

# 力の誇示・英雄願望（マッチョ・カルチャー）の発露としてのカラオケ JGSS-2001 データによるカラオケ選択とプレイ頻度に関する仮説実証研究

谷岡 一郎  
大阪商業大学総合経営学部

Karaoke as an Expression of Masculinity  
- A Model-Testing of Karaoke Play Frequency by Using JGSS-2001 Data -

Ichiro TANIOKA

Karaoke was invented in Japan. It becomes an important pastime not only in Japan but also in many countries today. Despite its significant influence on social activities, the study of Karaoke has been a forgotten subject. This study is a model-testing using JGSS-2001 data. JGSS data which started in 1999 is a close relative of General Social Survey of NORC in Chicago, USA. It is hypothesized that, since Karaoke singer wants to be prominent and be praised by the audience, those who have strong masculine characteristic would play more Karaoke than those not so “macho”. The result is very positive, it not conclusive. Several other new findings are shown also.

Key words: JGSS, Karaoke, Macho-Culture, masculinity

カラオケは日本のみならず、アジア各国、欧米においてもポピュラーなパスタタイムとして認知されている。しかしカラオケに関する研究は、ほとんどなされていないのが現状である。研究が進まないひとつの原因に、データ不足という問題が存在したが、2001年のJGSSデータに、余暇活動としてのカラオケの選好に関する質問が加えられ、前に進むことが可能となった。カラオケという行為は、閉ざされた仮想的空間（ヴァーチャル空間）において、主人公、英雄となることを求めることが多い。そして実力によって拍手喝采を得ることが重要な要素となる。この意味において、カラオケ・プレイ頻度はいわゆるマッチョ・カルチャーと関係あるのではないか。マッチョ・カルチャーのいくつかの要素の中でも特に「力の誇示・英雄願望」が強い因果関係を持つのではないか、というのが本稿の仮説である。検証の結果はポジティブなものであった。

キーワード：JGSS、カラオケ、マッチョ・カルチャー、英雄願望

### 1. 日本社会とカラオケ

カラオケは日本人による発明だという。今やアジア諸国の多く、そして欧米においてもカラオケは、ポピュラーなパスタタイムとして確固たる地位を持つに至っている。しかしながら、人々に与える影響力の大きさにも拘わらず、カラオケの研究は遅れているようだ。「遅れている」というのは好意的な見解であって、現実にはカラオケ研究という分野はなきに等しい状況だったと言ってよい。

大阪商業大学のアミューズメント産業研究所は、大衆のパスタタイムやゲーミング(ギャンプリング)の研究、遊戯具の収集・保存・展示、その他アミューズメントに関する様々な活動を行う研究所で、正式に発足したのは2000年12月のことだった。主として他の研究機関で忘れられがちな分野の先駆者として、徐々に名を知られるようになったが、2005年8月に「カラオケ研究プロジェクト・チーム」がスタートした。今回の論文は、そのプロジェクト・チームの成果を受けて進められた、ある理論モデルの検証研究である。

#### 1.2 JGSS プロジェクト

実証研究にはデータが不可欠であるが、幸いなことに大阪商業大学は JGSS (Japanese General Social Surveys) と呼ばれるデータの収集・整理の拠点がある。JGSS データは、アメリカ、シカゴ大学 NORC (National Opinion Research Center) が 1972 年にスタートした GSS (General Social Survey) をプロトタイプとする日本版の社会科学系データで、変数が多いためモデル検証や時系列分析に適している。

本研究は東京大学社会科学研究所のデータアーカイブ (SSJDA) を通じて公表されている「JGSS データ」のうち、2001 年秋の第 2 回本調査 (JGSS-2001) を使用した。このデータは大阪商業大学と東京大学が共同で企画、実施、そして発信しているもので、今回使用するものはその 2 回目の全国規模の本調査である。JGSS プロジェクトは 1998 年以来文部科学省による「学術フロンティア(卓越した研究拠点に対する補助)」プロジェクトに指定されていることを付記しておく。

#### 1.3 カラオケ・プレイ頻度

JGSS データの 2001 年版 (JGSS-2001) には、カラオケのプレイ頻度を尋ねる次のような質問が入れられた。今回の分析はこの質問の内容を従属変数とする。

データや変数に関しては、あとで詳しく説明を加えることになるが、JGSS-2001 は男性 1283 人、女性 1507 人、計 2790 人が (有効に) 回答している。各種多変量解析に耐えうる回答数である。

留置票 Q30				
あなたは、以下の事項をどのくらい行いますか。				
	よくする	時々する	あまりしない	全くしない / 知らない
カラオケ ……………	1	…………… 2	…………… 3	…………… 4

#### 1.4 先行研究

今回のモデル検証プロセスの前提・参考となった研究報告がひとつある。大阪商業大学・アミューズメント産業研究所による「カラオケ研究プロジェクト」の一部として同じデータを分析した論文で、大阪商業大学講師である尾崎盛幸と筆者(谷岡)による『カラオケを好むのはこんな人 JGSS-2001 データによる基本属性と関連変数』(大阪商業大学アミューズメント産業研究所より公刊準備中)である。

社会科学の分野において、モデルが完成の域に達するには、通常いくつかのステップを経る。方法

論的に演繹的なモデル検証は、我々の目に触れる最終形であるが、通常その前段階としては帰納的な試行錯誤が存在する。その点で谷岡・尾崎による論文は、今回のモデル検証の前提となっているのである。

その論文で判明しているいくつかの結果を箇条書きでまとめると、以下のようになる。(すべての項目は従属変数を『カラオケ』と設定した記述である。)

