

ソウル・ラインダンスにみる新たな音楽文化の諸相 ——アメリカ合衆国セントルイスでのフィールドワークから——

西島千尋

要旨

音楽受容研究において、西洋音楽中心主義的な時代の大多数の人々は「聴衆」とみなされてきた。ラジオやレコードなどの文化産業が興隆すると、大多数の人間が意志や好みを持たずメディアに踊らされる「消費者」とみなされるようになる。20世紀後半には、カルチュラル・スタディーズの流れのなかで、ただ消費するのではなく、取捨選択して音楽を選ぶ「消費者」が注目されるようになる。そこに近年、新たな消費者像が誕生している。それが「ユーザー」である。その契機となったのは、音楽のデータ化およびインターネットの普及であった。

近年の日本の音楽関連研究は、ネットおたくを中心とした「ユーザー」への関心が高い。日本では「ユーザー」が「ネットおたく」と同義で使用される場合も多いからである。しかし、音楽のデータ化やインターネットにより、音楽に携わるのは匿名を基本とするネットおたくだけではない。新たなユーザー層は、さまざまにインターネットや動画共有サイトを使用し、さまざまな意義を見出している。

そこで本論文では、アメリカ合衆国ミズーリ州セントルイスで行ったフィールドワークで得た情報をもとに、ソウル・ラインダンスの事例を取り上げる。アメリカ合衆国で急速に人気が高まっているソウル・ラインダンスは、黒人の「伝統」のダンスであると認識されながらも、パソコンやインターネットの普及と共に新たな活動の様相を呈している。ソウル・ラインダンスの事例を記述することで、音楽のデータ化およびインターネットの普及による音楽と人間との関係性の変化に着目したい。

キーワード：音楽受容、音楽文化、消費者、ユーザー、ソウル・ラインダンス

序

19世紀のドイツでコンサートという音楽受容の形式が完成したことにより、音楽の分業が生じ、携わる人々の序列が生まれた。頂点は作曲者であり、指揮者、演奏家、批評家とつづく。そして、その他大勢として想定されるのが「聴衆」である。ラジオやレコードなどの文化産業が興隆すると、大多数の人間が意志や好みを持たずメディアに踊らされる「消費者」とみなされるようになった。20世紀後半には、カルチュラル・スタディーズの流れのなかで、ただ消費するのではなく、取捨選択して音楽を選ぶ「消費者」が注目されるようになる。そこに近年、新たな消費者像が誕生している。それが「ユーザー」である。その契機となったのは、音楽のデータ化およびインターネットの普及である。

ニコニコ動画¹⁾やYouTube²⁾などの動画共有サービスに、自作の音楽作品を投稿する人々は「P」（プロデューサーの意味）、その動画をFacebookなどのSNSで紹介したり、動画に同時進行でコメントをしたりしながら受容する人々は「ファン」と呼ばれ、「P」と「ファン」は合わせて「ユーザー」と呼ばれる。

近年の日本の音楽関連研究は、ネットおたくを中心とした「ユーザー」への関心が高い。というのも、日本では「ユーザー」が「ネットおたく」と同義で使用される場合も多いからである³⁾。しかし、動画共有サイトを使用するのは、匿名を基本とするネットおたくだけではない。新たなユーザー層は、さまざまにインターネットや動画共有サイトを使用し、さまざまに意義を見出している。

本論文で取り上げるソウル・ラインダンスは、その一例である。アメリカ合衆国の黒人⁴⁾の間で急速に人気が高まっているソウル・ラインダンスは、黒人の「伝統」のダンスであると認識されながらも、パソコンやインターネットの普及と共に新たな活動の様相を呈している。本論文では、ソウル・ラインダンスの事例を記述することで、現代の音楽文化を記述し、音楽のデータ化およびインターネットの普及による音楽と人間との関係性の変化に着目したい。

第1章では、近代以降の音楽と人間の関係性に言及した研究を概観し、次にソウル・ラインダンスの概要を述べる（第2章）。そのうえで、筆者がフィールドワークを行ったアメリカ合衆国ミズーリ州セントルイスのソウル・ラインダンスの実態について述べ（第3章）、その特徴を整理する（第4章）。

1. 聴衆, 消費者, ユーザー

音楽学者の細川周平は、1981年の著書『ウォークマンの修辞学』において、「作品の受容（享受）から作品の消費へ、更にテキストの消費へ——十九世紀以降の音楽の状況をこのように図式化できるかもしれない」[1981:216]と述べている。これは、聴衆による受容から、文化産業を

背景とする消極的な消費、そしてカルチュラル・スタディーズ流の積極的な消費、というユーザー誕生前までの移り変わりを簡潔に示している。本章ではまず、この移り変わりの概略にユーザーを加えた流れを把握する。

1-1. 聴衆

音楽学者の渡辺裕は、著書『聴衆の誕生—ポストモダン時代の音楽文化』において、19世紀前半のドイツで「人々がもっぱら音楽を聴くために演奏会に出かけてゆき、静まりかえったホールの中で物音一つたてずにじっと音楽に聴き入る、あのおなじみの演奏会の光景」が出現したことを論じている [1989: 15]。この出現は、「音楽文化の担い手が貴族からブルジョワへ移行したこと」によるが [ibid]、ここにまさに「聴衆」が誕生し、作曲家、指揮者、演奏者、聴衆というヒエラルキーも完成することとなる。音楽の「美」をつくりだすのは作曲家であり、指揮者や演奏者は「美」を再現することに徹しなければならない。その他大勢である聴衆は、五線譜に内在しているはずの「美」を、演奏者が忠実に再現したものから感じ取るだけの存在であるとされたのである。

「聴衆」へ批判的な目が向けられるようになるのは、「聴衆」の関心がクラシック音楽からジャズへと拡がった時代である。後世に多大な影響を与えたドイツの社会学者 Th. W. アドルノは、聴取の類型として「エキスパート」「良き聴取者」「教養消費者」「情緒的聴取者」「ルサンチマン型聴取者」「娯楽享受型聴取者」「音楽に対して無関心な者、非音楽的な者、音楽嫌いな者」をあげた [1999: 18-51]。なかでも、もっとも多く存在するという「娯楽享受型聴取者」を「漫然と音のシャワーを浴びている連中」と手厳しく批判している [1999: 41-47]。またアドルノ & M. ホルクハイマーの文化産業批判はよく知られるところであるが [2007]、彼らの主張は大衆をマーケティングに踊らされる「消費者」との見方を強めた。

1-2. 消費者

アドルノの表現からも明らかなように、「消費者」にはある種の侮蔑的な意味合いが込められていた。P. ドゥ・ゲイらは、「消費」が「偽の快樂」とみなされる過程を追っている [2000: 134-135]。また栗谷佳司は、「オーディエンス」が「判断能力がない単なる「商品」を買う消費者として、最悪の場合は企業の操り人形としかみなされてこなかった」と述べている [2008: 35-36]。「消費者」が資本主義的社会的必要悪であるかのように語られる時代があったのである。

だが、こうした消極的な消費者像は、いくつかの段階を経て、積極的な消費者像へと修正されていく。その初期の一つは、R. バルトの有名な評論「作者の死」のインパクトであった。バルトは「作者の死」によって読者が誕生すると論じたが [1979: 89]、この影響により、研究者や批評家らは、作者の意図から読者がどう考えるかに関心を抱くようになったのである。

またいわゆるニュー・アカデミズムを背景に、細川周平は著書『ウォークマンの修辞学』において、ウォークマンを「サウンドスケープによって主体を変えるのではなく、主体によってサウ

ンドスケープを変えていく」と説明している [1981: 105]。サウンドスケープは、カナダの作曲家マリー・シェーファーが提唱した概念であり「音風景」と訳されることもあるが、つまりウォークマンの持ち主は都市のサウンドスケープに、ウォークマンによるサウンドを加え、新たなサウンドスケープを作り出すと言うのである。

また、フランスの哲学者 M. ド・セルトーが『日常実践のポイエティック』で、消費を生産的な活動だと論じたこともターニングポイントとなった。ド・セルトーは、「文化の消費者」が「テレビの前でじっと過ごす時間」にも何かを「^{アプリケーション}製^作」していることを前提に研究・分析が行われるべきだと述べている [1987: 13]。タイトルにもある「ポイエティック」は、ギリシア語の poiein（創造する、発明する、産出する）を語源としている [ibid: 14; 397]。ド・セルトーは、消費と生産の隔たりを中心とする研究に異を唱え、「日常創造性」に目を向けたのである [ibid: 15]。

加えて、カルチュラル・スタディーズの調査研究により、「消費者」に積極的な意味が加えられるようになる。たとえばイギリスの音楽社会学者 S. フリスは、著書『サウンドの力—若者・余暇・ロックの政治学』において、個人的な好みよりも、友情のために友人の音楽の好みを共有することを優先させる若者たちの姿を描き出している。fris は「音楽が価値観の束のシンボル」となることを述べたが [1991: 245]、音楽の選択がアイデンティティの形成と結びつくことは、現在もカルチュラル・スタディーズのテーマとなっている。

