

# ライブ映像を鑑賞中にファンはどう動いているか？

## How do fans act when they watch a music video?

久保(川合) 南海子, 河野 瑞歩  
Namiko Kubo-Kawai, Mizuho Kono

愛知淑徳大学 心理学部  
Aichi Shukutoku University, Department of Psychology  
namikokk@asu.aasa.ac.jp

### 概要

ライブで観客が曲に合わせて動いている光景は定番である。しかし、ライブを鑑賞するファンの行動を定量化した研究は少ない。本研究は、ライブ映像鑑賞時の行動について、「ノリのいい曲」と「じっくり聴く曲」で生起する動きの違いを検討した。「ノリ」では上下方向への速い動きが、「じっくり」では左右方向への遅い動きが多かった。鑑賞者は曲種によって自発的に身体の動きを変化させていることが示唆され、それが曲種に合わせた鑑賞行動として効果的であると考えられる。

キーワード: 音楽ライブ映像 (music performance video), 音楽鑑賞 (music appreciation), 動作 (action), ファン (fan)

### 1. 問題と目的

音楽を聴いたときに自然に身体が動いてしまうようなことは、誰にでも経験があるだろう。コンサートやライブで観客が曲に合わせてさまざまな動きをしている光景は珍しくない。ある曲に合わせた振り付けがあり、それをアーティストとともに踊るようなケースも稀にあるが、ほとんどの場合、観客は自由に動いており、また曲調によっては自発的に動きを変えていると考えられる。筆者自身のライブ鑑賞時の行動を振り返ってみても、「この曲の時はこういう動きをしよう」と決めて動いているわけではなく、曲調に合わせて自然と身体が動いている。3時間ほどのライブにおいて、一貫してペンライトを振ったり歓声をあげたりなどの激しい動きを続けているということはなく、曲によってはペンライトをゆっくりと小さく振ったり歓声ではなく拍手をするというように行動は変化している。

昨今のいわゆる「推し活」ブームもあり、ライブやコンサートの鑑賞行動をめぐる研究への関心は高い。コンサートを観に行くことによる精神的な健康への影響について西川・渋谷(2011)は、コンサートへの参加・不参加による精神的健康度の変化について検討し、コンサートへの参加行動が精神的健康の改善の一助となる可能性を示唆した。江頭(2020)は、ロックフェスティバルの初回訪問者とリピータ

ーによる参加動機の変化について検討した。その結果、参加回数が増加すると、アーティストによる演奏はさほど重要ではなく、音楽フェスそのものを愛好する傾向を明らかにした。吉田・宮下(2012)はライブ映像に観客の身体動作を重畳表示させることで一体感が生じるかについて検討した。「ノリ」という身体動作の定義と抽出をおこない、視覚情報としてライブ映像に重ねて再生したところ16人中12人が一体感は感じられなかったと回答した。このようなライブ鑑賞に関する研究はいくつかあるものの、ライブを鑑賞している最中のファンの行動を定量的に検討した研究はほとんどない。

美術の鑑賞行動について身体感覚との関連から検討した研究としては山田(2007)があり、子どもが格闘技の映像を観ているときに感情移入が起こると視覚だけでなく身体感覚が共鳴したように動き出す事例が紹介されている。そして、美術作品の人物を動きによって演じる(模倣する)ことが鑑賞の楽しさにつながることを指摘した。野村・丸野(2007)は落語の鑑賞行動を分析し、観客が物語中の出来事や人物の滑稽な側面を見出したときに笑い声をあげたり身体を揺らすなどの行動がみられることを明らかにした。また、野村・岡田(2014)では落語鑑賞時の観客の自発的な行動としてまばたきに着目し、熟達した噺家が観客の没入感を引き起こす過程や観客が話を予期しながら聴いていることとの関連などを明らかにした。これらの研究から、鑑賞における観客の行動は、鑑賞の過程で起こる内的な変化に沿って自発的に生じるものであること、行動するという身体性を通じて鑑賞体験をより強くとらえている可能性のあることが考えられる。