日本の地域『6ブロック』(「北海道・東北」、「関東」、「中部」、「近畿」、「中国・四国」、「九州」)のうち、カラオケ・プレイ頻度が一番高いのは「近畿」で、「関東」、「中部」が続く。逆に低いのは「中国・四国」、「北海道・東北」、「九州」の順。理由はわからない。

日本の都市を「13大都市」、「(その他の)市」、「町村」の3つのサイズ(『都市化レベル』)に分けて比べてみても有意な差( $X^2$ 値)は観察されていない。

個人の基本属性は、『性別』、『年齢』、『婚姻状況(パートナーの有無)』、『職の有無』、『職業上の地位』、『学歴』、『収入』の7項目が調べられたが、そのすべてにおいて『カラオケ』との強い(有意の)相関が認められた。データはさらに男性データと女性データに分割してチェックされたが、残り6変数(基本属性)の有意性は変わらなかった(相関の方向(+/-)に関しては後述)。

「生活環境」に関する現況を『持ち家か否か』、『家族人数』の2つの変数で調べ、『カラオケ』と比較したところ、どちらも強い有意性を示した。

「職業環境」に関する現況を、『上司の有無』、『部下の有無』の2変数で分析してみたところ、両者ともカラオケ・プレイ頻度との強い関連性を示した。これはつきあいでカラオケをする機会の問題であろう。

『カラオケ』に影響を与えるかも知れないという思考プロセスの下、テスト・分析を試みた変数の中には、関係性のない、もしくは関係の少ない(有意でない)ことが判明したものも少なくない。それらを列挙すると、『宗教の有無(および信仰の深さ)』、『現在の幸福感』、『日本社会における(ステイタス)上昇機会が多いと感じるか』、および15歳の時の『本人の成績(主観)』、『親の職業』などなど。くり返すが、これらの変数は95%レベルの検定で有意ではなかったものである。

『親の教育』のうち『母親の教育』に関しては、女性グループ(1507人)に対してのみ有意であった。

## 2. 検証モデルと仮説

以上の前提となる研究結果をふまえて、新たに仮説として浮かび上がったのは、「カラオケ嗜好(プレイ頻度)はマッチョ・カルチャーと深く関係しているのではないか」ということである。カラオケは異次元体験のできる空間であり、人はそこでドラマの主人公のような立場となる。他人より目立ち、英雄(主人公)となることは、マッチョ・カルチャーの発露の一形態であると考えられており(重松・谷岡, 2000『男性的文化〔マッチョ・カルチャー〕と麻雀』)。もしそうだとすれば他の変数が同じ(コントロールされた)状態においても『マッチョ・カルチャー』はカラオケ・プレイ選択および頻度に対する重要な予測変数として機能するのではないか、という仮説である。

### 2.1 マッチョ・カルチャーとフェミニン・カルチャー

「マッチョ・カルチャー(男性的文化)」と呼ばれる概念を数量化する試みは過去にいくつかの例がある(たとえば、土肥伊都子, 1998, 1999) / S. Bem, 1981 など)。重松および谷岡(2000)は、これらをもとにマッチョ・カルチャーを7つの要素に分割した。その対立する概念であるフェミニン・カルチャー(女性的文化)もあわせて、表1に示す。

表1 マッチョ・カルチャーとフェミニン・カルチャー

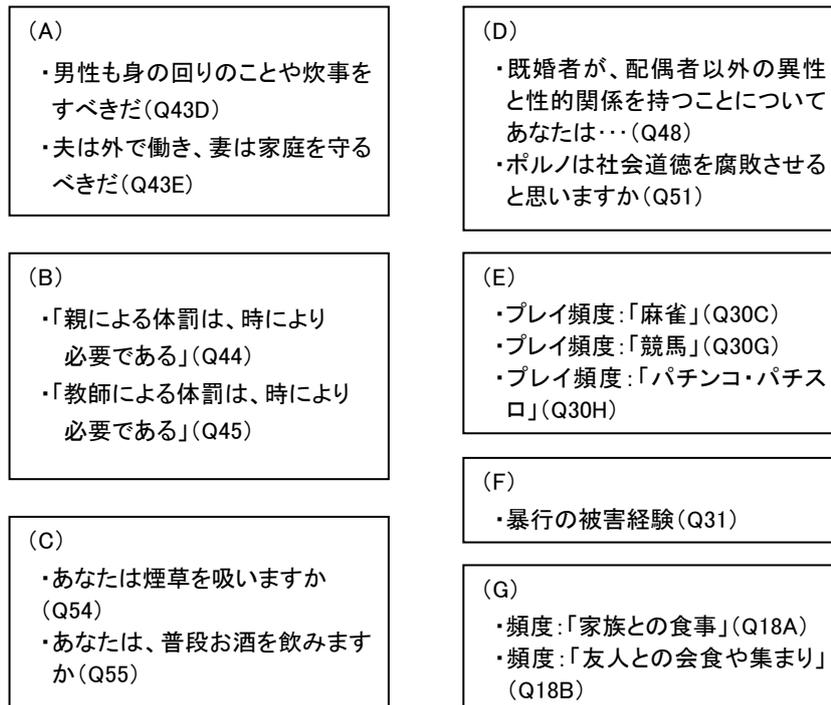
マッチョ・カルチャー（男性的文化）	フェミニン・カルチャー（女性的文化）/ 対立概念
(A) 男性的役割肯定傾向	平等的役割分担傾向
(B) 有形力の行使肯定傾向	暴力否定傾向
(C) VICE 嗜好性	VICE 嫌悪傾向
(D) 性の開放肯定傾向	性の開放否定傾向
(E) 上昇指向 / ギャンブル性向	保守的傾向
(F) 危険追求型行動傾向	危険回避型行動傾向
(G) 外向性	内向性

