

## 一 「アニソン」の経験と意味づけにおける文脈の複数性

### 一・一 アニソンの聴き手という対象について

本稿の目的は、人々が「アニソン」（アニメソング）というジャンルにどのような意味づけを行っているかを、社会的に明らかにすることである。アニソンとして発売されているのは、主としてアニメ作品やゲーム作品の主題歌・挿入歌、キャラクターソングなどであり、そうした楽曲を歌う歌手は「アニソン歌手」と呼ばれる。アニソン歌手には専業の歌手だけでなく声優も含まれ、ソニーミュージック、キングレコード、ランティス（バンダイナムコアーツ）、NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパンなどのレコード会社から音楽が売り出されている。アニソン歌手が歌う曲には特定のアニメ作品・ゲーム作品と紐付けされていない曲もあるが、それらもアニソンとして扱われることがある。本稿ではそうした幅広い音楽を含むジャンルとして「アニソン」を扱う（一）。そして、「アニソン歌手が歌う音楽を聴く人々のことを、本稿は「アニソンの聴き手」と呼ぶ。

アニソンをめぐる近年の概況としては、とりわけライブやイベントが盛んに行われていることが指摘されている。『アニメ産業レポート二〇一七』によると、二〇一六年のアニソンライブ（アニソン、声優を主としたライブやコンサート）のチケット売上の総額は二四七億二〇〇万円であり、公演回数は一九六六回、観客動員数は三〇九万八〇〇〇人となっている（亀山二〇一七）。さらに、数千・数万人が参加する大規模なライブやイベントだけでなく、小さなライブハウスでアニソンのイベントが定期的に企画されたり、アニソン専門のクラブやDJが出現したりもしている（宮入・佐藤二〇一七）。「アニクラ」と呼ばれるそうした文化は、大都市だけでなく地方においても盛んである（浅野二〇一七）。

このように多面的な展開を見せるアニソン文化であるが、アニソンの聴き手に関する研究はほとんどなされていない。そのため、一般的なアニソン言説は、「アニメ作品「アニソン」聴き手」という関係を前提に語られている。例えば小林郁太は、速いテンポや変化の大きいメロディといったアニソンの音楽的特徴を述べつつ、その理由を「アニソンを聴くリスナーにとっては、基本的にアニメを観ることが主目的で、アニソンはその過程で触れるものということになり

ます。したがって、その楽曲自体が主役である一般的なポップスと比べると、リスナーに対する“掴み”の要素を際立たせる必要があります(小林 二〇一五・一八六)と説明している。また、円堂都司昭は「ラブライブ！」のようなキャラクターと声優をステージ上で連動させた音楽ライブイベントに注目し、「スクリーンに映ったアニメ・キャラクターとステージの床に立つ声優たち、互いのダンスが同期するところに面白さがある」(円堂 二〇一三・一五九)と説明している(2)。

しかし、アニソンを聴取する経験は、必ずしも個別のアニメ作品に結び付けられているわけではない。言い換えれば、アニソンの聴き手は、アニメ作品をより深く楽しむために音楽を聴くというだけではない。むしろ個別の作品を超えて「アニソン」というジャンルが成立していることこそ、アニソンの特異な点である(3)。例えば「ドラマソング」や「映画ソング」や「SFソング」といったジャンルは存在しないのに、「アニメソング(アニソン)」というジャンルは存在するのである。そして、毎年のべ約八万人を動員している「Animelo Summer Live」の盛況ぶりは、ジャンルとしてのアニソンの存在を前提として成り立つ現象であると言える。また、アニメ作品のイベントでもアニソンは歌われるが、主にアニソンが歌われる場合は、個々のアーティストのライブや「Animelo Summer Live」のようなアニソンイベントにおいてである。

そこで本稿は、アニソンを聴取する経験をより深く理解するため、人々によって「アニソン」というジャンルがどのように意味付

けられているか、という点に注目する。アニソンが実際には「アニメ作品の音楽」の範囲を超えて出ているにもかかわらず、アニソンの聴き手は「アニソン」という括りを使用している。そこに含意された内容を分析することが、本稿の課題である。

## 一・二 文脈の複数性

上述の課題に取り組みにあたって、本稿は「文脈の複数性」という視角を提示する。より具体的に述べれば、アニソンを聴取するという経験は、アニメ(オタク文化)と音楽という二つの経験の文脈が交差する場所に位置しているのである。したがって、アニソンというジャンルの意味づけについても、文脈の複数性を考慮して分析する必要がある。ここで文脈というのは、経験や意味づけが生じる際の背景のことであり、この背景は知識によって構成されている(4)。

アニソンはつねにアニメと音楽という二重の文脈の下に置かれている。まず、アニソンというジャンルを完全にアニメから切り離して考えることはできない。アニソン歌手は、ソニー・ミュージックの「アニプレックス」、キングレコードの「キング・アミューズメント・クリエイティブ本部」など、各会社のアニメ系レーベルに所属している者がほとんどである。聴き手のアニメに対する関心や思い入れの有無に関係なく、アニソン歌手は音楽産業の中でこのように位置づけられている。他方で、アニソンを聴取する経験をアニメ文化・オタク文化へのコミットと同一視することもできない。なぜな

ら、「アニソンを聴くこと」と、「アニソンをアニソンとして意識して聴くこと」は、同じことではないからである。そもそも、アニソン歌手のファンであろうとなかろうと、アニソンを聴く機会が存在する。「音楽鑑賞は、きわめて広範な人たちにより自分の趣味として認知されているという意味で一般的な文化的行為」（北田 二〇一七・九三）であり、例えばアニソンが音楽ヒットチャートの上位を占めて音楽番組で紹介されることもある。あるいは、街中で偶然聴いた音楽が実はアニメの主題歌だったということもしばしばある。同一の楽曲であっても、それが「アニソン」として意味づけられる場合もあれば、そうでない場合もあるのだ<sup>(5)</sup>。