そこで本研究では、音楽のライブ映像を鑑賞するときに観客が示す自発的な行動について観察し、鑑賞の過程で起こる内的な変化が行動に与える影響を検討することを目的とした。内的な変化を引き起こすために、鑑賞による印象が異なるであろう楽曲を複数用いて、実際のライブのような構成を再現した。用いた楽曲は、

ライブで観客が盛り上がるようなノリのよい曲と、ライブで観客がじっくり聴き入るようなバラード曲であった。音楽を聴いて自然に身体が動くとしたら、印象の異なる楽曲を鑑賞しているとき、その行動の違いはあるのだろうか。実際のライブで、観客はノリのよい曲でペンライトを激しく振り上げ、バラード曲では祈るようにペンライトを握りしめているイメージがある。本研究ではそのような行動を定量的に検出し、楽曲によって引き起こされる自発的な行動の違いと、それらが鑑賞体験にどのような効果をもたらすのかについて考察した。

## 2. 方法

**実験参加者** 刺激に用いた2組の男性アイドルグループ（嵐/Snow Man）いずれかのライブに参加経験がある、もしくはコンサートに参加したことはないが彼らの楽曲は熟知している大学生23名（男性2名、女性21名）であった。

**実験刺激** 2組の男性アイドルグループ（嵐/Snow Man）のライブ映像をそれぞれ編集して使用した。どちらのグループも8曲ずつ用意した。採用した楽曲は「ライブで観客が盛り上がるノリのよい曲（以下、ノリノリ）」「ライブで観客がじっくり聴き入るバラード曲（以下、バラード）」の2タイプとして、対象のアイドルグループの楽曲に詳しい複数人により選出された。どちらのグループも、「ノリノリ」が6曲、「バラード」が2曲であった。8曲は実際のライブの構成でみられるような順序となるよう配置された。すなわち、1～3曲目までは「ノリノリ」で、4・5曲目は「バラード」、6～8曲目は「ノリノリ」であった。どちらのグループも実験として行動観察の対象とした刺激映像は、3～6曲目の4曲であった。実験刺激としては、3曲目「ノリノリ①」4曲目「バラード①」5曲目「バラード②」6曲目が「ノリノリ②」という順序で呈示された。各曲はいずれも4分程度で、映像刺激全体は30分程度であった。

嵐のライブ映像を刺激として用いた参加者は、男性2名、女性15名であった。Snow Manのライブ映像を刺激として用いた参加者は、女性6名であった。

**実験材料** 大型モニター（Panasonic タッチスクリーン液晶ディスプレイ 65インチ）、実験刺激映像再生用ノート型パソコン、実験場面録画用スマートフォン、参加者の立ち位置を示すマスキングテープ、鑑賞中に

自由に使用可能なペンライト（一人につき1本）、行動観察用のストップウォッチであった。

**実験手続き** 2人1組または3人1組に分け、組ごとに嵐/Snow Manのどちらかのライブ映像刺激を鑑賞させた。参加者はモニターから2メートルの位置に正対して、参加者同士は1メートルの距離をとって横並びとなった。鑑賞は立位でおこなった。マスクは着用していなかった。鑑賞中は一人につき1本のペンライトを持たせ、ライブ参加時のように自由に動いたり歌ったり発話してもよいこと、ほかの参加者と会話してもよいことを教示した。実験中の室内灯は消され、動画撮影が可能な程度の薄暗さであった。実験者は後方にて待機し参加者の視界には入らなかった。実験中の参加者の行動は動画撮影して、行動項目ごとに分類しそれぞれの生起時間をストップウォッチで計測した。