## 2.2 マッチョ・カルチャーの数量化

マッチョ・カルチャーの数量化に関しては、谷岡(2002)による論文「マッチョ・カルチャーと犯罪被害経験 JGSS-2001 データによるルーティーン・アクティビティ・セオリーの検証：暴行、空き巣、強盗の比較を兼ねて」で行った数量化を基本的に踏襲する。ただし、前回のオペレーショナリゼーションのうち、他の研究者からいただいた貴重なアドバイスを、もしくは新たな思考プロセスによる若干の変更が加わっていることをお断りしておく。

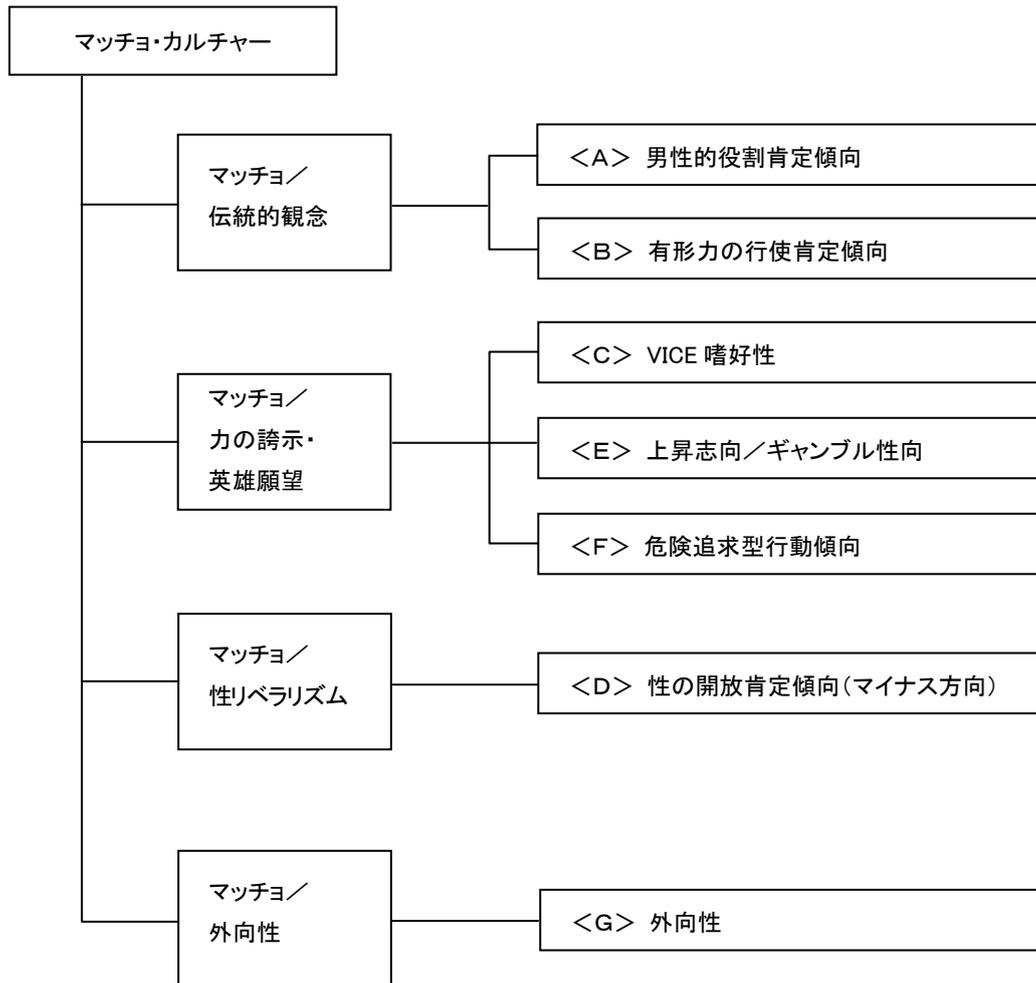
表1に示されたマッチョ・カルチャーの7要素((A)~(G))それぞれの数量化の目的で使用されたJGSS-2001データの質問項目(指標)は、以下のとおりである。

図1 マッチョ・カルチャーの7要素と指標



マッチョ・カルチャーの7要素のどれが、『カラオケ』と一番強い関連性を示すのか。逆に一番弱いのはどれか。いくつかの興味ある質問に答えるため、すべてをまとめて点数化することはせず、まず個々に7変数を分析することとした。さらに7つの要素では多すぎて焦点がぼやけそうなので、マッチョ・カルチャーを便宜上4つの大項目に分ける。まず(A)(B)を『マッチョ/伝統的観念』とし、(C)(E)(F)を『マッチョ/力の誇示・英雄願望』、独自の方向性を示した(D)を『マッチョ/性別ラリズム』、残る(G)を『マッチョ/外向性』とする。これらは主成分分析によって抽出された要素に名前をつけただけである。図2にまとめておく。

図2 マッチョ・カルチャーの主成分



注) SPSS による主成分分析では 4 つのうち 3 番目の「マッチョ／性リベラリズム」は存在しない。この項目は上 2 つとほぼ均等に関連性を持ち、しかも方向が逆であったため、あえて切り離して使用することとした。

### 2.3 検証モデル

本論文の姉妹編（前出の先行研究）で判明したこととして、『生活環境』と『職業環境』、つまり家庭と職場の状況（現況）がカラオケ・プレイ頻度に多大な影響を与えているという事実であった。この 2 つをより深く分析する必要性は否定できず、今回は「現況」だけでなく 2 つの環境に対する「意見 (attitude)」も加えることにした。

『生活環境』の「現況」に関しては、前回と同じ『持ち家か否か』、『家族人数』の 2 変数、それに新たに『床面積』を加えることにした。前回の分析によって、家庭内での自分の存在場所の確保が『カラオケ』と関係しているのではないかと考えられたからである。

