

## 前川洋一郎編著

## 『カラオケ進化論』

角田 隆太郎 (Ryutaro TSUNODA)

名古屋市立大学経済学部 教授

## 1. 本書の性格

カラオケを年間で1回以上楽しむ人は4670万人であるという。ピーク時の94年の5890万人からは20%ダウンしたとはいえ、日本の人口の2人に1人がカラオケを経験している。カラオケはスナックや居酒屋、カラオケボックスや喫茶、宴会場、健康ランド、ホテル、観光バス、個人の自宅などさまざまな場で生まれ、コンテンツ（楽曲、歌詞）を担当するクリエイターからソフトメーカーやカラオケ機器のメーカー、配信するキャリアネットワーク、現場の飲食・アミューズメントサービス、決済を行うカード・電子マネーの金融などまでさまざまな業界の人々が関わり、技術的にも、電子楽器や携帯プレーヤー、カーナビ、携帯電話、テレビ、パソコンなどさまざまな無線やインターネット情報技術、音楽配信技術が複合し、広範で多様なヒトや技術、資金、情報が関与する産業である。その規模は、前川氏の試算によれば約1兆円の市場であるという。本書は、そのような「カラオケ産業」の進化発展の歴史を記述し考察した初めての書である。

## 2. 本書の内容構成

本書は10の章から構成されており、序章では、カラオケの人口と市場の規模、カラオケのサービスの行われる場所、カラオケ産業を構成するアクターである産業や企業、職種、人材、それ

らの各種団体、カラオケ産業を成立させる情報技術やネットワーク技術、さまざまなカラオケ電子機器、カラオケを提供するサービスなどが概観される。そして8トラックカラオケに始まり、通信カラオケやインターネットカラオケに至るまでのカラオケ・メディアのイノベーションの歴史が概観される。

続く第1章「カラオケはどこからどうして生まれたか？」では、ロジェ・カイヨワの遊びの区分によって、カラオケはミミクリ（模倣にもとづくごっこ）に属しており、遊びの本質にかなっているとされ、歌というコンテンツである「ソフト」、AVメディア、伴奏楽器としての「ハード」、そして唄う場、機会の提供という「サービス」の3つの側面から、カラオケのルーツ、起源、誰がどこからどうして考え出したのか、そのさまざまな諸説の整理が行われる。

第2章「突如、全国的にフィーバーした飲み屋の8トラックカラオケ」では、「音や声を記録する」録音機から、カーステレオ向けの8トラックのカセットテープレコーダーが開発されたが、カーステレオがより小型の録音可能なカセットテープに置き換えられ、8トラックテープの新たな用途として、伴奏を演奏するだけの再生機から、歌をミキシングして発生するカラオケ機に生まれ変わったことが説明される。ただしそれはさまざまな人たちが異なる場所で同時期に発明し、誰が発明者かの特定は困難であるという。

第3章「[カラオケはレーザーディスクでマルチメディアの主役に]」では、絵の出るレコー

ドとしてパイオニア社によって開発されたレーザーディスクが、映像の録画再生の方法としてはビデオテープレコーダーに敗北するものの、高画質、高音質で、瞬時に選曲ができるという特性と、歌詞を画像に入れる、オートチェンジャーを開発することでカラオケで生き残ったことが記される。

第4章「通信技術とボックス商売でカラオケがエンタメの王者に」では、通信HDD（ハードディスク・ドライブ）とカラオケボックスによるカラオケの全盛時代とその展開が述べられる。通信ネットワーク、すなわちISDN（インテグレイテッド・サービシズ・デジタル・ネットワーク）、電子楽器のMIDI（ミュージカル・インストゥルメント・デジタル・インターフェイス）データ、メモリーのHDD（ハードディスク・ドライブ）という3つのイノベーションがここでは重要であった。興味深いのは、ミシンメーカーであるブラザー工業が電話回線を用いてデータ通信でパソコンの（ゲーム）ソフトを自動販売するシステムを開発したが、電話代が高かったことから失敗し、それを楽曲のMIDIデータの通信に転用したことが通信カラオケに発展したということである。すなわち競合する規格やそれを用いた新事業の敗者がその技術をカラオケに転用したことである。

第5章「カラオケを支えるデジタル技術とネットワーク技術」では、カラオケを支えるAV（映像・音響）技術とIT（情報・通信）技術の説明がなされる。カラオケは日本が生んだ世界のポップカルチャーといわれているが、それが世界トップクラスの日本のテクノロジーによって支えられていることから、カラオケがなぜ日本で生まれたのかを説明することができる。

