

NEWSLETTER#108

地区例会報告

- p.1 2016 第1回関東地区例会.....高橋聡太・伊藤彰教
p.4 2016 第1回関西地区例会.....神田稔

Information

- p.7 事務局より

2016 第1回関西地区例会 高橋聡太・伊藤彰教

修士論文・卒業論文報告会

日時：2016年3月19日（土）13:00-18:00

於：立教大学 池袋キャンパス 5号館5402教室

報告者：

北村新平（武蔵大学社会学部4年）

泊晋（立教大学社会学部4年）

北村翔太（武蔵大学社会学部4年）

川本歩（武蔵大学社会学部4年）

浅野裕貴（東京芸術大学音楽研究科修士課程2年）

年度末恒例の卒業論文・修士論文の発表会が関東地区でも開催された。本年は学部の卒業を間近に控えた4名と、学部時代から約6年にわたりフィールドワークを続けた修士の院生1名が、それぞれ研究の成果を発表した。各論文は、いずれもいわゆる「インターネット以後」の日本社会におけるポピュラー文化を扱っている。例会全体では、同時代の事象を扱うがゆえに生じる方法論の問題や、インターネット以前の状況との比較に関する問題について意見が交わされた。現代的な問いに挑んだ各論文の相関を意識しつつ、それら

をより広い時空間のなかに位置づける、有意義な議論が展開されていたように思う。

1.『SoundCloud』における音楽受容を通してみるコンテンツの断片化

北村心平（武蔵大学社会学部メディア社会学科4年）

北村氏の発表は、楽曲のストリーミング配信を手軽に行えるウェブサービスである SoundCloud を対象として、そのユーザーたちへのインタビュー調査結果からインターネットを介した音楽受容の特徴を「断片化」というキーワードによって捉えていた。SoundCloud の最大の特徴は、楽曲の波形を表示してユーザーのコメントとともに曲の展開を可視化する機能だ。波形の幅とコメント量の多い部分のみを再生すれば、最も話題にのぼっている部分だけを聴取できる。北村氏によると、このシステムは膨大な量の楽曲から、自分の好みにあうものを効率的かつ断片的に消費することに最適化されているという。

そこでのコミュニケーションを調査するために、北村氏は SoundCloud のユーザー7名に半構造化インタビューを行った。そのなかでも「ネット依存型」と捉えられる層に SoundCloud 固有の傾向が色濃く現れているという。ネット依存型のユーザーは、注目の

べき楽曲を紹介するアカウントや、自身の趣味嗜好にあわせたタグをフォローし、おすすめされる楽曲を SoundCloud で追いかけていく。そこでは、かつての音楽番組や音楽雑誌のようにまとまった情報を発信する特権的媒体の役割は省略され、ユーザーの好みに合わせて細切れにされた情報のみがやりとりされる。つまり、SoundCloud は聴取経験のみならず、目当ての楽曲にたどりつく過程をも「断片化」しているのだと北村氏は主張した。

こうした指摘は、インターネット全般について頻繁になされる議論、すなわちプッシュ型からプル型へ、あるいはマスメディアから個人メディアへ、といった直線的な図式を反復しているだけに見えなくもない。また、発表中で用いられた受動／能動という聴取態度の二分法や、テレビのザッピングのような他の媒体における断片的な経験との差異も、慎重に検討するべきであろう。SoundCloud の特性をより相対的に捉えとときに、どのような現代的音楽聴取者像が浮かび上がってくるのか。さらに踏み込んだ調査の成果がまたれる。

2.「クリエイター奨励プログラム登場による動画コンテンツの変化と展望」

泊晋(立教大学社会学部現代文化学科 4 年)