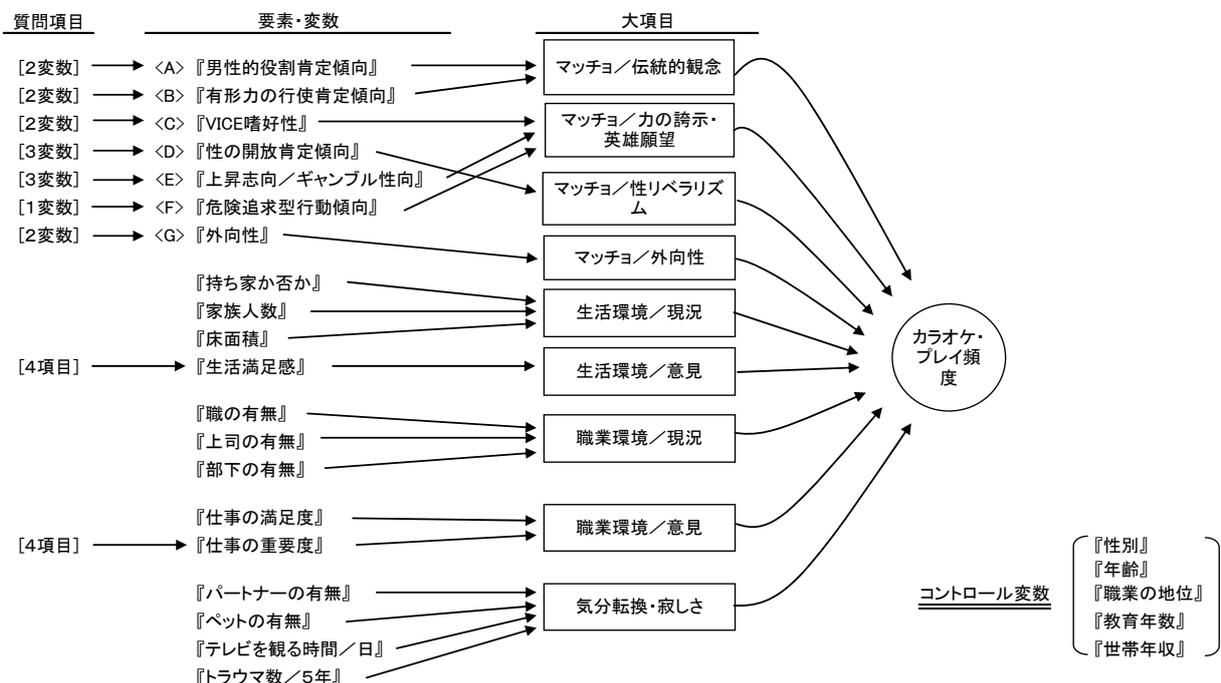
『生活環境』の「意見」については、JGSS-2001 の中から、生活の満足度の質問（「住んでいる地域」、「家庭経済」、「余暇生活」、「家族との生活」、それぞれに対し、どの程度満足しているかを 4 段階で尋ねる質問 <Q x x >）を点数化した。

『職業環境』の「現況」については、『仕事の満足度（働いている人のみ）』と『仕事の重要度（全員に「仕事上の自由度」、「給与」、「興味ある仕事」、「昇進の機会」について、どのくらい重要かを尋ねる質問 <Q x x >）』で指数化した。

本論文の主要テーマである『マッチョ・カルチャー』に関して、モデルに導入される7要素およびそれを3つに分けた大項目は前述のとおりであるが、その他としてもうひとつ、『気分転換/寂しさ』を大項目に設定する。これはあくまで興味の範囲であるが、前回の分析で『カラオケ』との強い相関を示した変数群を含む。大項目としての『気分転換/寂しさ』というのは名称のみであって、含まれる変数は個別にコントロール変数として検証に含まれる。それらの変数は『パートナーの有無』、『ペットの有無』、『テレビを観る時間/1日』、『トラウマ数/5年』の4つである。

以上の大項目にコントロールする変数を加え、まとめた検証モデルを図3に示す。図3はあくまで概念図であって、検証モデルそのものではない。特に最後の項目、『気分転換/寂しさ』は、前述のとおり個別に回帰させることになる。つまり一種のコントロール変数である。

図3 検証モデル/概念図



## 2.4 検証プロセス

変数が多いため、スタート時は大項目ごとに(マッチョ・カルチャーについては4つの大項目を同時に)コントロール変数とともに相関テーブルをつくり、同時に重回帰分析を行う。しかるのち、大項目を便宜的に数量化し、都合8つの大項目について同じ作業を行う。全体のデータでは『性別』をコントロールするが、同じ分析を男女別で行うことにより、因果メカニズムの違いを確認する。

## 3. 分析結果

### 3.1 マッチョ・カルチャーの4大項目

まず、カラオケ・プレイ頻度と、マッチョ・カルチャーとの相関を見とめることにしよう。表2が、マッチョ・カルチャーに関する変数群の4大項目、「マッチョ(以下「**M**」示す)/伝統的観念」、「**M**/力の誇示・英雄願望」、「**M**/性リベラリズム」、「**M**/外向性」相互の関係、および『カラオケ』との相関を示したものである。

マッチョ・カルチャーの4大項目のうち、カラオケ・プレイ頻度に対する強い相関を示したのは『**M**

『力の誇示・英雄願望』、そして次に『M/性リベラリズム』である。これら2項目よりは劣るものの、『M/外向性』も99%レベルで有意な相関があったが、『M/伝統的観念』は、ほぼ無関係と考えてよい。ただし図表から見てとれることとして、『M/伝統的観念』は『カラオケ』と(強い)正の相関を持つ『M/性リベラリズム』と強い負の相関関係( $r=-0.195$ )にあり、その点で『M/伝統的観念』の内部において2つ以上の次元が交錯し、打ち消しあっている可能性がある。