**行動項目** 実験刺激を用いて予備実験を行い、ライブ鑑賞時に生起する行動を20項目程度に分類した。それらをもとに実験者2名を含む複数人で検討し、以下の11個の行動項目を決定した。

(1)「膝を屈伸してリズムをとる」、(2)「身体を左右に揺らしてリズムをとる」、(3)「曲に合わせた振り付けで踊る」、(4)「拍手をする」、(5)「ペンライトを上向に片手で持って振る」、(6)「ペンライトを両手で上向に持つ」、(7)「ペンライトを上向にして肩より上にあげる」、(8)「ペンライトを上向にして胸の高さかそれ以下にする」、(9)「歌を口ずさむ」、(10)「会話以外で口を開けて笑う」、(11)「真顔で鑑賞する」。

行動項目の生起時間は重複してカウントされる場合もあった。ただし、(10)「会話以外で口を開けて笑う」、

(11)「真顔で鑑賞する」は、(1)～(9)の行動が生起していない時のみカウントされた。項目のカウントは実験者によっておこなわれ、ランダムに抽出されたサンプルについて実験者間のカウントが一致していることを確認した。

## 3. 結果

### (1) 各曲鑑賞時の行動について

観察対象の4曲（「ノリノリ①」「バラード①」「バラード②」「ノリノリ②」）について、各参加者において行動項目の生起時間（秒数）を集計した。各参加者の全生起時間を母数として、各行動項目の生起時間の割合を算出した（図1）。

また、嵐とSnow Manの刺激映像では用いた楽曲が

異なるので、グループ楽曲間での結果を検討した。「ノリノリ①②」の嵐曲と Snow Man 曲について、グループ(2)×行動項目(11)の2要因分散分析を行った。その結果、行動項目の主効果は有意であったものの、グループの主効果とグループ×行動項目の交互作用は見られず、グループの楽曲による違いはないことが確認できた。「バラード」についても同様であった。

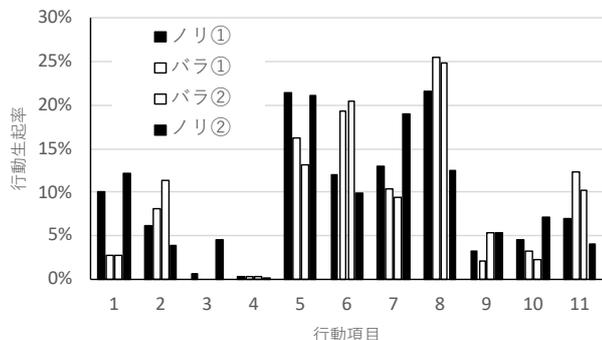


図1 行動項目における曲ごとの生起率

(2)「ノリノリ」「バラード」における行動について観察対象の4曲(「ノリノリ①」「バラード①」「バラード②」「ノリノリ②」)を「ノリノリ①②(以下、ノリノリ)」「バラード①②(以下、バラード)」として2曲の平均行動生起割合を参加者ごとに算出した(図2)。

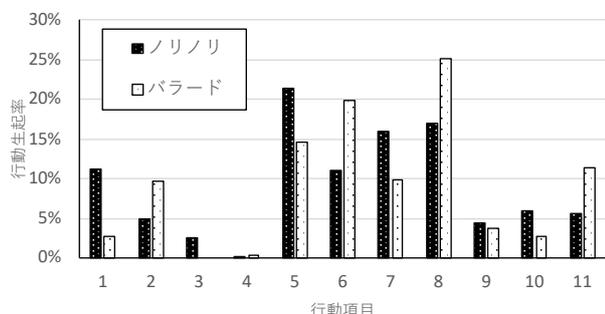


図2 行動項目における曲種ごとの生起率

「ノリノリ」「バラード」曲の鑑賞時における行動生起割合について検討した。曲種(2)×行動項目(11)の2要因分散分析を行った。その結果、行動項目の主効果( $F(10, 220) = 18.79, p < .01$ )と、曲種×行動項目の交互作用が有意であった( $F(10, 220) = 19.73, p < .01$ )。曲種の主効果は有意でなかった。

