



——旧松下電器産業ではホームカラオケの開発に携わりました

前川 当時、録音機としてはテープレコーダーがあり、それがラジオ付きカセットプレーヤー（ラジカセ）に発展して、日本の輸出産業のリーダーになりました。ところが、世界中に音響機器があふれてしまいいわゆるバブルが弾けて売れなくなりました。じゃあその後に残った生産設備をどうするんだ、と考えていたときに世の中に登場したのが、ソニーの「ウォークマン」であり、われわれが昭和53年に出した家庭用カラオケだったのです。

私は家庭用の第一号を企画しました。8トラックテープを使う方式です。作曲家の平尾昌晃さんにもアドバイザーとして協力を仰ぎました。採点機能付きのカラオケ機を開発したころでしたね。

もともとカラオケは、街の流しの歌手やカーステレオの下請け業者、シニークボックス業者らが業務用として考え出したものです。それを大量生産する家庭用機器として売り出したのは、松下が初めてだったんです。

——その後の進歩は目覚ましい
前川 メディア（録音媒体）一つ取ってもテープ、レーザーディスク、ハードディスクと変遷をたどっています。半導体があって、現在の

前川洋一郎さん

関西外国語大教授

通信カラオケのメディアはインターネットです。日本の技術、産業の発展と国民生活の変化そのものです。ね。たかがカラオケですが、されどカラオケです。

——初期のころはカラオケ産業の裾野は広くなかったのでは

前川 それでも日本は、カーステ、シニークボックス、インベーダーゲームを作っていた人など、ものづくりの下支えがすごい。メーカーにも技術の蓄積がたくさんあります。そのあたりが短期間にカラオケが発展した理由でしょうね。いまやカラオケは世界を制覇したといえますが、それも電機業界における中小企業の強さの証ですね。

——開発にあたってぶつかった壁はありましたか

前川 まずは使われる時間です



「ものづくり力」が短期発展支える

ね。スナックやカラオケボックスは基本的に夜の商売。家庭でも人が集まるのは休日です。サラリーマンが働かない時間に使われるわけです。から、故障が許されない。そのため品質管理が重要でした。最終的に松下電器産業は、業務用からは撤退したんですけれども。

あと、ハードとソフトの連携がと

ても重要です。新しいハードを投入し、新曲が出たらディスクをすぐに届ける。客が欲しいという歌があったらすぐに届ける。そういうハード、ソフトの二人三脚が大事でしたね。飲むときもビールとつまみが一緒に出てこない面白くないですよ。ね。ハードとソフト、どちらがつまみとは言いませんが（笑）。

——カラオケのここまでの普及には、日本人の国民性が果たした役割も大きいのではないのでしょうか

前川 日本人の横並びの民族性と、宴会で手拍子を合わせるというスタイル。それと戦後、復興に忙しいなかで身近に慰安を求めるとか、そういう心理から発展したと思います。高度経済成長と国民性との間に生じた精神的な穴を埋めるのにウケたのだでしょう。

（聞き手 南昇平）



前川さん（右）は家庭用カラオケの商品企画に、作曲家の平尾昌晃さん（左）とともに携わった（昭和57年）