続いて登壇した泊氏の卒業論文も、ニコニコ動画に対象を絞り、特定のウェブサービスを介した文化的実践を考察している。議論の主軸となるのは、ニコニコ動画が 2011 年 12 月から導入した「クリエイター奨励プログラム」の実施前後の変化である。これは、いわゆる「N 次創作」も含む創作活動の推進を目的とした制度で、導入後は再生回数・コメント数・派生コンテンツの人気などに応じて投稿者に一定の報酬が支払われるようになった。成果主義的なシステムは、ニコニコ動画のユーザーと制作物にどのような影響を及ぼしたのだろうか。

泊氏の整理によると、初期のニコニコ動画で主流を占めていたのは有象無象のアマチュアが登校する笑いを重視した「ネタ」コンテンツであり、そこでの送り手と受け手の境界は曖昧だった。しかし、クリエイター奨励プログラムの導入以後は、人気が集中する少数の送り手がアップしたコンテンツを大多数の受け

手が消費するようになったという。サービス内での状況が経済的に還元されるようになった結果、送り手は人を集めやすい動画の傾向を強く意識してしまい、似たような動画がランキングの上位を占めるようになった。つまり、ユーザーの創作意欲を刺激するためのシステムが、逆説的な画一化と陳腐化をもたらしたのである。

今回の発表ではプログラム導入前後の変化を時系列に沿って紹介することに力点が置かれていたためか、泊氏自身の主張や着眼点は見えにくかった。具体的にどの程度の金額の経済的支援を受けられるのかもあきらかにされておらず、実証研究としても踏み込む余地のあるテーマである。また、アマチュアの実践が産業化されていくプロセスは、インターネットの普及以前からさまざまな領野において繰り返されてきたはずだ。他の領野の研究成果をふまえて、産業・製作者・オーディエンスなどの多様なエージェントから扱う対象を絞り、具体的に議論を掘り下げる必要があるだろう。

3.「洋楽ロックを聴く若者の聴取意識(副題:作品とその受容者はどう結びつくのか)」

木村翔太(武蔵大学社会学部メディア社会学科 4 年)

前二者とはうってかわって、木村氏は特定の媒体ではなく、日本における「洋楽」受容という裾野の広い対象を扱い、音楽と人がどのように結びつくのかを論じた。昨今の日本の音楽産業においては、海外から流入する作品の売上が低迷し、いわゆる「洋楽離れ」が問題視されている。発表では、そうした状況下で洋楽、とりわけ英米のロックを好む聴取者がどのような思いを抱いているのかをインタビュー調査によって探り、南田勝也の「人-作品関係」の枠組を用いて検討した結果が報告された。

インタビュー調査からは、「人-作品関係」論における「趣向」「人的交流」「正統性」「偶像性」の四つの指標にもとづく分析がなされた。それぞれについて例を挙げると、「趣向」については歌詞よりもサウンドを意識する傾向、「人的交流」についてはマイノリティであるがゆえの結束の強さ、「正統性」については日本の音楽を見下して英米を本場とみなす傾向、「偶

像性」についてはロックスターの才能への憧れ、といったように、各指標と関連する洋楽聴取者特有と思われる言表をもとに、彼らが斜陽をむかえたとされる音楽ジャンルに何を求めているのかが具体的に紹介されていた。

発表中で扱われたジャンルはあくまでロックに限定されていたため、分析結果もどちらかといえば洋楽そのものというよりロック愛好者に顕著な嗜好をなぞっているように思われた。調査対象が20歳前後の男性に限定されていたこともあり、ここで得られた結果にどれほどの一般性が認められるのかは大いに議論の余地がある。ひいてはミュージシャンとアルバムに重きをおく作品概念自体もロック文化と緊密に結びついて成立したものであろう。もう一步引いて、ロック以外の「洋楽」との関連性のなかで分析結果を相対化する視点が求められる。

(高橋聡太)

4. 「サウンドトラックからみる音楽の受容と記憶」

川本歩(武蔵大学社会学部メディア社会学科4年)