アニメと音楽のどちらの文化的文脈が優位になるかについての一般的な言明は不可能であろう。聴き手の置かれる文脈は、それぞれの聴き手が持つ背景知識によって形成されるからである。この背景知識は、単に多寡によって規定されるものではない。J・グレイ(Gray 2003)は、特定のメディアをめぐる意味づけがそれへの関与度の違いによって異なることを指摘しているが、むしろアニソンの意味づけの文脈を形成するのは、知識の種類である。

以上から、本稿はアニソンをアニメと音楽の交差する領域に位置するものとして捉える。一方ではオタク文化の内部で完結する趣味領域としてのアニメがあり、他方ではオタク文化を超えて社会全般に浸透する趣味領域としての音楽がある、という文脈の二重性がアニソンの特徴であるといえる<sup>(6)</sup>。アニソンはつねに、「アニメという背景を伴いながらそれ自体で独立した音楽でもある」という文

脈の複数性の中で、経験され意味づけられている。人々によるアニソンというジャンルの意味づけは、こうした文脈の複数性を踏まえて初めて理解可能になる。したがって本稿は、アニメと音楽という複数の文化的文脈の中で、「アニソン」というジャンルをめぐる意味づけの実践を明らかにすることを目指す。

## 二 水樹奈々ファンという事例について

以上の目的のため、本稿は声優・歌手の水樹奈々のファンを事例として扱う。水樹奈々は一九九七年、十七歳のときに声優としてデビューし、以降はアニメ声優・歌手活動・ラジオ番組出演・ナレーションなどさまざまな活動している。とりわけ歌手としての活動が有名であり、「NHK紅白歌合戦」には二〇〇九年から六年連続で出場した。

本稿が水樹奈々のファンを事例として扱うのは、水樹奈々が「アニメ」と「音楽」という二つの文化的文脈にまたがって活動している人物だからである<sup>(7)</sup>。一方ではアニメ声優として数多くの作品に出演し、「魔法少女リリカルなのは」シリーズや「戦姫絶唱シンフォギア」シリーズでは何作にもわたって主題歌を担当するなど、アニソン歌手として広範な活動がみられる。水樹奈々本人は雑誌のインタビューの中で「声優アーティスト」を自称している<sup>(8)</sup>。『日経エンタテインメント!』二〇一五年十二月号、三二頁。他方で、水樹奈々の音楽活動はアニメやオタク文化にとどまらない文脈でもなされている。その例としては、前述の紅白歌合戦のほか、「FNS歌謡祭」

「MUSIC JAPAN」「MTV Unplugged」といった音楽番組への出演、T.M.Revolution とのコラボレーションによる「イナズマロックフェス」への出演、スガシカオの主宰する「スガフェス」への出演などを挙げることができる。テレビ番組に関しては、時折バラエティ番組に出演することもある。

このような事情を考えると、「アニソン歌手」である水樹奈々がアニメやオタク文化の文脈に結びつけて理解されるのか、音楽全般の文脈に結びつけて理解されるのかは、予め決まっていることではない。むしろそうした理解の仕方は、聴き手が二つの文脈にどのように関与しているかによって異なる仕方で行われる。また、「水樹奈々ファン」と一口に言っても、それはアニソンというジャンルの愛好者と一致するわけではない。水樹奈々のファンを扱うことで、かえって彼ら・彼女らの間での「アニソン」というジャンルの意味づけの多様性を明らかにする契機となりうる。こうした点にこそ、本稿の着眼点がある。

### 三 調査の概要

水樹奈々ファンに対するインタビュー調査は二〇一三年一月から同年十二月にかけて行った。インタビューの許諾を得た八名の属性とインタビューの形式は、表一の通りである。インタビューの進め方としては、「ファンになったきっかけ」「普段のファンとしての活動」など予め用意した質問項目に沿って進める半構造化インタビューの形式で、それぞれ一〜二時間程度行った。なお、インタビュー

実施の都合上、AさんとBさん、CさんとDさん、FさんとGさんはそれぞれグループでインタビューした。また、必要に応じて追加でインタビューないしインターネットを経由した質問を行った。

表1 インタビュー協力者リスト

インタビュー協力者	年齢	性別	インタビュー形式	実施時期	備考
Aさん	20代	女性	グループ	2013年1月	インターネットを利用して後日追加質問(2013年1月)
Bさん	20代	男性			
Cさん	30代	男性	グループ	2013年7月	インターネットを利用して後日追加質問(2013年9月～10月)
Dさん	20代	男性			単独で2回目のインタビュー実施(2013年11月)
Eさん	20代	男性	単独	2013年10月	単独で2回目のインタビュー実施(2013年10月)
Fさん	20代	男性	グループ	2013年9月	
Gさん	20代	男性			インターネットを利用して後日追加質問(2013年11月)
Hさん	10代	女性	単独	2013年11月	

分析に入る前に、水樹奈々のファンの活動について、インタビューデータを基に一般的な概要を述べておきたい。日常的な活動としては、CDやDVDの購入、グッズの購買、水樹奈々が出演するアニメの視聴、ラジオやテレビ番組の視聴などが挙げられた。また、ライブに参加することをファンとしての楽しみの一つとして挙げるケースが多く見られた(8)。水樹奈々に限らないが、アニソンのライブにおいては観客がサイリウム(化学式ないし電池式の蛍光棒)を振ることで場に参加し、一体感を演出する(田堂二〇一三:七八、キムラケイサク二〇一五)。さらに、ライブに参加する際に友人と会う、カラオケと一緒に行く、などの楽しみ方も挙げられていた。それぞれの人が水樹奈々のファンとしてそれぞれの楽しみ方や愛着を語っており、場合によってはファンとしての規範的意識を表明しているが、それらは本稿の主題ではない。これらの点に関しては別稿を用意することとしたい。