こうして 20 世紀末には、メディアに踊らされる受動的な消費者像が、目的をもって取捨選択する能動的な消費者像へと移っていった⁵⁾

1-3. ユーザー

こうした消費者像に、「ユーザー」が加わったのは最近のことである。日本では、2005 年にアメリカでサービスが開始された「YouTube」、2006 年に日本でサービスが開始された「ニコニコ動画」、DTM (Desktop Music の意、パソコンに電子楽器を接続、もしくはパソコンで音楽を製作すること) 用アプリケーションソフト「初音ミク」⁶⁾ が発売された 2007 年以降に、「ユーザー」という呼称が浸透した。

そもそもユーザーには、消費者だけでなく利用者という意味がある。またユーザーは、インターネットが普及してからはブログや SNS で商品についての口コミを発信する存在として、企業などからも注目されるようになっている。粟谷は、「ユーザー」を「メディアや文化、権力などの諸力が織り成す領域である「社会空間」のなかで、日常生活での行為実践のある種の「生産性」として、それが社会にはたらきかける能力を持つ存在」と主張していた [2008: 45]。

インターネット上の音楽シーンのユーザーに関して言えば、ユーザーはニコニコ動画や YouTube に自作の動画を投稿したり、動画を閲覧しコメントを書き込んだりする。先にも述べたように、DTM 用ソフト「初音ミク」などを用いてボーカロイド楽曲⁷⁾ を作成し投稿するユーザーは「○○P」と呼ばれ、「P」の作品にコメントをしたり支持したりする人々は「ファン」

と呼ばれる（「P」も「ファン」も、ハンドルネームと呼ばれる、オンライン上の名前を使用する）。ボーカロイド楽曲には、さまざまな動画が付されるが、アニメのキャラクターが曲に合わせて踊る動画を作成する「P」もいる。また、ボーカロイド楽曲の作曲をきっかけに、通常の楽曲を作曲するプロとしてデビューする「P」もいる。なかでもボーカロイド楽曲制作ソフト「初音ミク」は、DTM用ソフトとして異例の売り上げをあげたことで知られている。

また「ファン」のなかには、「P」の作成する楽曲を、歌ったり、踊ったりした動画を投稿する者もいる。そうした動画は「歌ってみた」「踊ってみた」「歌い踊ってみた」とカテゴライズされるほど人気があり、「ファン」がプロの歌手としてデビューする例もある。今では、ボーカロイドの楽曲を、高校の文化祭などでカバーする高校生バンドも少なくないという [円堂 2013: 123]。多くのメジャーレーベルがボーカロイド楽曲のCDを発売しており、オリコンで週間1位を記録するアルバムもある。カラオケにも、1,000曲を超えるボーカロイド楽曲が収録されている。

こうしたボーカロイド楽曲の人気、「P」や「ファン」の活況により、ボーカロイドを取り巻く「ユーザー」が注目を集めている。「初音ミク」が発売された2007年は「ボーカロイド元年」と呼ばれ、2008年12月には雑誌『ユリイカ』（青土社）の臨時増刊号で、2013年6月には『美術手帳』（美術出版社）で「初音ミク」特集が組まれている。

1.4. ネットワーク・ミュージッキングと「音楽遊び」

だが、音楽のデータ化およびインターネットの普及によって生じている音楽との関わり方の変化は、ボーカロイドや「初音ミク」に限定されるわけではない。音楽学者の井手口彰典は、こうした新たな動向を説明するために「ネットワーク・ミュージッキング」という概念を、著書『ネットワーク・ミュージッキング―「参照の時代」の音楽文化』において提唱している。副題が示すように、「ネットワーク・ミュージッキング」において鍵となる行為は「参照」である。

井手口は、アナログ録音からデジタル録音へと技術が革新した後も、音楽が「所有」される対象であったことを指摘している。レコードであれ、CDであれ、「モノ」を「所有」することに変わりはない。だが、音楽のデータ化および配信という形態が登場して以降は、「記録メディア自体の所在や物理的な移動とは無関係なままに、そこに収められたデータにアクセスした利用する」ことが可能になった [2009: 7]。こうした行為を井手口は「参照」と呼ぶのである。

また、「ミュージッキング」とは、音楽学者 Ch. スモールの造語であり、あらゆる音楽に携わる活動（演奏だけではなく、コンサートのもぎりやステージ設営、コンサート会場の掃除まで）を視野に入れた動詞である [2011]。井手口はスモールの概念を用いて、「ネットワーク・ミュージッキング」を、「ネットワークによって媒介されるあらゆる音楽実践（音楽ファイルの送受信、楽曲のオンライン上での共同制作、お薦め楽曲の相互紹介、プレイリストの共有、さらにはそのような取り組みを行うオンラインスペースの構築まで）を包括的に含んだ概念」と定義する [2009: 221]。日本で注目されている「P」と「ファン」のミュージッキングは、「ネットワー

ク・ミュージッキング」の一部だと言える。

また、音楽評論家の円堂都司昭は、「(ポップ・ミュージックのライブで) 客も歌ったり踊ったりする」こと、「アイドルのグラビアを眺め、更新されるブログを読むこと、音楽ゲームで楽器を演奏する真似をすること」などを総称して「音楽遊び」と呼んでいる [2013: 9]。そして、ダンスを売りにしているためライブでの口パクが容認される女性アイドルユニット「Perfume」や、エア芸と呼ばれる演奏する振りをするバンド「ゴールデンボンバー」に言及しながら、「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「真面目に歌い、演奏し、聴く行為」に拮抗していると指摘する [ibid: 45]。また円堂は、上記の音楽産業に携わる人々だけではなく、一般の人々の行為も、ただ演奏したり聴くことだけではなく、「音楽を加工すること、音楽つきの動画を作ること、演奏すること、演奏するふりをすること」などに多様化していると述べる [ibid: 49]。本論文で扱うソウル・ラインダンスは、「音楽遊び」の一事例であると言えるだろう。

円堂が視野に入れているように、近年、聴衆や消費者、ユーザー、「P」と「ファン」などの分類には当てはまらないタイプの音楽実践が次々と展開されている。こうした新たな実践が指し示す現代の音楽文化状況の理解の一つとして、次章ではソウル・ラインダンスについての記述を行う。

2. ソウル・ラインダンスの概要

2-1. 黒人のシンボルとしてのソウル・ラインダンス

あらかじめ明らかにしておきたいのは、ソウル・ラインダンスが便宜上の総称だということである。地域によって「ハッスル」「スライド・ダンス」などとも呼ばれ、単に「ラインダンス」と呼ばれる場合もある。成立が新しいというのも理由の一つであろうが、ダンスの研究書にも相当する分類は存在せず、Wikipediaなどのインターネット上のメディアにも該当するカテゴリーは存在しない。アメリカ合衆国に暮らす人々であっても、多くの白人はその存在すら知らないと言う。

しかし、アメリカで暮らす黒人であれば子どもから大人まで皆踊ることができると言われており、事実、結婚式やファミリー・イベント、学校でのパーティなど、さまざまな場で踊られる。多くの黒人の子どもはパーティなどで見聞きし、スタンダード・ナンバーを覚えてしまう。激しいうごきはなく、あるときは、高齢の男性が杖を手にながら踊っていた。

2000年頃、インターネット上で、黒人であればチェックするであろう質問をおもしろおかしくまとめた国勢調査のパロディ版が出回った。そのなかに「ハックルバックやトゥースティ・ロール、エレクトリック・スライドの踊り方を知っていたらチェック」というものがある [Gottschild 2003: 99]。これらはいずれもソウル・ラインダンスの有名なステップ名である。特に最初のステップだと言われている [エレクトリック・スライド] ([ザ・エレクトリック] と

も呼ばれる)は黒人の結婚式の定番である。つまり、黒人の間では、ソウル・ラインダンスを黒人のシンボルと捉えることが常識となっているのである。

「音楽遊び」としてのソウル・ラインダンス

前章で引用した円堂は、「音楽遊び」において、「分割」「変身」「合体」の三種類の音楽のトランスフォームが起っていると述べている [2013: 46-47]。そこで円堂は、「合体」を「音楽に関し、それを作り演奏したアーティスト以外の人間がかかわる(合体することによって起きる状態を楽しむ)」ことと定義している [ibid: 47]。「ソウル・ラインダンス」は、円堂の言う「合体」が主である。

〔ザ・エレクトリック〕が黒人の結婚式の定番であることは先に述べたが、〔ザ・エレクトリック〕は1976年、レゲエの女王と呼ばれたジャマイカ人のマーシャ・グリフィスが歌う《エレクトリック・ブギ》に、アメリカ生まれの白人ダンサー、リック・シルバーが振付を行って以来、人種を問わずアメリカ国内外の様々な場で踊られるようになった。