川本氏の研究は、20代前半の女性6名に対して行われた「なぜサウンドトラックを聴くのか」という設問による半構造化インタビューを通じて、個人が持つ音楽受容の記憶とサウンドトラック聴取形態の類型化を試みたものである。サウンドトラックを「メインコンテンツに付随する音楽」とした上で、メインコンテンツとの関連を明確化するため、音楽はインストゥルメンタル限定とした。研究者は聴取形態の類型化仮説として「サウンド重視型」「回顧型」「作品没入(感情移入)型」の3種を想定しインタビューに臨んだが、インタビュー分析の結果、さらに「音楽素材利用型」「インタフェース型」の2種類があるとした。川本氏によれば、サウンド重視型とは、サウンドトラック聴取時にメインコンテンツへの依拠がほぼ、あるいは完全になく、音楽単体だけで楽しむタイプとしており「作品を見ていないけどすごい好きな曲とかあるから。」という報告からそれを裏付けている。回顧型は、音楽以外の五感や体感などの記憶を重視しながら聴取するスタイルであり、メインコンテンツ受容時の仲間との共有時空間や気分の想起を重視するタイプと

分類している。作品没入(感情移入)型は、メインコンテンツそのものの記憶を強く想起するタイプであり「作品が好きだからサウンドまで掘り下げてみようかな…って」という発話からそれを読み取っている。インタビュー後の発話分析の結果、同人ゲームを作っている女性の「アニメで流れてきた曲をいいなと思って、これ、自分の作ったゲームのこのシーンに使いたなあって考えてた。自分のイメージにあう音楽を探したりしちゃう」というものから音楽素材利用型を、「昔この戦闘の時にこういうことしていたなあっていうのは思い出すね。」からはインタフェース型を導出した。ここでいうインタフェースとは、ゲームのコントローラなどの操作感と関連する記憶である。

質疑としては、被会见者の聴取メディアや、サウンドトラック好きである自覚があったかなどの質問が寄せられた。聴取メディアについては、記憶発言の内容としてアニメが多かったことからニコニコ動画での聴取体験の率が高いことが想定される旨の応答があり、これに対して、CDやその他webサイトなどとの比較を精緻化するとより興味深い内容が出る可能性が示唆された。サウンドトラック好きである自覚に対しては、全ての被会见者から例外なく「いやーなにかが好き…というほど詳しくはないんだけど…」という旨の前置きがあってからの回答であることが報告され、特段サウンドトラック限定の興味があるわけではないにも関わらず、なにがしか詳細な回答をしていたという点を掘り下げるべきとの声があった。さらに会場からは、Scene Making の概念を用いてより深い議論も可能であるという旨のアドバイスがなされた。

5. 「クラブという空間を巡って -アニソンクラブイベントの現在-」

浅野裕貴(東京芸術大学大学院音楽研究科音楽文化学専攻芸術環境創造領域修士課程2年)

本研究は、アニソンに限定して選曲・聴取するクラブイベント、通称「アニクラ」を対象として、文献調査、web上での投稿データの調査分析、フィールドワークおよびインタビューを通じて、今日の音楽文化やサブカルチャーの特徴の一側面を考察するものである。サラ・ソーントンの「ライブ文化/ディスク文化」