行動項目において曲種の単純主効果検定を行った結果、(1)「膝を屈伸してリズムをとる」、(5)「ペンライトを上向に片手で持って振る」、(7)「ペンライトを上向にして肩より上にあげる」、(10)「会話以外で口を開けて笑う」においては、「ノリノリ」の方が有意に生

起率が高かった。一方で、(2)「身体を左右に揺らしてリズムをとる」、(6)「ペンライトを両手で上向に持つ」、(8)「ペンライトを上向にして胸の高さかそれ以下にする」、(11)「真顔で鑑賞する」においては、「バラード」の方が有意に高かった。(3)「曲に合わせた振り付けで踊る」、(4)「拍手をする」、(9)「歌を口ずさむ」に有意差はなかった。

### (3)「タテノリ」「ヨコゆれ」行動について

11個の行動項目を以下の3つのカテゴリに分け、生起率を再集計した(図3)。身体を上下に動かす行動である3項目(1)「膝を屈伸してリズムをとる」、(5)「ペンライトを上向に片手で持って振る」、(7)「ペンライトを上向にして肩より上にあげる」をまとめて「タテノリ」カテゴリとした。身体を左右に動かすもしくは折るような行動である3項目(2)「身体を左右に揺らしてリズムをとる」、(6)「ペンライトを両手で上向に持つ」、(8)「ペンライトを上向にして胸の高さかそれ以下にする」をまとめて「ヨコゆれ」カテゴリとした。それ以外の行動5項目(3)「曲に合わせた振り付けで踊る」、(4)「拍手をする」、(9)「歌を口ずさむ」、(10)「会話以外で口を開けて笑う」、(11)「真顔で鑑賞する」をまとめて「その他」カテゴリとした。

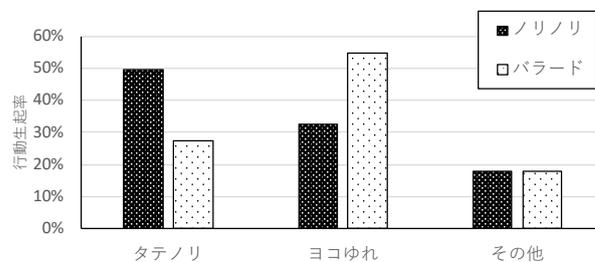


図3 行動カテゴリにおける曲種ごとの生起率

上記の3カテゴリの行動生起割合について検討した。曲種(2)×行動カテゴリ(3)の2要因分散分析を行った。その結果、行動項目の主効果( $F(2, 44) = 13.76, p < .01$ )と、曲種×行動項目の交互作用が有意であった( $F(2, 44) = 40.35, p < .01$ )。曲種の主効果は有意でなかった。

行動カテゴリにおいて曲種の単純主効果検定を行った結果、「タテノリ」カテゴリにおいては「ノリノリ」が有意に高く、「ヨコゆれ」カテゴリにおいては「バラード」が有意に高かった。「その他」カテゴリに有意差はなかった。

#### 4. 考察

「ノリノリ」「バラード」曲の鑑賞時における行動生起割合についての結果から、鑑賞者がライブ映像を観ているときに自発的にとる行動は、曲種によって異なることが明らかとなった(図2)。ライブで観客が盛り上がるような、いわゆるノリのよい曲を観ているときには、鑑賞者は膝を屈伸してリズムをとり、ペンライトを上向に片手で持って振ったり、肩より上にあげたりする。また、他者と会話していなくともひとりで大きく口を開けて笑うこともある。一方で、ライブで観客がじっくり聴き入るようなバラード曲を観ているときには、身体を左右に揺らしてリズムをとり、祈るようなポーズでペンライトを胸の高さあたりに両手で上向に持っている。笑顔もなくなつた真顔でじっと見ることもある。これらはいずれも指示された動きではなく、ライブ映像でパフォーマーがとった行動との同期でもない。ライブ鑑賞中に自由に動くことが可能であった鑑賞者が自然にとった行動として示された。