興味深いのは、シルバーが自身の振り付けを〔ザ・エレクトリック (22ステップ)〕として法律にもとづき、登録していることである。シルバーが振り付けを行った後、それをもとにした〔ザ・フリーズ (16ステップ)〕や〔カウボーイ・モーション (24ステップ)〕、〔カウボーイ・ブギ (24ステップ)〕と〔ザ・エレクトリック・スライド2 (18ステップ)〕などのバージョンが流通した。シルバーは、それらのバージョンで踊られる動画がYouTubeに投稿されていることに対して訴訟を起こしたのである。

その結果、シルバーが振り付けた〔ザ・エレクトリック (22ステップ)〕は、2006年、アクティング・レジスター・オブ・コピーライトに登録されることとなった。シルバーは自身のホームページで登録書類も公開している⁸⁾。つまり、〔ザ・エレクトリック (22ステップ)〕というステップは、グリフィスが歌う《エレクトリック・ブギ》がなければ成り立たないものではあるが、振り付けに関してはシルバーが権利を持つことが認められているのである。

この〔ザ・エレクトリック〕のように、ソウル・ラインダンスは、あるミュージシャンの楽曲と、ミュージシャンとは無関係であるダンサーの振り付けが「合体」して成り立つ場合が大多数を占める。

2-2. ソウル・ラインダンスの成り立ち

ところで、振り付けを行ったシルバーが白人であることからわかるように、〔ザ・エレクトリック〕は白人も踊る。この〔ザ・エレクトリック〕から、白人流ラインダンスと黒人流ラインダンス(=ソウル・ラインダンス)が枝分かれしていったと考えることができる。あらかじめ決められた振付を複数のライン状になって踊るといった形態、「ステップ」と呼ばれる足のうごきに重点がおかれているというスタイルは共通している。しかし、異なる点も多い。

ラインダンスは、カウボーイ・ハット、ウェスタン・ブーツ、ベスト、男性はジーンズ、女性

はジーンズ地のミニスカートを身に付けることが正装である。全員のうごきが一致することが目指され、男女がペアで踊る場合もある。一方、ソウル・ラインダンスに特別な正装はない。また、一人ひとりが個性的なスタイルで踊ることが好まれ、ペアのステップはない。決定的に異なるのは音楽である。ラインダンスの場合、音楽はカントリー・ミュージックが主となる。一方ソウル・ラインダンスは、R&Bやラップなどのブラック・ミュージックが主である。

先述のように、最初のステップ〔ザ・エレクトリック〕の誕生は1976年である。だが、たとえば、1999年に出版された *Dancing Guide: Basic Art of the Dance* の分類に「ラインダンス」はあるが、「ソウル・ラインダンス」はない [Banks 1999]。また、現在用いられている曲の大部分が2000年以降にリリースされた曲であるということも考え合わせると（〔表1〕参照）、ソウル・ラインダンスが盛んになったのは2000年以降のことだと推測される。そして、その契機となったのは1999年に誕生した〔チャチャ・スライド〕であると考えられる。

〔ザ・エレクトリック〕と同じくらい有名であり、後に米マクドナルドのテレビCMに起用されたり、NBAやメジャーリーグの試合に用いられたいようになった〔チャチャ・スライド〕は、1999年にシカゴのDJキャスパーが自費制作・発売したものであった。彼の甥が経営するフィットネスクラブなどで使用するために作られたのだが、シカゴのラジオ局が取り上げたことでヒットする。2001年にはCDの権利がユニバーサル・レコードに委託され、全国的なヒットとなった。

〔チャチャ・スライド〕がソウル・ラインダンスの火付け役であると考えられる理由は、曲・振付が黒人によるものであること、および「ダンス・インストラクション・ソング」（以下DIS）であることである。DISは、歌詞にどのように踊るかのインストラクションを含む曲のことであるが、たとえば〔チャチャ・スライド〕は、「左へ、うしろへ、今度は前にジャンプ、そして右足を鳴らそう」とはじまり、こうしたインストラクションが曲全体を通して続く。

DISについては、S. バーンズ& J. F. スウェッドの詳しい論考があるが、彼らはDISを黒人のダンス音楽の一スタイルであると位置付けている [Banes & Szwed 2002]。DISは、1920年代、1940年代、1960年代に流行し [ibid: 180]、ディスコが流行した1970～80年代にはかきりみせた [ibid: 171]。彼らは〔ザ・エレクトリック〕をDISの流行の一つと位置付けるが、それ以降、白人の間でも流行となるようなDISはなくなったという [ibid: 196]。しかし、〔チャチャ・スライド〕以降、ソウル・ラインダンスでは新たなDISが作られている。また、楽曲そのものはDISではないものの、DISの影響による簡易なステップが量産されている。黒人による制作・振付、およびDIS流の簡易な振付によって、ソウル・ラインダンスシーンが活発になったとみることができるだろう。

以上が、アメリカの大部分の黒人にとってのソウル・ラインダンスの概況である。2000年以降の成立という新たな文化であるソウル・ラインダンスの定着を表していると言えるエピソードに、黒人たちがソウル・ラインダンスを黒人の「伝統」のダンスだと捉えているということがあげられる。あるダンサーに「〔チャチャ・スライド〕は最初のソウル・ラインダンスのステップ

の一つなのか」と尋ねたら、「そんなのはもう 100 年も前のステップだよ」という答えが返ってきたことがあった。先述のように実際は 1999 年に作られたステップであるが、一世紀も前に感じられるほど日常に浸透し、さまざまな年齢層が踊っているということであろう。また別のメンバーに「ソウル・ラインダンスは新しいダンス、それともトラディショナルなダンス？」と聞くと、「黒人の結婚式では必ず [ザ・エレクトリック] を踊るんだからトラディショナルよ」と答える人もいた。

しかし、この「伝統」のダンスに、インターネット、特に YouTube の登場により新たな活動形態が生まれている。次章では、2011 年 10 月～2012 年 6 月にかけて、アメリカ合衆国ミズーリ州セントルイスで行ったフィールドワークで得た情報をもとに⁹⁾、ソウル・ラインダンスの現状を記述する。なお、チーム名および個人名は仮名を用いるものとする。

3. セントルイスにおけるソウル・ラインダンス

3-1. セントルイスのソウル・ラインダンスシーン

先にも述べたように、ソウル・ラインダンスは結婚式、ファミリー・イベント、学校のパーティなど、さまざまな場で踊られる。しかし、2000 年以降に特徴的であるのが、ソウル・ラインダンスチームの誕生である。チームは、週に 1、2 度集まり、インストラクターがメンバーにステップを教えるというかたちで行われる。こうしたチームは黒人の人口が多い都市（フィラデルフィアやクリーブランド、シカゴ）に目立つが、セントルイスも同様である。

セントルイスは、ミズーリ州の東に位置する都市で、人口は約 31 万 9 千人、うち白人が約 14 万人、黒人が約 15 万 7 千人である¹⁰⁾。セントルイスには大きくわけて二つのソウル・ラインダンスチームの連合がある（「セントルイス・ラインダンス」と「アーチ・シティ・スライダー」）。それぞれのホームページによれば、前者には少なくとも 6 チーム、後者には 10 チームの名が連なっている¹¹⁾。また後者の情報では、クラブなどの、ソウル・ラインダンスを踊ることのできる場は 1 週間でのべ 20 か所にのぼる。

これらのチームは横のつながりも強く、インストラクターが行き来をして新しいステップを教えたり、合同でダンス・パーティを行ったりする。この数年の間に、新たなダンス・イベントが開催されるようになり、セントルイスのソウル・ラインダンスシーンの活況を物語っている。

チーム誕生の背景

こうしたチームの誕生には、2000 年以降、急激にステップが増えているという背景があげられる。筆者が調査中に実際に踊ったソウル・ラインダンスのステップは 128 種類にのぼる。ステップシート¹²⁾などでセントルイスで流通していると確認できるものを含めれば 190 種類にのぼる。さらに、それらは年々複雑化している。

これまで引用した〔ザ・エレクトリック〕や〔チャチャ・スライド〕のような誰でも踊ることのできるステップは、それぞれ22ステップ、48ステップの短いクールを繰り返す。ここで言う「ステップ」はカウントと言ってもよく、つまり48ステップは12小節である（4分の4拍子の場合）。また、動き方も、片足を前に出したり、その場で両手を振ったりなどといった単純なものが多い。ところが近年、80ステップ以上あるものや、動き方が変則的なもの、歌詞によって動き方を変えるものなど、ステップが複雑化している。このような複雑なステップが次々と増え、流通するきっかけになったのがYouTubeであった。