第6章「音楽・動画配信」はカラオケをどう変えるか?」では、インターネット音楽配信によるカラオケの変化が示される。いつでもどこでもカラオケを楽しむことができるようになり、カラオケが本来持っている自己表現（自分が主役になれる）や自己満足といった側面が強

くなる一方で、家族、仲間、友人の間、あるいは世代間の交流や触れ合いといったコミュニケーションを取り戻すツールになると著者はいう。

第7章「カラオケの進歩でひろがる歌の場」では、カラオケを楽しむ場がどのように変遷し、楽しみ方がどう進化してきたのか、カラオケの登場がわれわれの歌との関わり方をどう変えたか、それが人と人との関係性や生活にどう影響を与えたかが分析される。

第8章「カラオケと著作権」のあゆみ」では、著作権制度の原則とカラオケとの関わりが概説される。カラオケが最初に普及したのは、スナックやクラブなどの社交場や旅館であったが、当時の著作権法では、録音物の再生演奏は自由に行ってもよいことになっていたために、著作権料の不払いという問題が発生した。カラオケボックスや通信カラオケなどの出現にともなって著作権制度も進化していった。

終章「カラオケは永遠不滅です!」では、まとめとして、カラオケはなぜ流行り続けるのか、ライフスタイルにおける位置づけの変化、業界の潮流の変化、そして第5世代による大発展の予測が行われる。

巻末にはカラオケ業界の年表が付され、ハードやシステム、技術の発展の歴史が、ソフト・コンテンツ（レコード大賞）と社会（流行語）によって世相と対比されながら、表にまとめられている。

### 3. 本書の学術的意義

本書は、先行研究の整理検討、仮説の提示、理論フレームの提示と事例による検証など、学術書としての体裁はとっていないけれども、編著者の前川氏は、企業家研究フォーラムでも報告を行い、理論化による学術的な貢献を志向している。さまざまな側面から包括的に事実を集め、カラオケ産業の進化発展を公平に偏見なく記述し、学術的研究の素材を提供することで、さまざまな理論的アプローチの可能性をもたら

した。少なくとも、カラオケ産業について、このような類書はないと考えられる。

イノベーションと企業家の研究について、私は本書から以下の2つの理論的アプローチの示唆を得ることができた。

第一に、カラオケという行為は伴奏に合わせて歌うという比較的単純なものであり、まったく変化していないけれども、それを実現していくプロセスでは、機器、サービスの内容、提供の仕方などでさまざまなイノベーションが生まれ、それらの相互作用によってカラオケ産業が進化発展してきたということである。例えば、レーザーディスクについては、それ自身が一つのイノベーションとしてこれまで数多くの研究が行われてきた。また例えば、ビデオディスクの分野では、静電容量方式と光レーザーディスクとの規格間競争については、これまで数多くの研究が行われてきた。またカラオケボックスなどの新事業をカラオケは生み出したが、これらの新事業の開発についてもこれまで数多くの研究が行われてきた。しかしこれらのイノベーションがどのように相互作用し、カラオケが事業として成立してきたのかについての研究は、いまだ見られないようである。カラオケを一つのイノベーションと考えるべきか、あるいはさまざまなイノベーションの相互作用としてのメタ・イノベーションとして捉えるべきか、イノベーション間の競合と盟主の交替のメカニズムについて、本書は研究へのヒントを提供している。

第二の点として、カラオケの進化発展は、敗者の歴史であるということである。例えば、8トラックはカーオーディオにおいてカセットテープに負けた結果、カラオケにその活用の用途を見出したし、通信カラオケはネット配信によるソフト販売の失敗の結果、その技術の新しい用途として生まれた。オーディオや映像メディアなどで標準規格をとることができなかった規格が、カラオケにその用途を見出した。さらにレーザーディスクが通信カラオケに交替していったように、ある世代の標準規格となった

規格が、つぎの世代に交替するときに、前の世代のイノベーターは、つぎの世代での業界での地位を失っている。すなわちクリステンセンのいうイノベーションのジレンマが生じている。本書では個々のイノベーションにおける企業家のパーソナリティや企業家活動については記述されていないけれども、企業家間の競争と協調と相互作用は、企業家研究の新しい研究テーマを提供している。

本書は、ある理論を提示し、それについて事例によって検討を加えるという書ではないけれども、本書から数多くの企業家研究へのヒントが得られる刺激的な書ということができよう。

(廣済堂出版、2009年、263頁、1,700円)