#### 四 分析

##### 四・一 アニメ作品とアニソンとの関係：図と地の反転

本稿の冒頭で、一般的には「作品が主、音楽が従」という関係がしばしば想定されていることを指摘し、アニソンの聴き手に関してはこの想定が当てはまらないと論じた。このことはインタビューデータからも確認できる。例えばGさんは、「アニソン聴いて、この曲良い曲だなと思うとそのアニソンのアニメも見てみようかな」と思

うことがあるという(Gさん、二〇一三年九月三〇日)。アニソンの聴き手にとって、必ずしもアニメ作品は中心的な位置を占めているわけではない。Gさんにとって中心にあるのはむしろアニソンの方であり、アニメ作品の視聴はアニソンをきっかけとして始まるのである。

それでは、アニソンへの関心がアニメ作品への関心よりも優先されるようなアニソンファンの経験様式は、いかにして生じるのだろうか。この点について興味深い語りをしているのがCさんである。Cさんは水樹奈々だけでなくアニソン関連の様々なイベントに足を運んでいる。Cさんは次のように述べている。

筆者…アニメ系のイベントは、作品が好きで行くってことはありますかね？なんとなく出演者メインで行っている印象があるのですが。

Cさん…最初は好きなアニメのイベントだから行ってたよ。今の中の人目当てで行ってるのは事実。とは言えアニメイベント行く場合、そのアニメを鑑賞してから参加をしている。そうしないとライブと違ってネタが分からず楽しめない。

筆者…そのスタンスが変わってきたのって、どういう経緯だったんですか？

Cさん…イベント不参加時代を経過して気づいたらそうになっていたという感じ。自分でもよく分からない。奈々ちゃんて掘り下げると、仕事で疲れるとアニメをしっかりと見るのが億劫にな

る。だけど音だけ流すなら適当にでもやれる。それで主題歌なりで「おっ」となって、興味持つ。この流れだと中の人中心かな。(二〇一三年一〇月三〇日)

注目すべきは、水樹奈々に関心を持ったきっかけに関してCさんが語った部分である。Cさんは、「自分でもよく分からない」と断りつつ、アニメを「音だけ流す」うちに主題歌などで興味を持ったと語っている。ここでCさんの経験に生じているのは、「図と地の反転」に喩えることができる。アニメ作品という「図」と、音楽という「地」が反転したのである。アニメを経験する際、基本的にはアニメ作品そのものが前景化しており、音楽は後景に退いている。この関係性が逆転するとき、アニソンが注目されるのである(9)。

同様の事態はAさんの語りからもうかがえる。Aさんが水樹奈々ファンになったきっかけは、「魔法少女リリカルなのは」というアニメ作品だったという。同作品で主人公を演じている水樹奈々と田村ゆかりという二人の声優に触れつつ、Aさんは次のように話している。

Aさん…どっちみち「なのは」が好きだったから、「なのは」のアニメが好きになったから、主役として出てる二人を好きになって、その中でも曲に惚れた奈々ちゃんが一番だったから、奈々さんを主軸に回ってるけど、ゆかりん「田村ゆかり」も興味はあって、ちよっときっかけがあったから「ライブに行った」。

(二〇一三年一月一八日 □は補足)

Aさんは「なのは」というアニメ作品を通じて水樹奈々や田村ゆかりのファンになったと自認している。田村ゆかりも水樹奈々と同様、声優活動と歌手活動の双方で有名な人物である。しかし、Aさんは「なのは」という作品が好きになった当初の自身のスタンスについて、同時に次のようにも語っている。

Aさん…アニメで声優の名前を知って、最初はキャラクターが好きであって、「声優ファンとか絶対ならない！」って思ってた。(二〇一三年一月二七日)

つまり、Aさんにとって当初重要だったのは「なのは」というアニメ作品とそのキャラクターであったが、次第に関係性が反転し、水樹奈々や田村ゆかりといった声優の存在が前景化していったのである。

以上の分析は、あくまでも一つのアニメ作品を視聴する中でアニソンや声優が際立ってくる時の経験のメカニズムを提示したものである。だが、本稿の目的は、個別の作品を超えたアニソンというジャンルを持つ意味を明らかにすることである。そこで、アニメと音楽という文脈の二重性が問題となる。これについて語っているのがEさんである。Eさんはアニソンの面白さについて次のように語っている。

Eさん…やっぱりに曲とか歌詞がいいっていうだけじゃなくて、歌っている人がちょうど話題の人だったりとか、その人のキャラだったりとか、そういういろんな背景知識というか、そういうのはどっかにあると思うんですよ。あと、背景知識でいちばん大きい所って、曲が作られているアニメ自体みたいなのとがあつて、自分はあるまそのアニメ見ようとは思わないんだけど、他人がそのアニメ、つてか大勢の人がけっこう好きなアニメで、そうすると曲はどうなってるんだろうとか、もしかしたら曲はすごく面白いのかもしれないとか、そこで気になるっていうのも多分あると思うんですよ。ただ、やっぱりさつきも言ったんですけどその、アニメとアニソンとはつながっているように、やっぱり独立してもちゃんとした商品になるような、そういう作り方をしているような気がして。(二〇一三年一〇月二七日)

アニソンというジャンルが前景化するとき、個別のアニメ作品は「背景知識」のレベルに退く。しかしそれは、聴き手にとって音楽とアニメ作品とのつながりが消滅するというのではない。個々のアニメ作品は、アニソンをアニソンとして意味づけるための文脈を形成するのである。こうして、聴き手はアニソンのジャンル性を意識することになる。

#### 四・二 声優として、歌手として、ナレーターとして…文脈の複数性の意識

すでに述べた通り、本稿が水樹奈々のファンを取り上げる理由は、水樹奈々が「文脈の複数性」を体现する人物だからである。この複数性がファンの側でも強く意識されているという事実が、インタビューデータからも確認できる。