新たなステップの振り付けを行うのは、各チームのインストラクターである。アメリカの全国各地のチームのDJやインストラクターが振り付けを行い、YouTubeに投稿する。なかには、全国的な人気を得るステップもある。インストラクターらはYouTubeで新たなステップを覚えるというが、YouTubeには毎日いくつもの新しいステップが投稿されている。つまり、ソウル・ラインダンスが踊りたいと思うステップが、YouTubeによって無数に提示されているのである。結婚式などのパーティで見て覚えられるものであったステップが、そう簡単には覚えられないものになり、かつ次から次に新しいものが増えるという状況が、チームを誕生させたのである。

ソウル・ラインダンスの成立が2000年以降であると推測されること、またYouTubeの設立が2006年であるということからも明らかであるが、インストラクターであってもソウル・ラインダンス歴はそれほど長くない場合が多い。筆者の知る限り、最もソウル・ラインダンス歴の長いインストラクターでも、2011年の時点で10年間であった。

本論文では、セントルイスのチームのなかから特にチームA、チームB、チームC、の3チームを取り上げたい¹³⁾。なぜなら、この3チームは、こうした近年のソウル・ラインダンスの活動状況の変化を特徴的に表しているからである。

3-2. セントルイス3チームの基本情報

チームAの概要

チームAの会場は公立図書館の会議室であり、開催は週1回である。図書館の司書によれば、2006年頃に開始したプログラムだという。「いろんなところに行ったけど、ここが一番」と言うメンバーが多く、実際、多いときには100名以上が集まる、筆者の知る限り最も人気のあるチームであった。メンバーの多くは中年以上の女性で、男性は2～3名である。近所にある大学の女子学生や男子学生が不定期に参加していたが、ほとんどが社会人であった。無料であるということも人気の理由の一つだろう¹⁴⁾。

チームAのインストラクターは、E氏という中年の女性である。E氏は、図書館のボランティア・スタッフとしてチームAの結成と同時に指導を始めたという。前半の1時間は初心者向け、後半の1時間は上級者向けという区分が設けられているが、メンバーの出入りは自由で、最初から最後まで踊る上級者もいれば、後半のみ参加する初心者もいる。ほとんどのステップはE氏

が指導するが、特別熟達したメンバーや、別のチームに所属するメンバーが指導することもあ
る。

チーム A の特徴は、初心者向けの時間に必ず、〔チャチャ・スライド〕のように黒人であれば
誰もが踊れるステップを取り入れているということである。また、E氏が新しいステップを作る
ことをしないインストラクターであることとも無関係ではないだろうが、毎回の集まりで新しく
取り入れるステップはせいぜい1～2つである。そのため、半年ほど通うと「できる人」「知っ
ている人」と言われるようになる。初めて来た人でも踊ることができるステップが組み込まれ、
スタンダード・ナンバーも多いことから、インストラクションの時間が短い。

チーム B の概要

チーム B は、キリスト教教会の地下室が会場である。2007年に開始され、メンバーは20～
30名前後と比較的小規模であると言える。女性がわずかに多いが、女子高校生から年配の男性
まで、年齢に偏りはそれほどない。

インストラクターの R 氏は、他の会場でも教えている。キャリアも約10年とソウル・ライン
ダンスのインストラクターのなかでは長く、セントルイスでは顔役として知られている。とはい
え、R氏もフルタイムの仕事を持つアマチュアである。チーム B も基本的には無料であるが、
会場を無料で開放している教会へ2ドルの寄付が呼びかけられる（ただし、実際に寄付を行うの
はメンバーの半数程度であった）。

チーム B は、インストラクター R 氏のインストラクションが主である。というのも、R氏が
自作のステップをメンバーに教え、メンバーが踊る姿を YouTube に投稿するというのを頻繁
に行っているからである。「昨日、完成させたわよ」と言いながら指導される場合には、設けら
れている1時間半の時間の大部分が費やされることもあった。

その代わりに、R氏は月に1回「リクエスト・ウィーク」を設けている。メンバーに踊りたい
ステップのリクエストを尋ね、指導は行わずに、ただ曲をかけっぱなしにして踊り続けるのであ
る。また、その延長として R 氏は、2009年に郊外のクラブを貸し切るダンス・イベントを始
めた。主催者である R 氏が「身内のハッピー・アワーだったのに、毎回どんどん大きくなって
いった」と語る盛況ぶりは、セントルイスのソウル・ダンスシーンの盛り上がりをよく表してい
ると言えるだろう。

チーム C の概要

チーム C は、2009年に結成された新しいチームである。会場は郊外のクラブである。ミラー
ボールや音響装置が、かつてのディスコの盛況と衰退を思わせる。チーム C は1回につき、2ド
ルと有料である。チーム C は、10名近くの10代～20代前半のメンバーで結成されたチームで
あり、彼らは現在インストラクターを名乗っている。そのインストラクターたちが、参加者に有
料でソウル・ラインダンスを指導するというかたちをとる。約50名が参加しており、比較的若

い参加者が多い。時間も3時間と長く、クラブでフライドチキンとフライドポテトといったソウルフードをオーダーし、途中で食べる参加者も少なくない。

チームCのインストラクターたちは、頻繁にステップを作り、YouTubeに動画を投稿している。彼らの作るステップは、高度なものが多い。〔チャチャ・スライド〕のように、決められた48ステップを繰り返すのではなく、歌詞やメロディの変化に合わせてステップを変化させたり、通常のライン状ではなくフォーメーションを組んで動きまわったりもする。

前半は比較的、有名で簡単なステップが中心となるが、後半はインストラクターたちの作った難しいステップを集中的に練習する。ステップによっては1つのステップに1時間以上をかけることもある。また、オリジナル曲も作成している。

3-3. セントルイス3チームの比較にみるソウル・ラインダンスの変化

以上、チームA, B, Cの概況を述べたが、それぞれの状況がソウル・ラインダンスの近年の活動の変化を表していると言える。そこで本節では、「メンバーの目的」「インストラクターの意識」「音楽とステップの捉え方」「ソウル・ラインダンスのあり方」のそれぞれの観点からその変化を整理する。

メンバーの目的の変化

先述のように、チームAはインストラクションの時間が短く、曲に合わせて踊る時間が大部分を占める。「ダンス・ゴーアーだから、曜日ごとに違うところで踊ってるの」というソウル・ラインダンス愛好家も多いが、「エクササイズになるから」「お医者さんにダイエットするように言われたから」と言うメンバーが多い。また、なかにはズンバ（ラテン系の音楽で踊るフィットネス用ダンス）をやっていたが、ズンバは激しい動きを伴うため膝を痛めてできなくなり、リハビリを兼ねてソウル・ラインダンスをすることにしたというメンバーもいる。こうした状況は、甥の経営するフィットネスクラブのために作られたという〔チャチャ・スライド〕を思い起こさせる。最も古典的な目的を持つ人の多いチームだと言えるだろう。

一方、チームBはインストラクションの時間が長く、フィットネスという目的には適わない。インストラクターのR氏が作った新しいステップや、他チームのインストラクターが作ったステップを教わることが主である。ただ踊るというよりは、新しいことを習得することに主眼が置かれているという点で、チームBはお稽古ごとやカルチャー教室に似ていると言える。またチームBは「自主学习」を勧められるという点でも、教室的な要素がある。R氏が、自作のステップをメンバーに覚えさせて、YouTubeに投稿していることは先にも指摘した。同時にR氏は、メンバーが自宅でも練習できるように、自作のDVDを作成している。R氏が、踊り方を解説しながら自分で録画をするのである。

チームCには、また別の形態がある。チームCのインストラクターは、それぞれに「チームCインストラクター」と明記された名刺を所持しており、その名刺がチームCの集まりへの招

待状にもなる（通常、2ドル払わなければならないところ、名刺があれば初回は無料になる）。

先にも述べたように、チームCのインストラクターたちはかなり複雑なステップを作る。一方で、インストラクターたちはチーム合同のダンス・イヴェントなどでは、スタンダード・ナンバーは踊らない。インストラクターは全員、他に職業を持ついわゆるアマチュアであるが、名刺の所持などからもわかるように、プロ意識に近いものを持っている。そのためチームCに集う人々は、より難しいステップ、より新しいステップを習得したいという気持ちを持っている。チームCに集う人々は、新たな文化の最先端にいたいと望む人が多いようであった。

このように、チームA、チームB、チームCに集まるメンバーには、それぞれの目的がある。そして、その違いを生んでいるのが、それぞれのインストラクターの意識の違いである。

