jaspm

NEWSLETTER #127

日本ポピュラー音楽学会　　vol.33 no.1 Mar 2021

研究例会報告

p.2 2020 年度第 2 回オンライン例会・JASPM32 大会関連企画報告 ‥‥ 垣沼絢子

日本ポピュラー音楽学会第 32 回大会報告

p.4 シンポジウム ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 溝尻真也

p.5 ワークショップ Zoom ストリーム A ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 加藤賢
p.7 ワークショップ Zoom ストリーム B ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 太田健二

p.9 個人研究発表 A2 ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 森谷理紗
p.9 個人研究発表 A3 ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 葛西周
p.10 個人研究発表 A4 ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 木村颯
p.11 個人研究発表 A5 ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 松井拓史
p.11 個人研究発表 A6 ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 松平勇二
p.12 個人研究発表 A7 ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 井手口彰典

p.13 個人研究発表 B2 ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 上岡磨奈
p.13 個人研究発表 B3 ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 吉光正絵
p.14 個人研究発表 B4 ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 瀧戸彩花
p.15 個人研究発表 B5 ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥岩元萌佳・西田紘子
p.15 個人研究発表 B6 ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 中河伸俊
p.16 個人研究発表 B7 ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 石川洋行
p.17 個人研究発表 B8 ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 日高良祐

Information

p.18 事務局より
p.19 『ポピュラー音楽研究』vol.25 原稿募集

2020 年度 第 2 回 オンライン例会
JASPM32 大会関連企画 報告

垣沼絢子

2020 年度第 2 回オンライン例会・JASPM32 大会関連企画

日時：2020 年 11 月 29 日(日)16:00～

会場：Zoom ウェビナー

報告者：

増田聡（大阪市立大学）

「オンライン学会発表における音楽・映像の引用はなぜタブーとなったのか：各学会コンテンツガイドラインを検討する」

琴太一（Law and Theory、大阪弁護士会）

「オンライン学会における著作物の利用：その法的問題と適法引用について」

安田昌弘（京都精華大学）

「オンライン学会発表と法的問題」

本例会は、オンライン学会において、音楽・映像配信は「公衆送信」の著作権侵害にあたるのか、どのようにすれば使用できるのか、実際に研究者はどのように使用したのか、についての報告である。ポピュラー音楽学会は、研究対象の性質上、著作権にまつわる問題と、切っても切れない関係にある。本例会は、オンライン学会での音楽・映像配信を中心に、改めて著作権について考える機会になった。

結論からいえば、オンライン学会発表での音楽・映像配信は、「公衆送信」にかかる著作権の話とは無関係に、「引用」の範囲で、無問題である。――これこそが、本例会で示された最も重要な観点であり、本学会における、法に基づくコンテンツガイドラインのすべてである。

はじめに増田氏は、日本でのオンライン学会において、「音楽・映像配信が『公衆送信』の著作権侵害にあたる」という誤った認識がどのように伝播され、自主規制されていったのかを、各学会のオンライン開催用のガイドラインを比較検討しながら報告した。学会での音楽・映像配信は、オフライン開催であれオンライン開催であれ、著作権法第 32 条 1 項に規定される「引用」に該当するものとして、引用の条件を満たせば、何の憂慮も必要ない。それにもかかわらず、オンライン学会での音楽・映像配信は「公衆送信」にあたるので、著作権を個別にクリアしなければ使用できない、というガイドラインを公開する学会が後を絶たない。増田氏は、それらの学会が典拠とする情報処理学会のオンライン開催のガイドライン（2020 年 2 月 25 日付）の文面が、いかに変えられながら他の学会に伝播していったか、伝播していく中でより厳しい自主規制を要請する文面になっていったか、それらが著作権法に基づかないものであるにもかかわらず、瞬く間に人々の善意に基づいて伝播され、社会通念化していったかを見通した。