鍵になるのは、「くとして」という表現である。水樹奈々ファンの語りには、「声優として」「歌手として」といった表現が頻繁に登場する。一例としてCさんとDさんの以下の会話を挙げる事ができる。

Cさん…奈々ちゃんは個人的には声優としてそんな上手いとは思ってなかった、全然。歌のほうだよ。

Dさん…今でも声優としてあんまり好きじゃないって人もいますよ。

Cさん…歌手の方が、アーティスト活動の方が強いっていうか、どうしてもそっちの方が評価されちゃうよね。

Dさん…ナレーションの方が好きですね。(二〇一三年七月二〇日)

この会話は自然発生的に出てきたものであり、筆者が促したものではない。CさんとDさんは、水樹奈々の活動として「声優」「歌手」「ナレーション」の三つに言及し、それぞれに関して自身の愛着を

語っている。文脈の複数性という観点に照らして言えば、「声優」はアニメの文脈を指すものとして、「歌手」は音楽の文脈を指すものとして理解できる。もちろん他のインタビュー対象者においては、声優としての水樹奈々の評価に関してCさんやDさんとは異なる語りが得られたが、そのことは本稿の主題ではない。重要なのは、水樹奈々ファンの側が文脈の複数性を意識しながら自らのファン対象に接しているという点である。

だが、水樹奈々ファンは初めから文脈の複数性を意識しているわけではない。アニメ作品を視聴する中で水樹奈々という存在を発見したCさんやAさんとは対照的に、Bさんはアニメという文脈とは独立した形で水樹奈々に出会っている。Bさんは水樹奈々が出演するラジオ番組「水樹奈々スマイルギャング」をファンになったきっかけに挙げている。

Bさん…中高生のときにラジオ聴いてた時期があって、そのときに日曜日に聴いたラジオが、夕方から深夜にかけて聴いとったんやけど、そのときちょうど声優系のラジオとかやっぱやってんだ。その中のひとつにスマイルギャングがあって、そのときまだ知らなかったんやけど、ちょうどそのラジオの番組内でかかったマシンワン「=MASSIVE WONDERS」という曲」聴いて、それで、「おおいいな」と思ってCD買って、って感じ。で、またラジオ聴いて、ライブやるんだ、ライブ行ってみよう、でライブ行って、ああもう一生ついてく、みたいな。すごい好きに

なっていて。

筆者…じゃあ最初はラジオで。っていうことは、アニメから入ったってわけではない。

Bさん…アニメから入ったわけじゃない。好きになっていって、後々「あーあのキャラ水樹奈々だった」って、そういうのがあったくらい。

筆者…声優系のラジオを聴いてたってことは、アニメは好きだった。

Bさん…アニメ、好きだった。でもほんとその時期はただラジオが好きだったから、普通に平日はFMとか聴いとって、土日に好きな番組やってなかったから適当にAM聴いとったら、もしたら声優のラジオがやとった。たまたま聴いただけ。でもそれが日課になっていったって感じ。(二〇一三年一月一八日

□は補足)

Bさんにとって、水樹奈々に関心を持ったこととアニメを愛好していたことは、当初結びついてはいなかった。あくまでラジオを聴くことがBさんの日常的活動であって、そこに水樹奈々の曲を聴くという偶然の経験が入り込んだのである。アニソン歌手としての水樹奈々は、この場面では単に「歌手」として経験されており、アニメという文脈は入り込んでいない。Bさんの場合、水樹奈々が「アニソン」という形で理解されるようになるのは、水樹奈々の音楽に触れて以降のことであった。聴取という経験様式における受動性は、



アニソンとの出会い方に様々なヴァリエーションがありうること、アニソンに対する意味づけは時間の流れの中で変化すること、を示唆している。

#### 四・三 音楽的性質とライブ参加の形式としての「アニソン」

さらに、以上のことを踏まえれば、水樹奈々のファンにとってアニソンというジャンル自体、必ずしも重要ではない場合もあると分かる。それを示しているのがDさんの事例である。Dさんは元々、アイドルグループ「AKB48」のファンであったが、AKB48が出演する音楽番組の観覧に参加した際に偶然水樹奈々の歌を聴き、関心を持った。インタビュー協力者の中で声優やアニソン歌手ではないアイドルのライブに参加している人は、DさんとFさんの二人のみであり、珍しいケースであると考えられる。

筆者がDさんにとって「アニソン」の持つ意味をたずねた際、Dさんは次のように答えた。

筆者…水樹奈々のファンになったことと、水樹奈々がアニメの関係者だったことは別にあんまり関係ない？

Dさん…ん？というの。

筆者…なんかその、アニソン歌手だからとか、そういうのじゃなかった。

Dさん…ああ、そういうのじゃなかった。なんだろう、そんなにジャンルには左右されなかったというか。元々なんかアニソ

ンの曲調が好きで、入りやすかったっていうのはある。(二〇一三年一月二一日)

水樹奈々とアニメの文脈が結びつくという想定の下で筆者が投げかけた質問に対し、Dさんは一度聞き返している。Dさんにとって水樹奈々をアニメの文脈に置くという理解の仕方は、自ら慣れ親しんだ理解の仕方ではなかったのである。そしてDさんは「ジャンルには左右されなかった」と述べている。Dさんにとって、アニメの文脈は重要ではない。そして、「アニメの文脈に置かれた音楽」という意味におけるアニソンというジャンルも、重要なものとは見なされていない。この意味で、Dさんにとって水樹奈々は純粹に歌手として映っている。

それにもかかわらず、Dさんにとって「アニソン」という括り自体は一定の意味を持っている。ここでのアニソンという括りは、特定の曲調を持つ音楽を指している。アニソンの音楽的特徴としては、「八九秒に収まるように作られている」「テンポが早い」「サビのインパクトが強い」「複雑な音楽的技法が多用されている」といった点が指摘されているが(小林二〇一五、リットーミュージック編二〇一五)、こうした曲調を持つ音楽がDさんの好きな「アニソンの音楽」なのであり、ここに水樹奈々も位置づけられている(10)。