インストラクターの意識の変化

繰り返すが、チームAのインストラクターE氏は、自分ではステップを作らない。YouTubeで人気のあるステップを覚えて教えたり、上手なメンバーに教えさせたりする。E氏がチームAで果たす役割は、DJに近いと言えよう。DJは、クラブに集まった人々を、途切れることなく踊らせるために音楽を選びプレイする。E氏は、メンバーが過剰なインストラクションで飽きないように、一定の時間でインストラクションをやめるようにしている。インストラクションが途中でであっても、「はい終わり！続きはまた来週。とりあえず音楽かけてやってみよう」と声をかけ、音楽のない時間を最低限にとどめることに意図的である。人気のあるナンバーを、新しいステップとバランスよく組み合わせるといったE氏の工夫も、DJがいかにか人々を音楽にのせようとするかと同じことであると考えられるのである。

チームBのR氏とチームCのインストラクターたちは、自作のステップを作りメンバーに教えるという点で共通しているが、その目的には違いがある。R氏は、「この曲、昔から好きなのよね。だからこれで踊りたかったの」と言ってステップを作ることがある。また、メンバーが覚えたステップは、合同ダンス・イヴェントなどでチームBとして踊る。つまり、踊りたいと思う曲を皆で踊る、他チームの前でチームBとして発表を行うといったことがR氏の主な目的であると言える。そうした意味において、チーム意識が強く、身内の楽しみを第一としていると捉えられるのである。

一方、チームCのインストラクターたちが目指しているのは、有名になることである。アーティストとして認識されることと言い換えても良いだろう。全国的なヒットとなった〔チャチャ・スライド〕を作曲・振付したDJキャスパーも元来はローカルなDJであった。彼の時代に比べて現在は、YouTubeおよびインターネットにより、全国的な知名度を得るチャンスがさらにひろがっている。チームBのインストラクターR氏もそうであるが、ソウル・ラインダンスの動画は基本的に本名と実際の地域名を明記する。チームCのインストラクターたちも、「〇〇（ステップ名）で有名なセントルイスの□□（インストラクター名）による最新のステップ」などの説明を付した動画を投稿する。

彼らは衣装にもこだわりがある。ソウル・ラインダンスではお揃いのチームTシャツを作ることが流行しているのだが、チームCは合同ダンス・イベントのたびに新たなTシャツを作る。Tシャツの背面には、それぞれの名前を入れたり、スポーツのユニフォームのように通しの背番号を入れたりする。さらに、チームCのオリジナルTシャツを、オリジナル・グッズとして販売もしている。オリジナル曲を含むCDも販売しているが、このことからわかるように、チームCはオリジナルであることに強いこだわりを持っている。

練習中には「撮影して良いステップと撮影禁止のステップがあるから、撮影するときはインストラクターに確認するように」というアナウンスがなされ、そのような彼らの姿はときに、有名ミュージシャンのライブ会場を想い起こさせる。決して高額ではないが、2ドルという料金の設定にも、チームCのアーティスト志向の強さが表れていると言えるのではないだろうか。

音楽とステップの捉え方の変化

次に着目したいのは、インストラクターたちのステップの捉え方である。ステップは誰のものか、とも言い換えられるかも知れない。先にも指摘した通り、ソウル・ラインダンスは基本的に、既成の曲にインストラクターが振り付けを行う。DJキャスパーのように、曲、振り共に自作するDJもいるが、多くは円堂の述べる「合体」である。

そして、ソウル・ラインダンスは音楽なしで踊られることはない。しかし、ステップが流行するとステップ名が独立して流通するようになる。〔ザ・エレクトリック〕も、必ずグリフィスの歌う《エレクトリック・ブギ》に合わせて踊られる。だが、〔ザ・エレクトリック〕が振り付けを行ったシルバーに権利があることは先にも述べた通りである。こうした動向は、ソウル・ラインダンスが確立した2000年以降、特に2005年のYouTubeの設立以降のことのようである。

[表1]は、筆者がセントルイスで実際に踊ったステップの一覧表である。表から明らかなように、大部分のステップが2005年以降にリリースされた曲を用いている。同時に、ソウル・ラインダンスのために作られる曲([表1]では網掛け)も2005年を境に作られるようになっていく。また、多くのステップが曲名とは別の通称を持っており、YouTubeにどの州のどのチームの誰が作ったかがわかるようになっていく([表1]では「作成者情報」)。

また、これはデジタル化時代ならではのであろうが、インストラクターにも曲名が不明なままのものがある。アマチュアのDJなどが作るオンライン上で無料でダウンロードできる曲が、インストラクターから別のインストラクターへとデータとしてやりとりされるためである。MP3でのみの販売しか行われていない曲も、特に2005年以降に増えているが、これも「ネットワーク・ミュージッキング」の一つであると言えよう。

ここから次の二点を指摘することができる。第一に、人から人へと伝えられていくいわば口承のかたちであったソウル・ラインダンスが、インターネットおよびYouTubeの出現により、はっきりと原型が残るようになったこと、第二に、ソウル・ラインダンスにおいては曲名とステップ名ではステップ名の方が流通しやすいということである。このことは、マーケティング戦

略上でも、歌手と特定の曲が表裏一体のものとして売り出されるポピュラー・ミュージックの常識を覆す現象でもある。誰の何の曲かはソウル・ラインダンサーには重要ではなく、むしろ誰が振り付けた何というステップであるかの方が重要な情報となる。このことが転じて、あるステップの所有者はインストラクターであるという認識が成り立っている。既成の曲を使用しているも、振り付けを行ったインストラクターがそのステップを所有していると思なされるのである。チームBのR氏も、自作のDVDには「Do Not Copy」と手書きで書き込んでいる。法的な問題は別として、チームCがCDを販売していることも、ステップが自分たちのものであるという強い気持ちに裏付けられていると考えられる。

ソウル・ラインダンスのあり方の変化

また、セントルイスの3チームの動向をたどると、ソウル・ラインダンスのあり方が多様になっているということが指摘できる。〔ザ・エレクトリック〕が流行した2000年頃は、全国的に有名なステップを全国のソウル・ラインダンサーがおどっていた。しかし2000年代半ば頃からは、チームBのように、チーム内でのみおどられるステップ、合同イベントでおどられるステップ（セントルイス内のインストラクターがお互いに自作のステップを別のチームで出張インストラクトする）、セントルイス全域で流通しているステップと、その範囲が幾重にもかさなっている。

また、このことは同時にいかに「おどる」だけでなく「つくる」人が増加しているかということも表している。〔ザ・エレクトリック〕も、振り付けを行ったシルバーが他のバージョンへ異議を申し立てて権利を主張したものであるが、現在でもあるステップが複数のバージョンでおどられることがよくある。セントルイスという限られた地域、同じステップが微妙に異なることがあり、また個人差がある場合もある。特に、簡単なステップの場合、熟達者がアレンジを加えておどる様子がよく見られる。反対に、高齢者や膝に問題を抱えた人がステップを簡易にしておどることもある。この場合は、「つくる」というより「つくりかえる」と言う方が正確であろうが、いずれにせよ、ただ「おどる」だけではなく、自己流、チーム流にアレンジを加える余地のあることがソウル・ラインダンスの特徴であると言える。

4. ソウル・ラインダンスの特徴

以上の記述から、ソウル・ラインダンスの実践の特徴として次の三点があげられる。まず、「おどる」ことから「つくる」という行為へのひろがり、次に、そのことがインターネット（特にYouTube）というテクノロジーと密接に関わっていること、さいごは、音楽を購入し「きく」という行為ではなく、音楽を「参照」し身体で「遊ぶ」行為が行われているということである。本章では、それぞれを「創造性」「テクノロジー」「身体」を鍵概念として整理したい。

4-1. 特権としての創造性から普遍としての創造性へ

高橋信之は、「ファンの創作物がネットの中でほかのファンクリエイターの手によって新しいバージョンに作り替えられていく」スタイルを、「バトンワーク」と呼んでいる [2011: 68]. 井手口はこうした状況を「任意の起点から数えて第何次と捉えることにはほとんど意味がなくなりつつある」と述べ、「創作の連鎖」と形容している [2009: 192]. また、東浩紀は著書『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』において、ボードリヤールの「シミュラクル」を引用しながら¹⁵⁾、「原作もパロディもともに等価値で消費するオタクたちの価値判断は……シミュラクルのレベルで働いているように思われる」と述べる [2001: 41].