および、彼女がブルデューを思考基盤にして発展させた「サブカルチャー資本」、上野俊哉やグラハム・ジョンによる「ポスト・サブカルチャー論」、ミシェル・マフェゾリによる「トライブ」の概念、木本玲一による「消費/生産モデルから消費=生産モデルへの移行」、ヘンリー・ジェンキンスによる「テキスト密猟」の概念などを先行研究として、本研究の概念枠組を提示したのち、1990年代以降のアニソククラブイベントの歴史の概観や、フィールドノート報告を経て、研究者の見解であるアニソククラブイベント特有の規範意識の考察が報告された。浅野氏によれば、コスプレイベントとしての性格がより色濃かった1990年代初頭のアニクラは、テクノミュージックとアニメ・ゲームの交差、2000年代以降のネットのオフ会的な性格への変容を経て、ライトオタク層を巻き込みながら規模の拡大を続けており、これが現在の「界限」という用語に表れているという。フィールドワークは2015年中に、新木場 ageha の「TJ0 とワイパと愉快的仲間達」、秋葉原 MOGRA の「Xi-lium vol.56」の2イベントにて実施し、参加者は合いの手や掛け声の多用、DJ に合わせたアニソンの合唱、Remix の忌避といった趣味傾向があり、これに合わせて DJ サイドも「ロボットアニメつなぎ」「ジャンプ系アニメつなぎ」といった独特の様式がひとつのテクニクとして定着し、評価対象となっている旨が報告された。さらにクラブイベントという性格よりもエアライブとして成立するイベントもあれば、クラブのレンタルスペース化と展開される「茶番」とも言える内容から、クラブイベントの「発表会」化といえる現象が事例として存在することも報告された。こうした事象から研究者は「オタク的公共圏」という概念を提唱し、その誕生にアニクラが大きく関与している可能性を示した。ハーバマスの「公共圏」、ナンシー・フレイザーの「対抗的な公共圏」、浅野智彦の「趣味縁」を手掛かりに、アニクラは旧来的な「おたく像」から既に脱却し、「界限」という概念でゆるくつながる新しい公共圏を誕生させたと締めくくった。

会場からは「クラブ側のアニクラに対する寛容度の変化」「アニクラの客層のアニメライブへの参加度」「コスプレ、ヲタ芸、カラオケ代わりなどの客層の比

率」など、フィールドワークならではの質疑応答が盛んに行われた。特に SNS に関しては mixi から twitter へとその中心を変容させ、これが内向きのイベントからオープンイベントへと変質した可能性について触れ、それが「広める強い意図があったか否か」が「界限」という緩く謙遜気味な集まりの概念と微妙な関係になっていることが議論された。また、会場からは「対抗的な公共圏」の解釈に対して質疑があり、アニクラに関しては「親密圏」での解釈との比較や優位性などについての検討も行われた。さらに、発表会化の流れから「クラブという物理・文化空間におけるスポーツ的快樂」という新しい流れについても議論が行われた。

(伊藤彰教 東京工科大学メディア学部兼任講師)

2016 第 1 回関西地区例会

神田稔

博士論文・博士論文構想発表会

日時：2016年3月26日(土) 17:00-19:30

会場：関西大学 千里山キャンパス 第3学舎 C404 教室

報告者：

吹上裕樹(関西学院大学大学院社会学研究科研究員)

岡田正樹(大阪市立大学大学院)

1. 「社会を媒介する音楽——『出来事』の生成理論をめざして」

吹上裕樹(関西学院大学大学院社会学研究科研究員)

第一報告は、博士論文として審査を通過し、公表されたものをもとに行われた。

社会学を専攻する吹上氏は、音楽と社会との関わりを「音楽的媒介」の視点から見直すため、「音楽を可能にする人々の行為や事物の働き」と「行為や働きを可能にする音楽自体の働き」の両者、更にそれらの同時的生成を考察することを大目的とし、方法論的には、古典的な芸術社会学の方法ではなく、「芸術からの示唆に耳を傾け、それを社会学に生かしていく道」という、より開かれたやり方で前記の問題を解明する立場に立つ。

しかしながら、J・シェファードの論考にもあるように、音楽研究が社会学化していく中で、音楽社会学

の基礎理論＝中心軸が拡散しつつあり、なぜ社会学で音楽を扱うのかという問いかけすら曖昧になっている。だからこそ、音楽に含まれる独自の「社会性」を把握するアプローチが必要になる。

吹上氏は論文の理論的背景をJ・デューイの「経験としての芸術」に求め、特に、デューイが着目した「媒体」(medium)と芸術との切り離せない関係性を強調する。芸術は媒体を介して、社会にも芸術そのものにも同時に関わっている、というデューイの議論に「芸術と社会との同時生成の視点」を見出し、媒体の果たす役割を強調している。