また、以下の発言もDさんにとっての「アニソン」という括りを理解する手がかりになる。

Dさん…個人的に思うのが、まずなんかライブの違いっていうか、奈々さんはなんだろう、振りっというか、跳んだり、こうサイリウム振ったり。アイドルはなんだろう、振るっというよりも、まあまず振りコピ「ダンスの振り付けを真似すること」とか、あとはコール、名前叫んだりとか。かな。(……)今だとちょっと迷惑がられるでしょ、名前入れたりすると。でもアイドルはそれが当たり前みたいな。ライブのスタイルの違いみたいなものがあるから、結構両方行きたいなって思う。(二〇一三年一月二一日 □は補足)

ここでDさんが語っているのは、正確には水樹奈々のライブとアイドルのライブの違いであって、アニソンのライブとアイドルのライブの違いではない。それでも本稿の分析にとって示唆的であるのは、ライブへの参加の形式の違いを引き合いに出すことで、二つのカテゴリーの区別を行っている、という点である。聴き手がライブ参加の形式から「アニソン」という括りを再解釈しているのだとすれば、それは「アニメ作品の音楽」という枠を大幅に超える意味づけがなされていると言える。

#### 四・四 差異化の言説とオルタナティブの追求

四・一では、アニメと音楽の関係性からアニソンが注目される際の「図と地の反転」について触れた。四・二および四・三では、聴取の経験の中でアニメの文脈の位置づけが変化したり、アニメの文

脈を離れて「アニソン」という括りが意味づけられることを指摘した。しかし、アニソンというジャンルのファンを自認する人々にとっては、やはり自らの愛好する音楽がアニメとの関係において成り立っているということが重要な意味を持っている。本節と次節ではこの点を検討する。

Gさんは熱心なアニソンの聴き手である。すでに触れたようにGさんは、気に入ったアニソンを発見するとその曲の関係するアニメ作品を見ようと思う、という人物である。Gさんはアニソンというジャンルについて、次のように話している。

Gさん…一応CDはGRANRODEOとJAM PROJECTちょっと持ってますけど、だいたい水樹奈々とそれ以外って感じですね。まあなんか、アニソンもこう、NHKFMで「アニソン三昧」とかやってて、アニソン全体として聴いてた感じですね。あんまりこれっていうのをCD買って聞いてたわけではないです。筆者…アニソンっていうジャンルには結構こだわりがある？ Gさん…そうですね。なんか、こだわりというか、親近感って言うんですかね、アニソンっていうだけでなんかなじみが湧いてくるっというか。(……)「アイドルが歌ったアニソンは」なんか聴かないですね。やっぱりちょっと違う感じがするんですかね。アニソン専門ではない。なんででしょうね、アニソン専門の人には親近感がわくっというか。(二〇一三年九月三〇日 □は補足)

Gさんは「アニソン全体として聴く」という聴取様式をとっている。そして、「アニソン専門の人には親近感がわく」と説明している。Gさんが感じている親近感とは、アニソンのジャンル性に由来している。しかしここで言う「アニソン」というジャンルは、「アニメ作品に関係する音楽」を指しているわけではない。「アニソン専門」でなければこのジャンルには入らないのであり、例えば「アニソン専門」ではない歌手が歌ったアニソンは、Gさんにとっては「アニソン」のジャンルには入らないのである（ユ）。むしろ、Gさんを含め当事者たちにとっても「何（誰）がアニソンのジャンルに入り、何（誰）が入らないのか」という線引きはかなり曖昧であろうし、全ての人が一致した解釈をしているわけでもない。重要なのは、「アニソン」というジャンルが「アニメ作品・アニソン」聴き手」という字義通りの意味連関を超えた意味の下で解釈されているという点である。アニソンという音楽ジャンルに関して、より明確な語りをしているのがEさんである。Eさんは次のように述べている。

Eさん…アニメ好きな人たちの間だと、JPOPってどうせみんな興味ないでしょ、みたいな雰囲気ありませんか（笑）。たぶん、JPOPのテーマの定型性をつまらないと思うのでは。アニソンはそれこそ千差万別で、ジャムプロ【=JAM PROJECT】みたいに暑苦しいのもあれば、媚びた甘ったるいものもあれば、女性ボーカルが高い歌唱力で歌い上げるとか、いろいろあるわ

けですよね。で、その中のひとつでも自分の好みにあったものがあれば、その人はそれだけで「アニソン好き」になってしまいうわけです。そういう懐の深さがありそう。（二〇一三年一〇月二七日 □は補足）

この語りには「アニソン好き」であるEさんの自己理解が明確に反映されている。Eさんは主流音楽ジャンルとしてのJPOPを「定型的でつまらない」と切り捨て、アニソンの「懐の深さ」を評価している。また、Eさんはアニソン愛好家になる前にはユーロビートやトランスといったジャンルの音楽を聴いていたが、それらと比べても「邦楽のメロディはしょぼい」と感じていたという。Eさんにとってアニソンを聴くという実践は、主流文化と明確に区別された領域に参加することを意味している。加えて、Eさんは声優という存在の意味についても触れている。Eさんは「声優ユニットなら好きだけどアイドルは特に好きではない」と言い、続けて次のように語っている。

Eさん…なんていうか、言ってしまうと芸がないというか。でも彼女たち【=アイドル】はなんでもそれなりにこなしていかなきやいけなくて、バラエティも出るし、トークもするし、歌も歌うし、握手会もやるしみたいな。でも別にこれが本業ってわけじゃないじゃないですか。本業っていうか、歌を歌うことが本業なのかっていうと別にそんなに上手くないし、別にたぶ