高橋、井手口、東はそれぞれ、「ネットワーク・ミュージッキング」や、いわゆるオタク文化（アニメやゲーム）に焦点をあてている。そのため、「バトンワーク」「創作の連鎖」「シミュラクル」はインターネットのユーザーに特徴的な、新たな創作形態であるかのような印象を与える。だが、「作者」や「作品」の権利が法律によって保障されるようになる以前は、こうした創作形態の方がむしろ一般的であったことは容易に想像できる。

ボーカロイドの人気は、開発を担当した当事者にも意外なものであったという。ヤマハ株式会社研究開発センターの剣持秀紀氏は、利用者が自分で歌う際のバックコーラスとしての利用などを想定しており、現在のようにメインボーカルとして使用される状況が意外であったと述べている [高橋 2011: 41]. 既存の曲のコーラスを想定していたが、実際には、利用者が新たな曲を作ることになったということである。

また、作曲家として活躍する渋谷慶一郎は、初音ミクやボーカルロイドのレベルが「明らかにJ-POPより高い」とし、「素人たちがお金ももらえないのに狂ったようにクリエイティビティを発揮している」と述べている [渋谷・光嶋 2013: 7]. 渋谷はさらに、「素人がプロを負かす可能性が限りなくオープンになっていくのは僕は歓迎です。健全だと思う。それもテクノロジーでしょ」と述べるが [ibid], 素人の「クリエイティビティ」がプロのそれを超える可能性を「健全」であるという渋谷の言葉にある背景はいかなるものであろうか。

渋谷は東京藝術大学作曲科の出身である。ジャニーズ事務所の所属タレントに曲を提供するなど、その活躍は多岐にわたっているが、彼の出自はクラシック音楽の作曲技法を徹底的に学んだ経験を持っていることを示している。クラシック音楽が覇権的な状況では、五線譜のリテラシーを持つ人がヒエラルキーの上層に位置づけられ、「つくる」ことが五線譜リテラシーを持つ人々の特権となったという見方もできる。渋谷はそうした意味において「つくる」特権を手にはしていると言えよう。

だが彼は、次のようにも述べる。「もちろん、音楽は常に実験的な分野です。……でも、そうした実験の多くはドレミの世界、五線譜の中の話です。……現代の音楽が抱える問題はそこではおさまらない」¹⁶⁾。渋谷は、自身も2012年に初音ミクを使用したオペラ「THE END」を発表しているが¹⁷⁾、初音ミクが「ビジュアルな存在でもある」ことを指摘し、「五線譜の中だけにとどまってない」と述べる¹⁸⁾。つまり渋谷は、五線譜リテラシーを持つごく一部の人のみ創造が

可能な世界と対比させて、「素人がプロを負かす可能性」のある社会を「健全」だと捉えていると言えよう。

渋谷は、初音ミクを用いることで、「ドレミの世界」を出て「素人」と同じ土俵での創造に臨んだ。ボーカロイドや初音ミク、インターネットの普及は、クラシック音楽が覇権的な社会では特権であった「つくる」ことが、また「バトンワーク」や「創作の連鎖」が元来は普遍のものであったということを感じさせる。

4-2. テクノロジーが解消するもの

次に、渋谷が「素人がプロを負かす可能性」を「それもテクノロジーでしょ」と述べていることに着目したい。増田聡は「近年の音楽テクノロジーの発展」が、プロとアマチュアの差を「技術（テクニク）ならぬ技術（テクノロジー）によって解消しようとする志向を持つ製品を多数生み出している」と述べている [増田 2008 : 4]。

テクノロジーに言及する際には、「技術決定論」および「社会／文化決定論」にも触れるべきであろうか。現代の状況を技術決定論に置き換えると、技術（ボーカロイド、初音ミク、インターネット）があるから人間の創造性が引き出されたと言うことができ、社会／文化決定論に置き換えると、人間の創造性の希求が技術（ボーカロイド、初音ミク、インターネット）を生み出したと言うことができる。

だが、先に引用したようにボーカロイドの開発者自身が現在の使用方法を意外なものだったと述べているように、二者択一を前提とすることにそれほど有効性はないと思われる。ソウル・ラインダンスの場合、YouTubeによって全国的に有名な振付師になることのできる可能性が生まれ、ダンサーらは実名で動画を投稿するようになった。この場合、解消されるのは、増田の述べる「プロとアマチュアの差」ではなく、人々と共有できる機会の差であると言える。チームCのように、他のステップより人気を得るために、誰もが知っているヒット・ナンバーに凝ったステップを振り付ける。ステップを創造する^{テクニク}技術は、機会の拡大によって誘発されているとも言える。

J. アタリは、著書『音楽／貨幣／雑音』で、「供犠的儀礼の系^{レゾー}」「演奏の系^{レゾー}」「反復の系^{レゾー}」「作曲の系^{レゾー}」の四つの系について述べている。アタリによれば現代は「作曲の系」に該当し、そこでは「消費者は、生産者となり、自分自身による生産のなかに……満足を見出すようになる」 [1985 : 233]。創作すること自体への満足が、インターネットにより共有されること、人気を得ることの満足にもつながっていく。そのための創意工夫が、「プロを負かす」ほどにもなる。

これまで触れてきたように、セントルイスの現状だけを見ても、共有のネットワークは年々重層化している。R氏の合同イベントについてはすでに述べた通りであるし、2011年には、チームCも、ホテルのコンベンション・ルームを貸し切ったイベントの主催を開始している。また、人気のあるステップを作るダンサーを州外から招いたり、州を超えたワークショップが開催されたりすることもあるが、新たな技術はこのような機会をもたらしめているのである。

4-3. 主体となる身体性

ソウル・ラインダンスの事例はまた、身体による受容の重要性も提示している。4-1では五線譜による創造の特権化について述べたが、クラシック音楽の覇権によって抑圧されてきたもう一方の側面が身体性である。芸術を受容する態度として「理性」が重要視されてきたことは、改めて言うまでもないだろう〔西島 2010：204-210〕。そして「理性」が重視されればされるほど、「身体」は抑圧されてきた。

たとえば、クラシック音楽のコンサートでは、聴衆は声も出さず動きもしない。そのことによって「理性」で音楽を受容していることを示すのだが、ロックコンサートなどで飛び跳ね、絶叫する観客の姿とは対照的である。クラシック音楽を中心とした鑑賞教育を行ってきた日本の音楽科教育でも、ポピュラー音楽の身体性——歌手やアイドルのルックス、衣装、ダンス——は批判されてきた〔西島 2012：120〕。それらの「まやかし」によって、子どもたちがポピュラー音楽を好きになってしまうという理由である。

音楽学や音楽美学などの主な研究テーマもまた、音楽が人々にどのような影響を与えるかということであった。しかし、人々が音楽をどのように自分たちの生活に取り入れるか、そのことによって人々は何を得るのかといったことには目が向けられてこなかった。「消費者」研究が着目されるようになった後も、消費の仕方ではなく消費そのもの、つまり何を選ぶかということがまず関心の対象となっていた。

そうした研究動向への批判を述べながら、社会学者 T. DeNora は、人々が音楽によって社会生活を構成したり、日常生活のルーティーンをこなしたりすることを、インタビュー調査から明らかにしている〔2000〕。彼女の音楽を「乗り物」と捉える考え方は、主語が音楽ではなく人間であるという点で注目に値する。音楽が一方的に人間に影響を与えるのではなく、人間がある目的（パーティを盛り上げる、集中する、購買意欲を高める、気分を落ち着かせるなど）のために音楽という乗り物に乗り、その目的に向かうのである。

また近年では、周東美材が甲子園野球の応援で演奏される曲目に関する研究を行い、「芸術音楽や産業的に生み出される音楽とは異なる仕組みのなかで営まれている」、「アマチュアの音楽実践」に着目している〔2008：220〕。周東は、アマチュア演奏家たちが「(甲子園球場という)独特の習慣のなかで音楽に新たな意味を付与し、音楽を再生する」ことを指摘し、「ポピュラー音楽に新たな変化をもたらし、豊かなものにしていた」と述べる〔ibid：225〕。そのうえで、甲子園を「ポピュラー音楽を流行の力学から切り離して再生産し、変容させる場」、応援演奏を「結果的にはポピュラー音楽を再生産し、作り変える」ことであると定義している〔ibid：223〕。

近年は「P」や「ファン」などのユーザーが着目されているが、ネットワーク・ミュージッキングの内外で音楽する人々は、P やファンだけではない。円堂は、21世紀の音楽文化を「一九八〇年代に音楽＋映像の再統合が実現されたところに、べつのかなにかをさらに同期させて音楽＋映像＋ α にする遊び」と述べる〔2013：153〕。例としては、既存の楽曲で不特定多数が集いゲリラ的に踊る「フラッシュモブ」や、「歌ってみた」「踊ってみた」があげられる。ごく最近では、

AKB48の《恋するフォーチュンクッキー》の「踊ってみた」が話題になった¹⁹⁾。2013年11月半ばの段階でAKB48が公認したものだけでも、自治体によるもの（知事も登場する「神奈川県Ver.」や「国立市Ver.」など）、企業によるもの（日本交通やジャパネットたかたなど）など、約30のバージョンが確認され²⁰⁾、非公認動画も多い。

井手口が述べるように、「所有」の時代から「参照」の時代となり、音楽への関わり方が多様化している現在、人々がどのように音楽を用い、何を求めているのかを無視することはできない。DeNoraや周東のように、「消費」の先に視点を置く研究、「きく」人々だけではなく「おどる」「つくる」「つくりかえる」人々をも含めた視点が今後は求められると言えるだろう。