いずれにせよ言えることは、マッチョ・カルチャーのいくつかの要素のうち、『カラオケ』に対し(少なくとも表面上)重要なものは、まず「力の誇示・英雄願望」の部分であり、それは本稿の仮説の正しさを示唆するものだろう。

表2 相関テーブル：マッチョ・カルチャー4大項目/全体

	カラオケ	[M]／ 伝統的観念	[M]／ 力の誇示・ 英雄願望	[M]／ 性リベラリズム	[M]／外向性
カラオケ		-0.02	0.281 **	0.194 **	0.085 **
[M]／伝統的観念			0.147 **	-0.195 **	0.005 —
[M]／力の誇示・英雄願望				0.213 **	0.03 —
[M]／性リベラリズム					-0.041 *
[M]／外向性					

\*\*：P<0.01(両側)，\* P<0.05(両側)

(N=2790)

### 3.2 モデル偏相関分析(大項目)

マッチョ・カルチャー大項目のうち、「力の誇示・英雄願望」が表面上の強い相関を示したことは、仮説の正しさを証明する必要条件にすぎない。次なるステップとして、性別以外の4つの属性(コントロール)変数『年齢』、『職業威信』、『教育年数』、『収入』をコントロールした上での相関関係、つまり偏相関係数を男女別に調べてみることにした。ここにおいては、マッチョ・カルチャー4大項目に加え、残りの大項目『生活環境/現況』、『生活環境/意見』、『職業環境/現況』、『職業環境/意見』、『気分転換・寂しさ』の5つも加えてテーブルを作成すべきであるが、ひとつ問題が残る。前述したが、『気分転換・寂しさ』は便宜上ひとつの大項目に分類されているものの、明らかに異なる次元のものが含まれているという点である。ひとつのスケールで評価することは無理なのである。従って『気分転換・寂しさ』はその要素である『パートナーの有無』、『ペットの有無』、『テレビを観る時間/日』、『トラウマ数/5年』の4つに分けて相関テーブルを作ることとした。表3がその結果である。男性は左下方向、女性は右上方向(アミカケ)に示されている。全体(男女トータル)のテーブルはあまり意味を持たないため省略したが、興味のある人は表3から手計算で判断できるものと思う。

『カラオケ』に関し、強い偏相関を示した項目(変数)は、マッチョ・カルチャーの中ではまず『M/力の誇示・英雄願望』であり、続いて『M/外向性』、そして男性のみであるが、『M/性リベラリズム』であった。その他の項目の中では、『職業環境/現況』、つまり部下や上司の有無が男女とも高い偏相関を示し、また『職業環境/意見』と(驚く人もいると思うが)『トラウマ数/5年』が、男女とも有意であった。

『カラオケ』に関し、女性のみ有意な変数は『パートナーの有無』および『ペットの有無』である。男性にはこれらの変数が重要でないということは、つれ合いが去ったあとの女性の寂しさ、社会的活動機会の限定が問題点として浮かび上がる結果であろう。要するに、女性に関するモデルの適合性は、男性のそれとは異なる可能性が高い。別の言い方をすれば、カラオケをプレイする理由や頻度のメカニズムは、男女で完全に同じではないようである。

表3 偏相関テーブル／全体(大項目)

コントロール変数…『性別』・『年齢』・『職業地位』・『教育年数』・『収入』

女性 (N=1501) 男性 (N=1277)		『気分転換・寂しさ』											
		カラオケ	[M]／伝統的観念	[M]／力の誇示・英雄願望	[M]／性リベラリズム	[M]／外向性	生活環境／現況	生活環境／意見	職業環境／現況	職業環境／意見	パートナーの有無	ペットの有無	テレビを観る時間／日
カラオケ	F M	0.0343 —	0.1747 **	0.0333 —	0.0598 *	-0.035 —	0.0428 —	0.0888 **	0.0602 *	-0.0667 **	0.087 **	0.0304 —	0.0561 *
[M]／伝統的観念	.0254 —	F M	0.0438 —	-0.0918 **	0.0372 —	0.0056 —	0.0282 —	-0.0227 —	-0.0843 **	-0.0136 —	0.0238 —	0.0595 *	-0.0259 —
[M]／力の誇示・英雄願望	.0269 **	0.1139 **	F M	0.1298 **	0.0152 —	-0.0678 **	-0.0247 —	0.0259 —	0.0744 **	0.0288 —	0.0759 **	0.0984 **	0.0642 *
[M]／性リベラリズム	.0699 *	-0.1515 **	0.065 *	F M	-0.07 **	-0.0336 —	-0.031 —	0.0448 —	0.0128 —	-0.0723 **	0.0342 —	0.0476 △	0.0614 *
[M]／外向性	.1032 **	0.0038 —	0.069 *	-0.0471 —	F M	0.0725 **	0.1553 **	-0.0218 —	0.0297 —	0.1676 **	0.0302 —	0.0234 —	-0.0196 —
生活環境／現況	.0390 —	0.0085 —	-0.049 —	-0.0077 —	0.0365 —	F M	0.0225 —	0.0244 —	0.014 —	-0.0657 *	0.0701 **	-0.0182 —	0.0356 —
生活環境／意見	.0225 —	0.0534 △	-0.0146 —	-0.103 **	0.2051 **	-0.0016 —	F M	-0.0914 **	0.0221 —	-0.0841 **	0.035 —	-0.0108 —	-0.0818 **
職業環境／現況	.1098 **	-0.0339 —	0.1124 **	0.0372 —	0.0151 —	-0.0621 *	-0.0463 —	F M	0.0658 *	-0.0385 —	0.0471 △	-0.1405 **	0.0282 —
職業環境／意見	.0675 *	0.0061 —	0.0302 —	-0.0187 —	0.0584 —	0.0054 —	0.0834 **	0.0359 —	F M	0.0318 —	0.0389 —	-0.0192 —	0.0632 *
パートナーの有無	-0.0310 —	0.0278 —	0.0596 *	-0.0506 △	0.2266 **	-0.257 **	0.0645 *	0.1383 **	0.0407 —	F M	0.0535 *	-0.0605 *	-0.0061 —
ペットの有無	.0030 —	-0.0131 —	0.0671 *	0.0003 —	0.0476 —	0.0454 —	-0.0211 —	0.0128 —	0.0055 —	0.1016 **	F M	0.0263 —	0.0271 —
テレビを観る時間／日	-0.0284 —	0.0269 —	0.0049 —	-0.0232 —	-0.0471 —	0.0193 —	-0.0146 —	-0.1637 **	-0.0561 *	-0.1267 **	-0.0363 —	F M	0.0413 —
トラウマ数／5年	.1077 **	-0.0312 —	0.0271 —	-1129 **	0.0036 —	0.0263 —	-0.1143 **	0.03 —	0.0195 —	-0.0688 *	0.0574 *	0.0259 —	F M