A・エニオンは、特定の音楽の特異性を作品そのものに求めるのではなく、その具体的な使用に求め、音楽とそれを楽しむ私たちを「媒介」するものを重視する。T・デノーラはエニオンの「媒介」から示唆を受けつつ、音楽を「アフオーダンス」の構造として捉えようとしている。また、このふたりとも、フィールドワークを重視し、具体的な出来事のなかで音楽と社会とがともに生み出される「共 - 生産」の視点を共有している。

以上の文脈で、吹上氏は、人々が音楽に愛着する経験を「出来事」として捉え、テレビ番組「ウルトラセブン」を視聴するなかでのシューマンの音楽との出会いを記述した青山通の著書を例にあげる。音楽への愛着と音楽との偶発的な出会いが生成する「出来事」は「出会いー探究ー理解」の三つの契機からなる連続的なプロセスとして把握できるとする。

また、吹上氏は、音楽は人と人との間のコミュニケーションを担う「媒体」として考えられているが、狭義のコミュニケーション論では「媒体」は言語をモデルとしており、音楽によるコミュニケーションの場では、「不透明な媒体」として働く音楽の特性を考察しなければならないとし、徐京植のエッセイをその一例とする。

最後に、吹上氏は、クラシック音楽の演奏者のパフォーマンスにも注目し、クラシック音楽にも「ミュージッキング」論は適用できるとする。特定のパフォーマンスを可能にする社会的・歴史的な媒介だけでなく、それを享受する聴衆と演奏者とが共同して構成する経験（「芸術と社会との同時生成」？）は、例えば、

前の具体例である「ウルトラセブン」でシューマンの音楽に「出会った」青山通の経験＝「出来事」と同じ理論的地平の上で考察することができるということであろう。

論文の結論として、吹上氏は、「音楽の社会性」を、音楽を聴き、演じ、作曲する人間の具体的な行為やそれに関係する事物の働きに求め、「音楽は私たちの個別的で具体的な経験を離れては存在し得ない」、そして「音楽と社会との関わりも、そうした個別的で具体的な経験から考えられなければならない。」とした。

報告の後、フロアから、「媒体」や「媒介」という用語の示す意味、「音楽の社会性」という半ば自明的な結論、また、美学・哲学・芸術学・音楽学・歴史学からの音楽研究と音楽社会学との前提やアプローチの相違等についての質問があり、活発な議論が交わされた。

2.「ウェブにおける音楽と賑わい——1990年代～2000年代初頭の日本の事例を中心に」

岡田正樹(大阪市立大学大学院)

第二報告も、博士論文として審査を通過し、公表されたものをもとに行われた。

岡田氏は、「日本でのインターネット黎明期にあたる1990年代から2000年代前半の時期」に「不特定のユーザーが集う音楽実践の場」としてインターネットがいかに期待され使用されたか、また、「インターネット上にいかなる形で賑わい（傍線引用者）が生み出された（生み出されなかったか）を明らかにする」ことを研究の目的とする。

岡田氏はインターネット文化論が新しい事例に注目する傾向があるとし、その前の「近過去」、要するに「常時接続ネットワークの定着」以前の時期に焦点をあてる。

この時期を扱うときに岡田氏は「賑わいという点に着目」する。「人が集まって盛り上がること」はネットワーク文化のキーテーマであり、それは「音楽を生み出す都市としてのバーチャル空間の台頭」という都市文化論の検討につながる。しかしながら、「賑わいという概念自体の検討」は研究の目的ではない、とする

以上の研究のため、調査には「(当時の) ウェブ・サイトの再構成」や「ウェブ・アーカイブ」を利用している。なお、ウェブの可視化性の高さを重要視し、当事者への聞き取りは行っていない。