結

ソウル・ラインダンスの実践だけに目を向けても、これまでいかに人々は「きく」人として、音楽は「きく」対象として捉えられてきたのかを思い知らされる。消費者として音楽を「かう」ことも、「きく」ことが前提とされていた。だが、ユーザーが「つかう」ことを始めた途端にその行為が注目されている。しかし現実には、「うたう」「おどる」「つくりかえる」など消費の先の行動は様々である。

こうした多様な行動は、増田の述べるように——「消費者の音楽受容が多様化すればするほど、法的な複製可能性の範囲をしばしば逸脱することになる」[2008：14]——法的な、問題にもつながる。だがこのことは、近代の概念である「作者」や「作品」に関する法律と、人間のさまざまな行為としてのミュージッキングとの整合性という根本的な問題を示唆しているとも考えられる。井手口は、デジタルコピーについて「今後我々が考えていくべきは、デジタルコピーをどう抑え込むかという問題ではないはずだ。むしろ重要なのは、そのデジタルコピーを無意味化するような音楽文化の可能性に目を向け、実際に生じつつある実践を多角的に検討・分析していくことだろう」と述べた [2009：101]。

井手口の述べる「抑え込むこと」と「実践」が衝突している例に、最近、メディアで取り上げられることの多い風俗営業法とクラブがあげられる。2010年に、大阪・アメリカ村で風俗営業法違反のクラブが一斉に摘発を受けたことを機に、京都や福岡、東京で取り締まりが相次ぐようになった。2013年10月20日にも、東京都の有名クラブ「Bar MUSE」の社長ら4人が現行犯逮捕され話題になっている²¹⁾。

クラブは風俗営業法の第3号営業²²⁾により、ライセンスの取得を義務付けられ、営業時間を0時もしくは1時までには制限されている。音楽ライターの磯部涼は、風俗営業法が2010年以前にすでに存在していたにも関わらず、取り締まりが強化されている背景に、暴力事件やドラッグなどの悪いイメージとクラブを「一方的に」結び付けていると批判している²³⁾。磯部は、『踊ってはいけない国、日本』と、その続編『踊ってはいけない国で踊り続けるために』と題した著書を発表するなど、画一的な取り締まりに異を唱え、作曲家の坂本龍一らと共に風俗営業法のダン

ス規制に関わる箇所の削除を求める署名運動なども行っている。

磯部の「踊ってはいけない国」という表現は過激なものではあるが、風俗営業法はつまり、0～1時に一定以下の広さの屋内で音楽で「おどる」ことは取り締まりの対象であるが、音楽を「きく」ことはいいという解釈が成り立つ。これも、日本では特に芸術受容の態度として「理性」が重んじられ、「身体」が抑圧されてきたことと関係しているのだろうか。アカデミズムも、クラシック音楽流の音楽鑑賞教育を長年にわたり続けてきた義務教育も、今こうした課題を見直すべき時期であるのかも知れない。

近年、音楽の衝動をコミュニケーションだとしたS. ミズン [2006]、「小道」という概念を用いて音楽実践の諸側面を明らかにしようとしたR. フィネガン [2011]、学生オーケストラの協同的な音楽活動に着目した佐藤公治 [2012] など、新たな研究も行われている。磯部の訴える「新しい文化の芽は、グレーゾーンにこそ生まれる」²⁴⁾という言葉は、大多数の人々を「きく」存在と一方的に捉えてきたことへの反省を促しているかのようでもある。「きく」主体と限定的に捉えず、おどったり、つくったり、つくりかえたりする、これまでグレーゾーンとみなされてきたさまざまな音楽実践に着目することを、これからの課題としたい。

【表1：ソウル・ラインダンス ステップ一覧】

ステップ名	曲名	楽曲 リリース年	作成者 情報	媒体	備考
Super Bad		1970年			
I'll Be Around		1972年			
Living for the Weekend	不明	1975年			
That Thang	Get Up Offa That Thing	1976年			
Before I let Go		1981年			
Golden Soul/Before I Let Go	Before I Let Go	1981年	○		
Oooh	I Like It	1982年	○		
P.Y.T.	Pretty Young Thing	1983年	○		
Brazil Line Dance	New Jack Swing	1989年	○		
Got My Whiskey		1990年代以降			
Show Love	100% Pure Love	1994年			
Fantasy		1995年			
Incredible Step	Got To Give It Up	1996年	○	MP3のみ	
Smaller the Club		1997年			
Dangerous	不明	1999年	○		
Texas Twist	Just got paid	2000年			
Wifey		2000年	○		
Hold in the Wall	不明	2000年			

ソウル・ラインダンスにみる新たな音楽文化の諸相

Feel So Right (Janet Jackson Hustle)	Feel So Right	2001年	○	
Jazzy Lady		2003年		
Smaller The Club		2003年		
Float	Caught Up	2004年	○	
Be-Luv	Slo Love	2004年	○	
Freaks to Floor	Freaks	2004年	○	
J's NC Slide	I'm The One	2004年		
Floatin		2005年		
Get It Poppin		2005年	○	
Down South Party		2005年		
Smooth Shh	I want you	2005年	○	
Slow down		2005年	○	
Dem Boyz		2005年	○	
Walk it Out		2006年	○	
Rock this Party	不明	2006年	○	
Bring it Back-Universal Version	Bring it Back	2006年	○	
Come Dance W/Me	Can't Get Enough	2006年	○	
Take Two	My Mistake	2007年	○	
Hot Damn	Picture Perfect	2007年	○	MP3のみ
Just Fine		2007年	○	
Down South Shuffle		2007年		
Imagination		2007年	○	
STL Bash	What Is It	2007年	○	MP3のみ
Release		2007年		
I Need a Love Song		2008年	○	
Blame It On the Alcohol		2008年	○	
The Obama Shuffle		2008年		MP3のみ
Msss Independence		2008年		
Greenlight		2008年	○	
Cupid Love	The Love Slide by Cupid	2008年	○	
Spotlight		2008年	○	
Love that Girl		2008年	○	
I Don't Need It		2008年	○	
Beep Beep		2008年	○	
Wobble		2008年		MP3のみ
Life of the Party		2008年	○	

Low		2008年	○	
Friday Hustle	Friday : Shut the Club Down	2008年	○	
Chicago Gansta Slide/DJ Quick Slide	You'z a Ganxta	2008年	○	
Wang Wit it Long	Can't Wang Wit It	2008年		
Here We Go	Zydeco Bounce	2009年	○	
I Know You Want To Me (Calle Ocho)		2009年	○	
Happy Feeling/I feel good	I feel good	2009年	○	
Hey, How Are You Doing?	Ain't Leavin Without You	2009年	○	
Work		2009年		
Soul Food	Collard Greens & Cornbread	2010年	○	
Hello Good Morning		2010年	○	
Fierce	I'm Doing Me	2010年	○	
O. M. G		2010年		
Behave Yourself	Small Y'all	2010年	○	
NaNa slide	Some One to Love Me	2010年	○	
Rolling In The Deep		2010年	○	
Pieces	Come Get to This	2010年	○	
Maniac	Hustler's Anthem 09	2010年	○	MP3のみ
STL Way Back	Finding My Way Back	2010年	○	MP3のみ
Spice it Up	Sexual Healing	2010年	○	MP3のみ
Ain't Leaving Without You TY Version	Ain't Leaving Without You	2010年	○	MP3のみ
There Goes My Baby		2010年	○	
Moves Like Jagger		2010年		
Wop		2010年	○	
Can You Feel It		2010年	○	
STL FLAVA-Nics groove	Nics groove	2010年	○	
Get Big		2010年		
Coming Up/Show Up	Show Up	2011年	○	MP3のみ
Boo Thang		2011年	○	
Cha Cha Espana	Do What it Do	2011年	○	MP3のみ
Nah Nah Nah	Somebody to Love Me	2011年	○	
Step 2 This		2011年		MP3のみ
Dedication to My Ex		2011年		
Botty Work	不明	2011年	○	
Full Circle	Full Circle	2011年	○	
Clean	Otis	2011年		