次に琴氏は、オフラインであれオンラインであれ、学会で音楽・映像配信を引用するための適法要件を、改めて著作権法の解釈を通して解説した。著作権法第 32 条 1 項によれば、適法引用の要件は、公表された著作物であること、引用であること、公正な慣行に合致すること、引用の目的上正当な範囲内であること、のすべてを満たす必要がある。琴氏はそれぞれについて、判例やハンドブックではどう解釈されているのかを示すとともに、具体的な事例をあげながら、グレーゾーンや解釈の拡大可能性、今は見逃されているが厳密には違法となりそうなことなどを指摘した。正当な引用の判断基準としては特に、必然性があること、必要最小限度であること、の二点が重要になる。必然性は必要性とは異なる、というのが重要で、紹介としての引用は、適法要件を満たさない。また、本学会に関わる問題例として、琴氏から、ある楽曲のメロディを批評する際に、楽譜を引用すること、特定の演奏の録音メディアを引用すること、録音メディアのジャケット写真を引用することのそれぞれについて、必然性はあるのか、引用の適法要件を満たす引用なのか、といった問いが提示された。

最後に安田氏は、6 ヵ国の研究者にアンケート調査した結果から、オンラインでのシンポジウムや学術会議における、著作権のある芸術作品の引用に関する研究者個人の不安、主催者からのガイドラインの有無、それを受けての実際の行動、オンラインでの引用に対する問題提起などを報告した。アンケート結果によれば、ほとんどの回答者が、主催者から知財権ガイドラインが提示されなかったという。また、回答者からのコメントとして、国際的な法整備の必要性が説かれ、グレーゾーンという思いを抱きながら仕事を続けることの是非も紹介された。一方で、現代文化を研究対象とする場合に、インターネット上に

公開されたものの初出や著作権利者を完全にリファレンスすることはどこまで可能なのか、これまでの著作権保護の考え方が通用しなくなる事例がたくさんあるといった現実問題も挙げられた。そうしたことも含め、安田氏は、研究者が自己保身のために、ただ法律の言葉を繰り返すだけ、遵守するだけになっていないか、と問題を提起した。

これらの発表を受け、活発な質疑応答が繰り広げられた。以下、質疑応答で琴氏によって答えられた、法解釈を示したい。例えば自分が引用したものが著作権侵害物であったとしても、自分がそれを適切に引用していたのであれば、法的には引用が不適切であったとはみなされない。とはいえ、倫理的な問題として、リスク回避をしたい場合には、著作権利者から利用許諾を受けた公開物や、利用許諾の包括契約を結んでいるサイトから引用することが、一つの方法になるだろう。また、動画や音声を、口頭発表中にリアルタイムで流す場合には、発表内の引用とみなされるため、引用の適法要件を満たさなければならないが、参考に URL を張り付けておくだけで発表中には流さない場合には、引用ではないとみなされるため、引用の要件を気にする必要は全くない。オンライン学会では、主催国、発表者の所属国、データサーバーの設置国などが同時に混在するのに加え、利用ツールの契約が依拠する法律や契約内容なども、複雑に関係しあっている。自分たちが利用するツールについて、利用時に同意している契約内容は何かを、改めて確認しておく必要があるだろう。研究の機会を守るために学会がガイドラインを作成することも大切だが、自主ルールや勝手に作ったガイドラインは、法律には無関係である。実際に著作権侵害として法的な問題となった際に重要なのは、法律の条文の解釈である。法律については、条文を変えるのではなく、条文をどう読むか、が交渉の対象となるため、「これは引用か」を繰り返し交渉し続けることで、引用の範囲を広げていくことになる。

重要なのは、オンライン化によって、著作権の適法範囲がより厳しくなった、ということではない。これまでグレーゾーンとしてなあなあで行われてきたものが、可視化・問題化される機会が増え、適法か違法かしっかり考えなければならなくなった、ということである。研究者本人の倫理として、自身が適法な引用を行っているのか、そうではないのか、という問題が、オンラインで不特定多数の目に触れることで、誤魔化しがきかなくなった（バレる可能性が高まった）わけである。端的に言えば、オンラインであれオフラインであれ、適切に引用し、研究を行う、というだけの話である。とはいえ、法律の条文をどう解釈するかは、時代によって変わるものであり、判例や最新の事例などをもとに個人で配慮していくには限界がある。商業と密接に結びつき、著作権が常に視野に入る研究対象をもつポピュラー音楽学会では、法律のプロと連携し、法律に基づいたガイドラインを策定し、著作権のあり方について、考え続ける必要があるだろう。