本論で、岡田氏は、「批判的サイバシティ論」として、◇インターネットと都市をめぐる議論、◇ネットと「ウェブ」、◇インターネットのテレビ化、◇インターネットの可能性を残す、◇デジタルシティ、◇データ・シティ、◇データ・ダンディ、を挙げ、90年代後半にインターネットがどのようなメディアとして捉えられ、議論され、「どのような形で都市性が見いだされた(期待された)のか」を問いかける。この「都市性」は岡田氏が最初に提示した「賑わい」に深く関係するものと思われる。

以上の◇の項目を逐一説明するには紙幅が足りないので割愛するが、岡田氏は、当時のインターネットによるサイバシティ論には、「楽観論」「悲観論」が存在するだけでなく、そういう善悪二元論を越え、インターネットになにができるかを「先回りして確保しておくという構想」もあり、「(インターネットの)多様な使い方を保持するための思想的・実践的な試みが、黎明期の時点で行われていた」としている。

具体的事例として、上記の「デジタル・シティ」や「データ・ダンディ」などの「資本や国家とは異なる主体」が「仮想の地勢、都市空間」を使用する試みを取り上げる。

別の事例として、岡田氏は「インターネット博覧会」をあげる。それは、「インターネット上に都市空間を構築」し、「賑わいと同様の状況を創出しようと試みた」政策であり、小渕内閣時代に堺屋太一経済企画庁長官(当時)の主導で企画された「博覧会」であり、「インパク」(IT時代の万博)とも呼ばれた。堺屋には1970年の大阪万博での成功体験があり、万博をサイバースペース上で再現しようとする意図があった。

「インパク」には、◇オンライン博覧会という形式、◇テーマソング構想、◇展示、などに特色が見られたが、テーマソングは作られず、別の形で音楽が利用されたという。

ここにも、岡田氏の用いる「賑わい」をインターネット上で創りだそうとする意図が見えるが、「インパ

ク」の思想と実際にインターネット上に展示されていたパビリオンの中にズレがあり、不評に終わる。しかし、「インパク」は「インターネットが特殊なメディア空間から、日常生活に結びついたメディアとして捉えられるようになっていく過程」ではあった。

「ムネオハウス」は、2002年の鈴木宗男事件を端に発した「2ちゃんねる」での音楽実践を指す。不特定多数かつ匿名のユーザーによるインターネット上の「賑わい」は、近過去におけるサイバースペースの都市性の構築の一例となる。

「動画サイト」は、2005年以降のブロードバンドの普及に伴う動画系サービスを利用した「賑わい」を取り上げ、インターネット上に散らばる孤立した個々の情報ではなく、「動画共有サービスが生み出す文化や集り」に焦点をあてている。なお、以上のような「インターネット上での賑わい」は、現実の世界での「都市の賑わい」とは区別されるべきであると岡田氏は主張している。

最初にも触れたが、インターネット文化を「現在」または「現在進行形」として語るのではなく、その「過去の事象の内実、事象の成立の過程」を記述するのが岡田氏の研究の特徴である。

メディアとして、インターネットの歴史は長いとはいえないが、「常時接続ネットワーク以前、ソーシャルメディア台頭以前のインターネット上の音楽と賑わい」を再検討し、ネットワーク上に都市を再構築することの社会的歴史的な意味や意義について掘り下げることが、現在そして未来のネット空間のあり方について多くの示唆を与えてくれよう。

フロアからは、「賑わい」というキーワードに関する質問や、大手企業が始めた「SNSの「走り」」ともいえるNIFTY-Serveへの評価などの質問が出された。

(神田稔)

理事会・委員会活動報告

■理事会

2016年第1回理事会(持ち回り)

(3月9日議題送付/3月23日回答締切)