んそんなに求められていない。何を手に職付けているのかって  
いうのが非常に……。声優さんが好きなのは、やっぱり声優とし  
て声の仕事、演技をするってところに長けているというか、長  
けているからこそ仕事になっていくわけで、あるいは歌を、歌  
手として歌を歌う、そこですよ。声優がいろいろやってるの  
は一応演技っていうベースがあるからまだいいとして、アイド  
ルは一体なにをやっているんだらうっていう。(……)たしかに  
かわいいけれど、かわいさは仕事にならない。(二〇一三年一〇  
月四日 □は補足)

Eさんは「声の仕事＝演技に長けている」という点に声優へのこ  
だわりがあると述べ、アイドルとは一線を画す存在として声優を位  
置づけている。Eさんにとって声優とは、専門的技能を有するプロ  
フェッショナルなのである。そして、Eさんはこうした差異化を声  
優への愛着と結びつけて語っている。アニソンを歌う声優に関して  
はしばしば「アイドル声優」と呼ばれることがあるが、Eさんにと  
って(普通の)「アイドル」と「声優」は別物なのである。Eさん  
においては、声優というカテゴリーに対する意味づけもまた、アニ  
ソンをアニソンというジャンルとして経験し解釈する際のひとつの構  
成要素になっていると考えられる。

#### 四・五 開かれた経験可能性と拮抗する解釈

最後に、Hさんが語った事例について検討する。Hさんは積極的

に自己をオタクとして規定しているわけではないものの、高校時代  
の友人は「オタク系のグループ」が多かったと語り、自身について  
も「いわゆる、こういうのってオタクって言われるじゃないですか。  
でも、それまでそんななかったんですよ、こんな楽しいこと」と語  
っている(Hさん、二〇一三年一月三〇日)。したがってHさんも  
水樹奈々をアニメやオタク文化の文脈で理解し、それを積極的に意  
味づけている人の一人である。しかし、水樹奈々の関わる文脈の複  
数性によって、水樹奈々ファンは時としてそのような理解と拮抗す  
るような解釈に出会う。Hさんは、フジテレビで毎年年末に放送さ  
れている「FNS歌謡祭」に関して大学の友人と交わした会話を想  
起しつつ、次のように話している。

Hさん…なんかその、大学に行って、うちの学科そんな「オタ  
クが」いない…から、まあ結構もうバレてるんですけど私の場  
合は、水樹奈々好きなのを隠し通しきれなかった感じなんです  
けど、FNSとかに奈々さん出るじゃないですか。それで「こ  
の前水樹奈々聞いたよー、なんかすっげー歌上手いね」みたい  
に言ってくれると、ああ嬉しいなって思うけど、みんなああい  
う番組でしかやっぱり知らないから、アニメとか見ないから、  
そういうので、あの人声優もやってるしすごいねって感じで言  
われるから、逆に意識しちゃうのかなって気はしますね。(二〇  
一三年一月三〇日 □は補足)

FNS歌謡祭という番組は、いわば「普通の」歌番組である。Hさんが言及している二〇一二年のFNS歌謡祭には八〇組以上の歌手が出演しているが、一般に「アニソン歌手」として分類されている歌手は水樹奈々と中川翔子だけである(12)。Hさんの友人にとって、水樹奈々という存在は「声優もやつてる歌手」であつて、「歌う声優」ではない。ここに本稿が問題としている「文脈の複数性」という問題が最も先鋭な形で表面化してくるのである。

Hさんが想起している事例は、若者のコミュニケーションの場面における音楽ジャンルの扱われ方に関係している。小泉恭子は、世代に共通の知識となつているジャンルと自分の愛好するジャンルとの使い分けの実践を明らかにしている(小泉二〇〇七)。これに対しHさんの事例は、経験の共通性に対して解釈の地平が複数存在しているという事例である。音楽というメディアを経験するためには、先行知識をなんら必要としない。その意味で音楽は開かれた経験可能性を有している。それゆえ、Hさんとその友人との間では、同じ音楽を聴いて「歌上手いね」という感想を共有することが可能なのである。しかし、Hさんと友人との間には、背景の了解に関して決定的な違いがある。だからこそ、こうした解釈の違いが生じている。

## 五 おわりに

本稿は人々によって「アニソン」というジャンルがどのような意図づけられているかを明らかにするため、水樹奈々ファンに注目した。そして分析の視角として、アニメと音楽という「文脈の複数性」

を提起した。水樹奈々ファンに対するインタビュー調査から明らかになったことは、以下の四点にまとめることができる。

第一に、アニメ作品という「前景」と音楽という「後景」が反転することで、音楽が前景化する。これは、アニメ作品を視聴する中でアニソンや声優が際立ってくる時の経験のメカニズムである。個別の作品を超えたアニソンという音楽ジャンルの意識は、アニメが背景知識となつて文脈を形成することで生じる。第二に、アニソンの聴き手はアニメ作品を経由せずにアニソンと出会う場合もある。そうした場合には、アニメの文脈が事後的に付加される形でアニソンが解釈されることになる(13)。第三に、音楽ジャンルとしてのアニソンは字義的には「アニメに関係する音楽」という意味であるが、アニソンの聴き手においては必ずしもそのような意味で理解されているわけではない。むしろ、アニソンというジャンルは、「特有の音楽的性質を持った曲」「特有のライブ参加形式を伴う音楽」「主流文化に対するオルタナティブ」など、単なる「アニメの音楽」という枠を超える形で意味づけられている。第四に、「アニメという背景を伴いながらそれ自体で独立した音楽でもある」という文脈の複数性によって、アニソンを聴くこと自体は全ての人に開かれていながら、それがどのような文脈の下で経験されるかに応じて、解釈は全く別様になる。

以上が分析結果の要約である。アニソンに関する研究は緒についたばかりであり、その歴史や産業構造も含めて今後の社会科学的研究が待たれる。さしあたり本稿が提示したのは、アニソンに固有の