\*\*：P<0.01 \*：P<0.05 △：P<0.075

2 変数間のクロス集計では関係性が示唆されていたこのテーブルの変数の中で、基本属性をコントロールすることで有意性を失ったものは、生活環境に関する2つの項目、そして『テレビを観る時間/日』であった。「家が狭いから」とか、「居場所がないから」といった理由が、カラオケをする原因だとすればおもしろい発見であったはずだが、残念ながらそんなウマイ話は存在しなかったようだ。

### 3.3 重回帰分析

偏相関テーブル(表3)で使用された大項目(『気分転換・寂しさ』についてはその要素)およびコントロール変数を加えた全16変数を、男女別に強制投入法による重回帰分析を行った。むろん従属変数は『カラオケ』である。結果を表4に示す。

表4 重回帰分析 / 男女別 (強制投入法)

変数	男性			女性		
	標準化係数 (ベータ)	t値	有意確率(P.<)	標準化係数 (ベータ)	t値	有意確率(P.<)
(定数)	—	.453	.650	—	3.578	.000 **
年齢	-.122	-3.073	.002 **	-.239	-7.164	.000 **
職業地位	.026	.844	.399	-.019	-.682	.495
教育年数	-.004	-.127	.899	-.016	-.010	.542
収入	.029	.978	.328	.017	.660	.509
M/伝統的観念	.017	.636	.525	.027	1.070	.285
M/力の誇示・英雄願望	.187	6.792	.000 **	.156	6.116	.000 **
M/性リベラリズム	.055	1.184	.065 △	.044	.143	.886
M/外向性	.092	3.379	.001 **	.063	2.547	.011 *
生活環境/現況	.033	1.154	.249	-.045	-1.741	.082
生活環境/意見	.023	.855	.393	.036	1.465	.143
職業環境/現況	.116	3.272	.001 **	.098	3.227	.001 **
職業環境/意見	.051	1.902	.057 △	.040	1.590	.112
パートナーの有無	-.071	-2.167	.030 *	-.080	-3.167	.002 **
ペットの有無	-.015	-.575	.565	.068	2.794	.005 **
テレビを観る時間/日	-.016	-.573	.566	.015	.579	.562
トラウマ数/5年	.088	3.357	.001 **	.042	1.754	.080
R <sup>2</sup> 値	0.161			0.169		

\*\* : P<0.01 \* : P<0.05 △ : P<0.075

統計的な有意レベルが男女とも95%以上に達した変数は、『年齢』(若いほどよくプレイする)、『職業環境/現況』(上司や部下のいる人がよくプレイする)、『パートナーの有無』(パートナーがいる人はプレイしない)それにマッチョ・カルチャーの2つの大項目、『M/力の誇示・英雄願望』、『M/外向性』であった。

男性にのみ有意な変数は、『トラウマ数/5年』である。過去、宝くじの研究(谷岡、2000)において、トラウマの有無、そしてトラウマの数量が宝くじに強く関係していることが報告されているが、その時は世の中に失望すること(たとえば、「ローンが払えない」、「家族が入院した」)によって「一発当てる」ことを求めるのではないかと仮定している。カラオケの頻度に対してこの説明は無理であり、可能性としては、現実からの逃避行動が考えられる。今後の研究を待ちたいと思う。

女性にのみ有意な変数は『ペットの有無』であった。この事実と、『パートナーの有無』の有意性が女性でより高い事実を合わせると、女性にとって「寂しさ」が、カラオケに行かせる1つの原因であることが示唆されている。

決定係数(R<sup>2</sup>)は男性が16.1%、女性が16.9%で、これは社会科学分野におけるポピュラーな日常的行動パターンの予測性として、悪くない数字である。

### 4. DISCUSSION

マッチョ・カルチャーが、カラオケ・プレイ選択・頻度に多大なる影響を与えているとする仮説は、かなりの蓋然性をもって正しいものと考えてよいと思う。マッチョ・カルチャーの中でも特に、「力の誇示・英雄願望」と名づけられた要素は、当初の仮説どおり強い有効性を示すことができた。実際、