本報告は当初、12 月末の学会内で、ワークショップとして行うことも考えられたという。しかし、学会前に、大会関連企画の例会として公開されたことで、本学会での著作権に関する考え方が明確になり、安心して発表することが出来た人も多かったのではないだろうか。良いタイミングで著作権について考える機会を頂き、改めて感謝を申し上げる。本学会におけるガイドラインの具体例として、本報告が皆様のお役に立てれば幸いである。

垣沼絢子（大阪大学大学院）

日本ポピュラー音楽学会 第 32 回大会報告

日時：2020 年 12 月 26 日・27 日

於：Zoom ミーティング

第 32 回大会報告
シンポジウム

溝尻真也

《コロナ禍と音楽ライブ》

報告者：

平石貴士（立命館大学）

宮入恭平（立教大学他）

山田将行（株式会社 MOGRA 代表取締役）

津田昌太朗（シャーロット株式会社 代表取締役）

討論者：

毛利嘉孝（東京藝術大学）

司会：

溝尻真也（目白大学）

本シンポジウムは、コロナ禍によって大きな被害を被った 2020 年の音楽ライブを振り返り、今後の音楽ライブのあり方について議論する場として設けられたものである。

周知の通り、音楽業界にとって 2020 年は試練の年ともいえる 1 年だった。2 月 26 日に政府によるイベント自粛要請が出され、さらに 4 月 7 日に緊急事態宣言が発令されたことによって多くのライブイベントが中止となり、ライブ収入が事実上の核になっていた音楽業界は壊滅的な打撃を受けた。その後、ミュージシャンやライブハウスはインターネットへと活動の軸足を移し、オンラインでのイベントも数多く開催されるようになったものの、ライブイベントの中止によって生じた穴を埋めるには程遠く、こうした状況がいつまで続くかも不透明である。さらに 2021 年に入ってもこの混沌とした状況は続いており、ライブへの参加を心待ちにしている音楽ファンたちも、多大な忍耐を強いられている。

こうした状況の下、本シンポジウムでは、現在の日本において音楽ライブはどのような位置づけにあるといえるのか、それがコロナ禍によってどのような変化を余儀なくされているのかについて、現場からの報告も交えつつ議論が展開された。

第 1 報告者の平石貴士氏からは、2020 年 11 月に実施された、ライブに通う人たち（＝ライブゴアー）に対する定量調査の結果を軸に、日本のライブゴアーの実態と現状について報告が行われた。過去 2 年間に 1 回以上ライブに行ったことのある回答者をライブゴアーと定義し、さらにそれを年に 1～4 回ほどライブに行くライトゴアーと、年 5 回以上ライブに行くヘビーゴアーに分類した上で、それぞれの特徴と現在の状況について分析がなされた。

第 2 報告者の宮入恭平氏からは、コロナ禍がライブハウス文化にもたらす影響について報告が行われた。政府が 2020 年 2 月補償なきイベント自粛要請を行って以降、ライブハウスはクラスターの発生源としてスケープゴートにされ、きわめて厳しい経営状況に陥った。宮入報告では、このような状況の下で個々のライブハウスによる自助は限界を迎えており、ライブハウス文化を存続させるためには、必然的に政治との近接やユニオン等の制度化といった課題に取り組んでいく必要がある点が示唆された。

第 3 報告者の山田将行氏からは、2020 年のクラブの状況に関する発表が行われた。秋葉原で DJ バー・MOGRA を経営する山田氏からは、政府によるイベント自粛要請が出されて以降、現場でどのような対応が行われたかについて、詳細な報告がなされた。また、複数のクラブやライブハウスと連携して開催されたオンラインイベント「Music Unity2020」の事例を通して、関連業界・事業者同士で横のつながりを形成していくことの重要性、およびその課題が浮き彫りとなった。

第 4 報告者の津田昌太朗氏からは、2020 年のフェスを取り巻く状況について報告が行われた。2019 年まで右肩上がりの成長市場だった音楽フェス市場は、2020 年に入って大幅な市場規模の縮小を余儀なくされた。一方、オンラインフェスやハイブリッド型フェス、ドライブイン型フェスなど、この状況を乗り切るためのさまざまな試行錯誤がなされたのが、2020 年のフェス界でもあった。こうした状況を踏まえて本報告では、コロナ後のフェスはどのように展開していくのか、さまざまな可能性と課題が提示された。