本質を探究する代わりに、人々の行為と意味づけが織り成す社会現象として「アニソン」を捉える、という方向性である。

最後に、本稿が提起した「文脈の複数性」という視角の学術的意義について述べたい。この視角は、アニソンのように定義が曖昧で人々による意味づけが多様な音楽ジャンルの分析に有効であると考えられる。文脈の複数性を考慮しつつジャンルの意味づけ実践を分析することで、既成の固定的なジャンル観念を超え出る部分を発見することができ(eg. Beer 2012)。ただし、複数の文脈が交差する中で行われる意味づけの実践を捉えるには、さらに日常生活の文脈に注目していくことが重要であろう。例えば、四・一においてCさんは、仕事で疲れて「アニメを音だけ聴く」ようになっていたと語っていた。ここでCさんの経験の背景をなしているのは、労働という日常生活の文脈である。こうした観点からは、近年のファン研究における日常生活と趣味の関係への注目(14)や、時間の流れの中で経験される趣味を分析していく視点(15)も、重要になってくるだろう。いずれにせよ、音楽の聴き手はさまざまな文脈や背景の下で音楽を意味づけている。アニソンを聴くという行為は、そうした文脈性が顕著に現れる事例なのである。

#### 謝辞・付記

本稿は草稿段階で多くの方々からアドバイスを頂いた。とりわけ「アニメーションに関する学術研究会」の皆様には貴重なコメントを頂いた。ここに記して感謝申し上げる。また本稿は日本学術振興会

特別研究員奨励費(17107319)の成果の一部である。

#### 注

(1) アニソンの市場の歴史に関して、詳細な研究はまだまだなされていない。目下、サウンドトラック等を含めたアニメーション関連音楽の市場の変遷を追った宮本亮平の研究(宮本二〇一五)からは、アニメーション関連音楽の新譜数が一九七〇年前後から増加しはじめ、小刻みに増減しつつも一九九六年に約一四〇〇タイトルとピークを迎え、現在は八〇〇〜一〇〇〇タイトルで推移している、ということが読み取れる。ただし、劇伴(BGM)は本稿の扱うアニソンの範囲には含まれない。

(2) 加えて石田(二〇一八)は「アニメのために制作される歌」としてのアニソンについて、いくつかのアニメのオープニングを題材に、楽曲や音響が映像とどのように連携しているかを分析している。

(3) なお、音楽産業に従事する人々がジャンルとしてのアニソンを意識して音楽の制作・流通に取り組んできたということは、いくつかの資料から推察できる。例えば、ランティス社長(当時)の井上俊次は、「アニメ音楽業界全体が一つにならないとだめだと感じていた」(井上二〇〇七:一七二)と語っている。音楽プロデューサーチームQ.MHzの田淵智也は、水樹奈々について「みんなのスターとして業界全体で応援してきた」人物として説明している『テレビブロス』二〇一七年三月号、二三頁)。構成作家の今村良樹は、一九九〇年代末のアニソンの聴き手について、「どの歌手を推すっていうんじゃなくて、新しい動きを見せてるアニメソングってジャンルそのものを、おれたちの力で推してやろう」(アニソン黄金伝説制作委員会編二〇一三:三六)という勢いがあったと回顧している。しかし、アニソンというジャンルの生成過程を産業史的に説明することは、本稿の作業範囲を大きく超えている。さしあたり本稿ではアニソンの聴き手に絞って検討を進める。

(4) なお、本稿が文脈と呼んでいるものは、現象学的哲学では「地平(Horizont)」と呼ばれる。「文字とおりの端的な意味での事物経験、つまり、目のまえの事物をいまはじめてとらえ知識にもたらしたのであって、以前にはいまの知識以上のことはなにも『しる』」ところがなかった、というような経験はどうかんがえても存在しない。どんな経験でも、それがなにを本来の意味で経験し、なにをそっくりそのまま視野におさめるとしても、おのずから必然的に、まさにこの事物にかんする知識や付随知識をともなっている。……あらゆる経験は経験の地平をもっているのだ」(Husserl 1964=1999: 23-24)。

(5) こうした事情は、独特の解釈コードなしではそもそも対象を経験することすらできないマンガ同人誌やコスプレの場合とは異なっている。コスプレの例については田中東子(二〇〇九)を参照。

(6) 従来のオタク文化研究は、前者の意味での「閉じた共同体」という側面を強調してきた。例えば、斎藤環はオタク文化を「奇妙で独特の共同体」(斎藤二〇〇六・一九)と特徴づけている。

(7) したがって、例えば特定のアニメ作品と分かち難く結びついた声優ユニットのファンを題材にすれば、おのずと本稿とは異なる分析結果が得られるはずである。

(8) 二〇一七年一月に開催されたファンクラブイベントの参加者は一日約一万七千人であった (<http://nana-tabi.hatenablog.com/entry/2017/11/20/205009> 二〇一九年一月一九日取得)。

(9) Cさんが語っているような「アニメを聴く」という経験様式については小林(二〇〇九)を参照。

(10) 付言すれば、「水樹奈々はアニメ的文脈で活動する歌手だからアニソン歌手である」という論理と、「水樹奈々はアニソンに特徴的な曲を歌う歌手だからアニソン歌手である」という論理との違いは、「水樹奈々はアニソン歌手である」と表現される場合には見えなくなってしまうのである。

(11) 歌手とアニメ作品のタイアップの変遷を追った有田俊の記事によると、1980年代はアニメ作品とは無関係な曲がアニメの主題歌として続々と採用される時期であったが、二〇〇〇年以降は深夜帯に放送されるアニメの増加によって、声優を起用したアニソンが増えていったという(『月刊サイゾー』二〇一三年八月号、五八―六一頁)。