行動項目のうち「膝を屈伸してリズムをとる」「ペンライトを上向に片手で持って振る」「ペンライトを上向にして肩より上にあげる」行動は、自身の身体を軸とした上下への動きとなる。現代ポピュラー音楽のノリのうち、垂直に体を動かしたくなるノリを表現した言葉に「タテノリ」があるが、これは本研究の「ノリノリ」曲において鑑賞者が自発的に示した上記の行動と一致している(図3)。ライブで盛り上がるような曲を映像で観ているだけでも、鑑賞者が自らの身体を通じていわゆるタテノリともいえる行動を生起させることが明らかとなった。

重力に逆らうような上方向への身体運動は大きなエネルギーを要する。楽曲によって気分が高揚することで負荷の高い運動でも苦もなくなされるのかもしれない。また、負荷のかかる運動をおこなうことで血流量が増えれば、神経が活性化されるだろう。ノリのよい曲を鑑賞して自発的に適度な運動をすることで気分が興奮し、さらに曲へのノリがよくなる効果の可能性がある。

また、「身体を左右に揺らしてリズムをとる」「ペンライトを両手で上向に持つ」「ペンライトを上向にして胸の高さかそれ以下にする」行動は、「ノリノリ」曲において鑑賞者が自発的に示した行動ほどは重力に逆らうことのない動きだといえる。速度も比較的ゆっくりで可動域は小さい。これをたとえば、ゆりかごやハン

モックで揺れているときのような状態と同様であるとすれば、ゆったりと寛いだ気分が誘発され、神経が鎮静化される可能性がある。バラード曲を鑑賞して自発的に生じた「ヨコゆれ」行動で気分が落ち着き、さらに曲をじっくりと味わうことができるという効果も考えられる。

本実験では動きに対する指示がなかったこと、パフォーマーのライブ中の行動の模倣や同期でもないことから、このような行動は楽曲によって誘発されて生じたと考えられる。そして、曲種によって異なる動きがみられることと、それらの自発的な行動が、「ノリノリ」曲ではよりノリよく盛り上がるために、「バラード」曲ではよりじっくり聴き入るために、効果的な動きであったことは興味深い。鑑賞者は自身の身体の動きを通じて、楽曲を適切に鑑賞していることが示唆された。

今後の検討課題としては、このような行動が曲種によってボトムアップに生じるのか、あるいはファン固有の既知情報からトップダウンに生じるのかという点がある。本実験は当該のアイドルグループのライブの状況や楽曲をよく知っているファンを対象にしておこなったので、今後は当該のグループのライブや楽曲について未見の参加者を対象に同様の実験をおこなって検討する必要がある。また、楽曲におけるどのような要素が生起する行動の違いと関連しているのかについて検討することも、「鑑賞」という知的活動の研究において重要であると考えられる。

#### 5. 参考文献

- 江頭満正 (2020). ロックフェスティバルにおける来場回数による参加動機の変化—アラバキロックフェスティバルを事例に一, 尚美学園大学総合政策研究紀要, 35, 1-16.
- 西川千登世・渋谷昌三 (2011). 音楽ファンのコンサート参加行動による精神的健康度への影響—参加頻度による検討—, 目白大学心理学研究, 7, 45-53.
- 野村亮太・丸野俊一 (2007). ユーモア生成過程にみられる演者と観客による関係システムの解明, 認知科学, 14(4), 494-508.
- 野村亮太・岡田猛 (2014). 話芸鑑賞時の自発的なまばたきの同期, 認知科学, 21(2), 226-244.
- 山田芳明 (2007). 子どもの身体感覚を生かした鑑賞活動についての考察, 鳴門教育大学実技教育研究, 17, 1-6.
- 吉田有花・宮下芳明 (2012). 身体動作の重畳表示による動画上での一体感共有, 情報処理学会インタラクティブ2012, 527-532.