ソウル・ラインダンスにみる新たな音楽文化の諸相

STL Jagger/Pieces Slide	Move Like Jagger	2011年	○		
Long Heels Red Bottoms		2011年	○	MP3のみ	
Eva&Eva	4ever More	2011年	○	MP3のみ	
Love on Top		2011年			
5 O'Clock	5 O'Clock in the Morning	2011年	○	MP3のみ	
So In Love		2011年	○		
How to Love		2011年	○	MP3のみ	
Accidental Tourist	Love After War	2011年	○		
Woo		2011年	○		
So Bad	Woo	2011年			
Life of the Party		2011年	○		
STL SWAG		不明	○		SLD用の曲であるため、比較的近年のものと予想される
Teach Me How To Wobble		不明	○	MP3のみ	
Heritage		不明	○	MP3のみ	
Same Ole 2 Step		不明	○		
Shake Watch the Your Mam Gave You		不明	○		
Git Yo Step On		不明			
East Boogie Slide		不明	○		
Grandaddy Slide		不明	○		
Monkey Feet		不明	○	MP3のみ	
71 Strut		不明	○		
Errbody Else		不明	○	MP3のみ	作成者が明記されていることから、比較的近年のものと予想される
STL I Told Ya		不明	○	MP3のみ	
LOL		不明	○		
Throw Back		不明	○		
September		不明	○		
Chuck Baby	不明	不明	○		
Woody Pop	不明	不明	○		
STL Take It Down	不明	不明	○		
STL No Limit	Rock It (Rock the Boat)	不明	○		作成者が2005年以降に活動を始めたことが公開されているため、比較的新しいものと予想される
Left Side Shorty	Talk to Me	不明	○		
STL SALSA	Hate to Love You	不明	○		
Cleveland Slide	Stay	不明			
Bomb Bomb-pretty boy	不明	不明			
Gaga slide	不明	不明			
Fever	不明	不明			

Hot D	不明	不明			
Blah Blah Blah	不明				

- * 曲名はステップ名と異なる場合のみ表記（網掛けはソウル・ラインダンス（SLD）用であるため、曲名とステップ名に区別はない）。
- * 「作成者情報」はYouTube にステップを作ったダンサーの名前やチーム名、活動場所などが明記されているもの。

謝辞

ご協力くださったセントルイスのソウル・ラインダンスの皆様に感謝申し上げます。

注

- 1) 株式会社ドワンゴが2006年に設立した動画共有サービス。
- 2) 2005年にアメリカの有限責任会社YouTubeが設立した動画共有サービス。
- 3) たとえば大手検索サイトYahoo! JAPANの「Yahoo! 知恵袋」という質問コーナーでは、「ネットおたく」の条件の一つに動画共有サイトを巡回することがあげられている。
http://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q1320518858.
- 4) アメリカ合衆国で行った調査では、アフリカ系アメリカ人たちが自身のことを黒人と呼んでいたため、本論文でもこの呼称を使用する。
- 5) こうした捉え方があまりに多様な状況、多様な音楽に当てはめられた状況を、「聴衆を積極的なものと捉える理論は、ただ単に消費者資本主義の自由市場イデオロギーを無批判に称揚しているだけなのではないか」と懸念する声もあった [ニーガス2004: p. 65]。
- 6) 北海道に本社を置くクリプトン・フューチャー・メディアが、ヤマハが開発したVOCALOID2の技術を利用し製作したソフトである。
- 7) ボーカロイドとは、歌声を作成することのできるコンピューター用ソフトである。
- 8) シルバー本人のHP, <http://the-electricslidedance.com/index.html>を参照。
- 9) 2012年1月15日～3月31日は日本学術振興会「組織的な若手研究者等海外派遣プログラム：金沢大学大学院人間社会環境研究科文化資源学フィールド・マネージャー養成プログラム」の助成を受けた。
- 10) The City of St. Louis Missouri (<http://stlouis.missouri.org/>) より2010年の国勢調査結果。
- 11) St. Louis Line Dance (<http://www.stlinedance.com/page2.html>), Arch City Slider (<http://www.slidestl.com/home>)。
- 12) 踊り方を記述したワードファイル。メンバー間でやり取りされる。
- 13) それぞれのチームの週に1度行われている集まりにおいて参与観察を行った。
- 14) メンバーの多くはインストラクターの鞆にさりげなく1ドル札や2ドル札を入れるので、インストラクターにある程度の収入はあるが公には無料である。
- 15) ボードリヤールは、ポストモダンの社会では作品や商品のオリジナルとコピーの区別が弱くなり、そのどちらでもない「シミュラクル」という中間形態が支配的になると予測していた [ボードリヤール2008]。
- 16) 朝日新聞デジタル <http://www.asahi.com/culture/articles/TKY201308140208.html>。
- 17) 2013年11月～12月にはパリのシャトレ座で公開している。
- 18) 注16に同じ。
- 19) そのきっかけとなったのは、YouTubeのAKB公式チャンネルが2013年7月19日に「STAFF Ver.」を公開したことだという。AKBを支えるスタッフたちが入れ替わり立ち代わり《恋するフォーチュンクッキー》を踊る。
- 20) YouTube <http://www.youtube.com/>。

- 21) 朝日新聞デジタル 10月21日 http://www.asahi.com/?ref=yahoo_prmodule.
- 22) 「ナイトクラブその他施設を設けて客にダンスをさせ、かつ、客に飲食をさせる営業」.
- 23) 2012年10月11日, 「深夜のダンス禁じるのはヘンでしょ」『朝日新聞』13版.
- 24) 注21に同じ.

引用文献

- 東浩紀, 2001, 『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』講談社
- アタリ, ジャック. 1985, 『音楽/貨幣/雑音』金塚貞文訳, みすず書房
- アドルノ, テオドル. W. 1999 [1961-1962], 『音楽社会学序説』高辻知義・渡辺健訳, 平凡社
- 栗谷佳司, 2008, 『音楽空間の社会学—文化における「ユーザー」とは何か』青弓社
- 磯部涼編著, 2012, 『踊ってはいけない国, 日本—風営法問題と過剰規制される社会』河出書房
- 磯部涼編著, 『踊ってはいけない国で, 踊り続けるために—風営法問題と社会の変え方』河出書房
- 井手口彰典, 2009, 『ネットワーク・ミュージッキング—「参照の時代」の音楽文化』勁草書房
- 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
- 佐藤公治, 2012, 『音を創る, 音を聴く』新曜社
- 渋谷慶一郎・光嶋祐介, 2013, 「ジェットコースターみたいなオペラにしようと思っていた」『アルテス』4, アルテスパブリッシング, pp. 2-10
- 周東美材, 2008, 「ポピュラー音楽の〈リ〉サイクル—「甲子園」を読み直す」『拡散する音楽文化をどう捉えるか』, 勁草書房, pp. 199-234
- スモール, クリストファー. 2011, 『ミュージッキング—音楽は〈行為〉である』野澤豊一・西島千尋訳, 水声社
- 高橋信之, 2011, 『ボーカロイド現象—新世紀コンテンツ産業の未来モデル』PHP
- ド・セルトー, ミシェル. 1987 [1980], 『日常実践のポイエティック』山田登世子訳, 国分社
- ドゥ・ゲイ, ポール. ホール, ステュアート. ジェーンズ, リンダ. マッケイ, ヒュー. ネーガス, キース. 2000 [1997], 『実践カルチュラル・スタディーズ—ソニー・ウォークマンの戦略』暮沢剛巳訳, 大修館書館
- ニーガス, キース. 2004 [1996] 『ポピュラー音楽理論入門』安田昌弘訳, 水声社
- 西島千尋, 2010, 『クラシック音楽は, なぜ〈鑑賞〉されるのか—近代日本と西洋芸術の受容』水声社
- 西島千尋, 2012, 「レコードする日本人」『アルテス』3, アルテスパブリッシング, pp. 115-120
- バルト, ロラン. 1979 [1961-71], 『物語の構造分析』花輪光訳, みすず書房
- フィネガン, ルース. 2011, 『隠れた音楽家たち—イングランドの町の音楽作り』湯川新訳, 法政大学出版局
- フリス, サイモン. 1991 [1978], 『サウンドの力—若者・余暇・ロックの政治学』細川周平・竹田賢一訳, 晶文社
- 細川周平, 1981, 『ウォークマンの修辞学』エピステーメ叢書
- ホルクハイマー, マックス&アドルノ, テオドル. W. 2007 [1947], 『啓蒙の弁証法—哲学的断想』岩波書店
- ボードリヤール, ジャン. 2008, 『シミュラクルとシミュレーション』竹原あき子訳, 法政大学出版
- 増田聡, 2008, 「「音楽のデジタル化」がもたらすもの」『拡散する音楽文化をどうとらえるか』東谷護編著, 勁草書房, pp. 3-23
- ミズン, スティーヴン, 2006, 『歌うネアンデルタール—音楽と言語から見るヒトの進化』熊谷淳子訳, 早川書房
- 渡辺裕, 1989, 『聴衆の誕生—ポストモダン時代の音楽文化』春秋社
- Banes, Sally. and Szwed, John F. 2002. "From "Messin' Around" to "Funky Western Civilization": The Rise and Fall of Dance Instruction Songs" *Dancing Many Drums: Excavations in African*

American Dance. The University of Wisconsin Press: 169-203

DeNora, Tia. 2000. *Music in Everyday Life*. Cambridge University Press

Gottschild, Brenda Dixon. 2003. *The Black dancing Body: a Geography from Coon to Cool*. Palgrave Macmillan