(12) なお、二〇一七年の同番組には「アニソン名曲メドレー」の企画が盛り込まれている。

(13) 水樹奈々への関心とアニメ視聴経験との関係については、三つのパターンを仮説的に抽出できる。第一に、アニメを頻繁に視聴していることが背景となっっている場合。四・一で分析したCさんの事例がこれに該当する。第二に、頻繁にはないがアニメを視聴した経験が背景として関係している場合。Aさんが水樹奈々に関心を抱いたきっかけの一部にはアニメ視聴経験が含まれていたが、Aさんは「オタクになったかった」とも述べている。このことはAさんが自らを「オタク文化の外側」にいる存在として見ていたということを示唆している。第三に、水樹奈々に関心を持ったこととアニメの視聴経験とは無関係である場合。四・三で言及したDさんは、アニメの熱心な視聴者ではないとも語っている。また、水樹奈々について特集したNHKの番

組で関心を持ったFさんの場合、「音楽はなんでも聴く」という聴取様式が水樹奈々への関心により直接的に関係している。こうした論点は、「ファン研究」という主題の下でより詳細に扱われるべき論点であろう。

(14) 家事や家族の世話に拘束されつつそれと折り合いをつけて韓流文化と関わっている中年女性たちを描いたイ・ヒャンジンの研究や(イ二〇〇八・二一―二二、二二―二五)、ファンダムを「週末だけの世界」という名の一種のユートピアと捉えたH・ジェンキンスの研究(Jenkins 2013: 282)を参照。

(15) これについては、「現代のファン研究に欠けているのはライフコースの視点をほっきりと考慮することである」(Harrington and Bielby 2010: 434)と述べるC・L・ハリントンらの研究や、時間性に注目することで単一のファン対象に焦点化するファン研究を修正する必要性を提起しているM・ヒルズの研究(Hills 2005: 819)が参考になる。なお、生きられる時間の経過の中で組織化されていくファン経験を記述する際には、A・シュッツの現象学における「生活史的状况」(Schutz 1962: 9)という概念が有用であると思われる。

#### 文献注

- アニソン黄金伝説制作委員会編『ドリカンからこむちゃへ——アニソン黄金伝説!』扶桑社、二〇一二年。
- 浅野裕貴「アニソンクラブイベントの集団性——SNS時代における〈界限〉」(毛利嘉孝編『アフターミュージック——実践する音楽』東京藝術大学出版会、二〇一七年)。
- Beer, David, 2012. 'Genre, Boundary Drawing and the Classificatory Imagination.' *Cultural Sociology* 7(2), 2012.
- 田堂都司昭『ソーシャル化する音楽——「聴取」から「遊び」へ』青土社、二〇一三年。
- Gray, Jonathan. 'New Audiences, New Textualities: Anti-Fans and Non-Fans.' *International Journal of Cultural Studies* 6(1), 2003.
- Harrington, C. Lee and Denise D. Bielby. 'A Life Course Perspective on Fandom.' *International Journal of Cultural Studies* 13(5), 2010.
- Hills, Mart. 'Patterns of Surprise: The "Alcator Object" in Psychoanalytic Ethnography and Cyclical Fandom.' *American Behavioral Scientist* 48(7), 2005.
- Husserl, Edmund. *Erfahrung und Urteil: Untersuchungen zur Genealogie der Logik* (3. unveränderte Aufl.). Hamburg: Classen Verlag, 1964. (＝長谷川宏訳『経験と判断(新装版)』河出書房新社、一九九九年)。
- 井上俊次「アニメ音楽ビジネスのポインツ」株式会社メディアアクリエイト『オ

- タク産業白書2008』株式会社メディアクリエイティブ、二〇〇七年。
- 石田美紀「アニメソング論——アニメと歌の関係」(小山昌宏・須川亜紀子編『アニメ研究入門応用編——アニメを究める11のコツ』現代書館、二〇一八年。)
- Jenkins, Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York and London: Routledge, 2013.
- 亀山泰夫「ライブエンタテイメント——拡大を続けるライブエンタテイメント市場」(日本動画協会編『アニメ産業レポート2017』日本動画協会、二〇一七年。)
- キムラケイサク「アニソンライブイベントの成立と発展」(コンテンツ文化史学会『コンテンツ文化史研究』九号、二〇一五年。)
- 北田暁大「社会にとって『テイスト』とは何か——ブルデューの遺産をめぐる一考察」(北田暁大・解体研編『社会にとって趣味とは何か——文化社会学の方法基準』河出書房新社、二〇一七年。)
- 小林郁太『アニソンが持つ中毒性の秘密——J-POPとは異なる進化を遂げるアニメソングの作曲分析』リットーミュージック、二〇一五年。
- 小林義寛「テレビを聴く経験をめぐる——テレビの中の声：声優の力」(大淵裕美・平井智尚・島岡哉・藤田真文・小林義寛・小林直毅『ポピュラーTV』風塵社、二〇〇九年。)
- 小泉恭子『音楽をまとう若者』勁草書房、二〇〇七年。
- イ・ヒャンジン(清水由希子訳)『韓流の社会学——ファンダム、家族、異文化交流』岩波書店、二〇〇八年。
- 宮入恭平・佐藤生美『ライブシーンよ、どこへいく——ライブカルチャーとポピュラー音楽』青弓社、二〇一一年。
- 宮本亮平「1980年前後の日本音楽産業におけるアニメーション関連商品市場の形成について——キングレコードのアニメーション関連音楽市場への参入とその発展」(コンテンツ文化史学会編『コンテンツ文化史学会2015年大会予稿集』、二〇一五年。)
- リットーミュージック編『プロが教えるアニソンの作り方』リットーミュージック、二〇一五年。
- 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』筑摩書房、二〇〇六年。
- Schutz, Alfred, *Collected Papers I: The Problem of Social Reality*, The Hague: Martinus Nijhoff, 1962.
- 田中東子「コスプレという文化——消費でもあり生産でもあり」(成実弘至編『コスプレする社会——サブカルチャーの身体文化』せりか書房、二〇〇九年。)