「年齢」や他の変数をはるかに上回る予測変数であった。

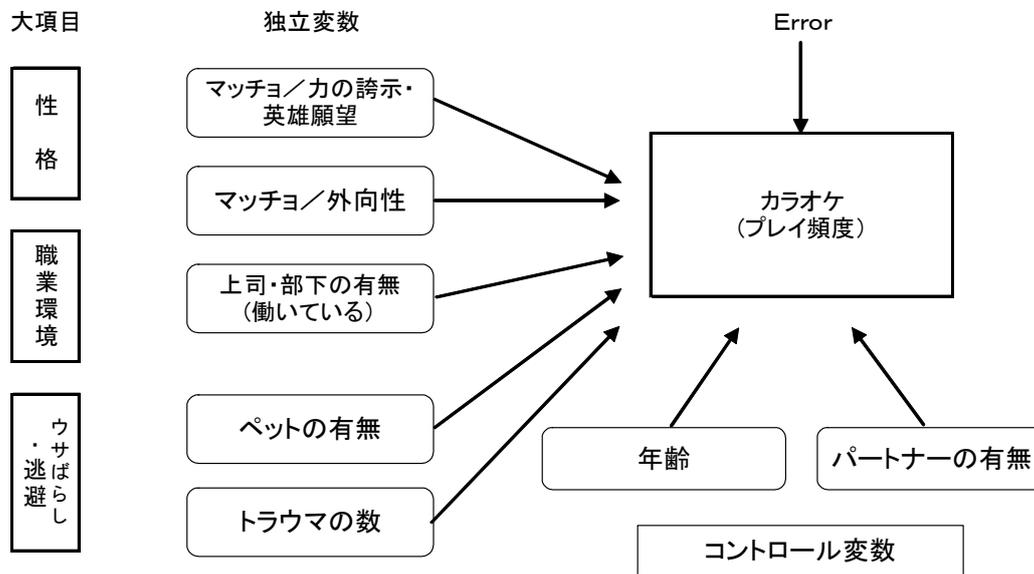
ひとつの問題点は、この「力の誇示・英雄願望」という変数の指標（定義）が、飲酒、喫煙、ギャンブルなどの、いわゆる「遊び人」に共通の行動パターンを中心としたものであることだろう。これらは原因と結果の関係ではなく、一定の行動パターン（つまり、それが「マッチョ・カルチャー」における「力の誇示・英雄願望」なのだ）として相関があるのだと考えられる。今回の分析では『M / 力の誇示・英雄願望』という独立（先行）変数を擬態する目的で、飲酒、喫煙、ギャンブルなどのいわゆる「VICE」を使用したにすぎず、本来はマッチョ・カルチャー的な性格が育ち、その結果として「VICE」やカラオケなどが選択されるのであろう。

#### 4.1 単純化された（代替）モデル

重回帰分析の結果に従って、最初のモデル（図 2）から不要な（あまり重要とは思わない）変数を取り除き、もう少しモデルをシェイプ・アップする必要がある。残されるべき変数はマッチョ・カルチャーのうちの『M / 力の誇示・英雄願望』と『M / 外向性』、2 つの職業環境変数のうち『上司・部下の有無』、それに気分転換・寂しさの中から『トラウマの数 / 5年』と『ペットの有無』。それにコントロール変数として『年齢』と『パートナーの有無』（『パートナーの有無』は「気分転換・寂しさ」に便宜上分類されていたが、本来の趣旨に戻って、基本属性コントロール変数とする）を設定する。大項目の名称も、よりふさわしいものに変えることにした。図 4 がその単純化された新モデルである。

この単純化されたモデル（以下「カラオケ・新モデル」とする）の重回帰分析による決定係数（ $R^2$ ）は、男性で 15.2%、女性で 16.3% に達し、逆にいえば、前回のモデルのパワーのほとんどはこれら少数の変数群で説明しきれていることがわかる。

図 4 単純化されたモデル：「カラオケ・新モデル」



#### 4.2 男女の差

「カラオケ・新モデル」に性別が記載されていないのは、男女別に分析するという前提による。これまで述べてきたように、男性の因果メカニズムと女性のそれとは同じものではない。図 5 は男女別に係数（ベータ）を記入した LISREL モデルである。

カラオケのプレイ頻度に対し、『年齢』、『パートナーの有無』という 2 つの変数をコントロールした時、「性格」、「職業環境」、「ウサばらし・逃避」という 3 つの大項目を考慮すれば基本モデルとしてわりと満足のいくものができあがる。ちょっとした驚きである。