議題1 前回議事録案の承認

議題2 新入会員の承認

議題3 退会者の承認

2015年第2回(顔合わせ)理事会

2015年6月24日 於 大阪大学

議題1 前回議事録案の承認

議題2 新入会員の承認

議題3 退会者の承認

議題4 会費未納による退会候補者(7条退会候補者)について

議題5 各委員会報告

事務局より

1. 学会誌バックナンバー無料配布について

現在、JASPM 学会誌『ポピュラー音楽研究』Vol.1～Vol.11のバックナンバーは、そのすべての記事が、科学技術振興機構のオンラインサービス、J-STAGEにおきまして無料で公開されております。

(<https://www.jstage.jst.go.jp/browse/jaspm/1997/-char/ja/>)

そのため、事務局に所在するVol.11までの冊子体のバックナンバーを、希望者の方に無料で配布しております(ただし送料はご負担いただきます)。

在庫については学会ウェブサイトの「刊行物」のコーナーに随時記載しておりますので、配布を希望され

る方(非学会員の方でも結構です)は事務局にお問い合わせください。また、ネット上で内容が全文公開されていないVol.12以降のバックナンバーについては、引き続き通常の販売を行い、無料配布の対象とはいたしません。ご注意ください。

2. 原稿募集

JASPM ニュースレターは、会員からの自発的な寄稿を中心に構成しています。何らかのかたちでJASPMの活動やポピュラー音楽研究にかかわるものであれば歓迎します。字数の厳密な規定はありませんが、紙面の制約から1000字から3000字程度が望ましいです。ただし、原稿料はありません。

また、自著論文・著書など、会員の皆さんのアウトプットについてもお知らせ下さい。紙面で随時告知します。こちらはポピュラー音楽研究に限定しません。いずれも編集担当の判断で適当に削ることがありますのであらかじめご承知おきください。

ニュースレターは86号(2010年11月発行)より学会ウェブサイト掲載のPDFで年3回(2月、5月、11月)の刊行、紙面で年1回(8月)の刊行となっております。住所変更等、会員の動静に関する情報は、紙面で発行される号にのみ掲載され、インターネット上で公開されることはありません。PDFで発行されたニュースレターはJASPM ウェブサイトのニュースレターのページに掲載されています。

(URL: <http://www.jaspm.jp/newsletter.html>)

2013年より、8月の紙媒体での発行号については、会員の動静に関する個人情報を削除したものを、他の号と同様にPDFにより掲載しております。

次号(109号)は2016年8月発行予定です。原稿締切は2016年7月20日とします。また次々号(110号)は2016年11月発行予定です。原稿締切は2016年10月20日とします。

2011年より、ニュースレター編集は事務局から広報担当理事の所轄へと移行しております。投稿原稿の送り先はJASPM 広報ニュースレター担当(n1@jaspm.jp)です。お間違えなきようご注意ください。ニュースレター編集に関する連絡も上記にお願いいたします。

3. 住所・所属の変更届と退会について

住所や所属、およびメールアドレスに変更があった場合、また退会届は、できるだけ早く学会事務局 (jimu@jaspm.jp) まで郵便または E メールでお知らせください。

ご連絡がない場合、学会誌や郵便物がお手元に届かないなどのご迷惑をおかけするおそれがございます。

例会などのお知らせは E メールにて行なっております。メールアドレスの変更についても、速やかなご連絡を事務局までお願いいたします。

JASPM NEWSLETTER 第 108 号

(vol. 28 no.2)

2016 年 7 月 23 日発行

発行：日本ポピュラー音楽学会 (JASPM)

会長 細川周平

理事 粟谷佳司・井手口彰典・大山昌彦・小川博司・東谷護・長尾洋子・伏木香織・輪島裕介

学会事務局：

〒565-8532

大阪府豊中市待兼山町 1 - 5

大阪大学大学院文学研究科音楽学研究室

輪島裕介研究室内

jimu@jaspm.jp (事務一般)

nl@jaspm.jp (ニューズレター関係)

<http://www.jaspm.jp>

振替：

00160-3-412057 日本ポピュラー音楽学会

編集：平石貴士