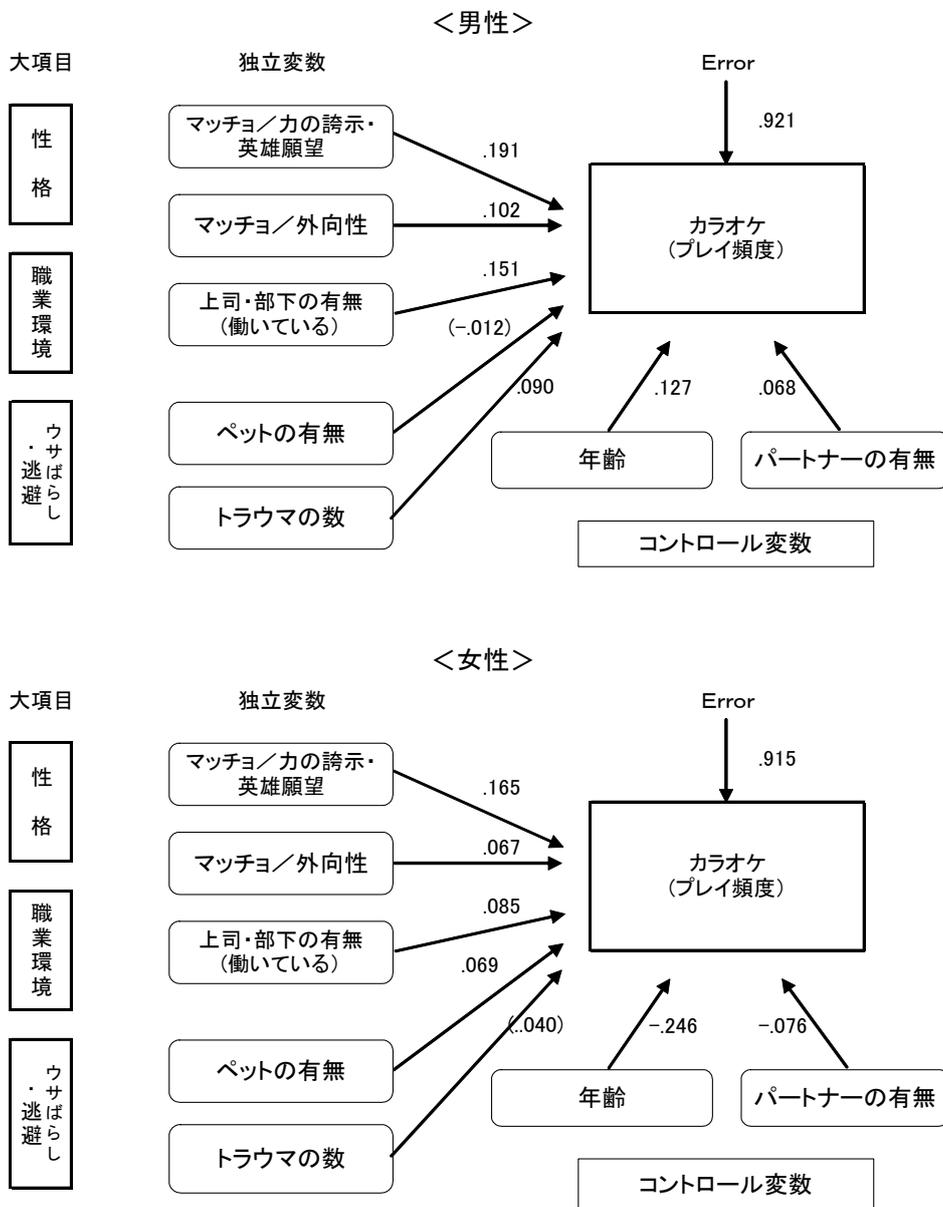
図5による男女の係数を比較してみると、男性においては「職業環境」がより重要であることが見て取れる。その代わりに、『年齢』の効果は、女性のそれと比べてかなり低い。むしろ低いと言っても、重要な変数であることに変わりはない。

男女で異なる点としてもうひとつ、「ウサばらし・逃避」において、男性は『トラウマ数/5年』が、女性は『ペットの有無』が有効な変数であることが挙げられる。この内容はまだまだ分析すべき対象であり、軽々しく結論づけるわけにはいかないが、男性のトラウマによるウサばらし、そして女性の寂しさ（ペット）による逃避と考えるなら、何となく納得させられるものである。

#### 4.3 今後の課題

カラオケをプレイする原因として、本論文は次のような疑問（仮説）を設定した。「主人公や英雄になりたいとする気持ちが強いほど、カラオケをより多くプレイするのではないかと。現段階における結論として、この疑問に対して肯定的な答えが出たものとする。

図5 カラオケ・新モデル/男女別係数 (LISREL)



注：( )内の係数は、95%レベルで有意でないもの。

今後このような調査がなされるとすれば、さらなる質問項目として、「カラオケで上手に歌うこと」に対する本人の思い、そして実際の努力などを尋ねる必要がある。つまりステージ上で英雄となるためには、仲間（聴衆）を感心させ、拍手喝采を受けることが目的化するからである。むろん「上手に歌えた」と信じているのは本人だけかもしれない（仲間はほぼ絶対に誉めるものだ）。でもそれがストレスの解消になるのなら、本人にとって良いことなのだと思う。

[Acknowledgement]

日本版 General Social Surveys (JGSS) は、大阪商業大学比較地域研究所が、文部科学省から学術フロンティア推進拠点としての指定を受けて(1999-2003年度)、東京大学社会科学研究所と共同で実施している研究プロジェクトである(研究代表: 谷岡一郎・仁田道夫、代表幹事: 佐藤博樹・岩井紀子、事務局長: 大澤美苗)。東京大学社会科学研究所附属日本社会研究情報センターSSJ データアーカイブがデータの作成と配布を行っている。

[参考文献]

- Bem, S. L., (1974) "The measurement of psychological androgyny," *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, vol. 42.
- Bem, S. L., (1981) 'Gender schema theory: A cognitive account of sex typing,' *Psychological Review*, vol. 88.
- 土肥伊都子, (1999) 『ジェンダーに関する自己概念の研究 男性性・女性性の規定因とその機能』多賀出版
- 重松洋司・谷岡一郎, (2000) 「男性的文化(マッチョ・カルチャー)と麻雀 特に囲碁および宝くじとの比較研究を中心として」, 大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要 *Gambling & Gaming*, vol.3, pp15-35.
- 谷岡一郎, (2003) 「マッチョ・カルチャーと犯罪被害経験 JGSS-2001 データによるルーティーン・アクティビティ・セオリーの検証: 暴行、空き巣、強盗の比較を兼ねて」, 日本版 General Social Surveys 研究論文集〔2〕(東京大学社会科学研究所 資料 第22集).
- 谷岡一郎(2002)「ゲーミング行動に関する理論的考察 『サッカーくじ』、『宝くじ』、『ナンバーズ・ミニロト』の比較実証分析を中心として」, 谷岡一郎(編)『スポーツ振興くじ(toto)の研究』<日本体育・学校研究センター 委託研究プロジェクト> pp.107-160.