その後「新型コロナウイルスと音楽産業 JASPM 緊急調査プロジェクト 2020」発起人の毛利嘉孝氏によって議論

の整理が行われ、最後にフロアを交えた質疑応答が展開された。

コロナ禍は、こうした非常事態時に危機的状況を強く訴えることができる組織が不在で、政治的発言力を持たない音楽業界の問題点を顕在化させたといえるだろう。それは今後、われわれ研究者にとっても大きな課題になっていくのではないだろうか。

溝尻真也（目白大学）

第 32 回大会報告
ワークショップ Zoom ストリーム A
加藤賢

「身体のポリフォニー ： 踊り手、演じ手、歌い手」

垣沼絢子（大阪大学大学院）

新井静（大阪大学大学院）

難波優輝（神戸大学大学院）

討論者：

野澤豊一（富山大学）

ワークショップ・ストリーム A においては、①映像と音楽、②演劇と音楽、③舞踊と音楽という、音楽とそれ以外の要素が不可分に結びついている 3 つのジャンルを対象とした学際的研究報告が行われた。すなわち歌い手、演じ手、踊り手という 3 種の身体が、音楽のなかでいかなる変容を遂げ、またいかなる役割を果たしているのかを問うものであった。

第 1 の報告者である難波氏は「歌い手」がいかに鑑賞されているかをテーマとした美学的報告を行なった。ここでいう「歌い手」は実在する人間のみならず、アニメのキャラクタソングや初音ミクなど多様な主体が想定されているが、本報告で中心的に扱われるのはバーチャル YouTuber (VTuber) であった。まず、難波氏は VTuber の身体を自身の提唱する「三層理論」に基づいて、①パーソン (＝中の人)、②メディアペルソナ (＝メディアを介した中の人の現れ)、③フィクショナルキャラクタ (＝アバター/画像) の 3 つに区分する。たとえば VTuber シンガーの花譜 (かふ) のライブパフォーマンスを鑑賞するとき、われわれは動きを作り出すパーソンと、外見を司るフィクショナルキャラクタが折り重なることによって形成されるメディアペルソナを「花譜」として認識している、とする。むろんペルソナイメージは不変のものではなく、演ずるパーソン自身やそれを鑑賞するファンとの関係性によって、流動的に変容していくこととなる。

さらに、難波氏はこの三層理論をアイドル/アーティストや、キャラクタソング、ボーカロイドにも演繹的に適用する。「赤いスイートピー」(1982) を例にとると、オリジナルの松田聖子による歌唱では一歩引いた立場から「あなた」について行きたい、と歌う女性の詩的キャラクタが想起されるのに対し、ロックシンガーの宮本浩次によるカヴァーにおいては、①宮本自身の「豪快な男性」というペルソナと、②元々の歌詞による詩的キャラクタとによるクロスジェンダード・パフォーマンスによって、新たな「歌い手」像がリスナーの中に形成されることとなる。またキャラクタソングにおいては「声優/声優のペルソナ/作中人物/詩的キャラクタ」という複数のレイヤーがズレを持ちながら折り重なっていくこと、ボーカロイドや「ヨルシカ」「ずっと真夜中でいいのに。」のようなプロジェクト性の高い歌い手の場合は、楽曲のストーリーに合わせてペルソナもまた千変万化することが指摘された。

第 2 の報告者である新井氏は、唐十郎演劇の特徴である「当て書き」、すなわち特定の役者や劇団を前提として作品を作ることを題材に、唐戯曲における音楽と役者の肉体 (役者体) がいかなる関係を結ぶのかについての報告を行なった。まず新井氏は、扇田昭彦らの言を引きながら、唐戯曲における当て書きを「役者の肉体だけでなくその背景にあるもの、劇団、社会情勢、そのときの流行、さまざまな関係を取り込み一つの作品として創造しようとする行為」として定義する。その上で唐戯曲の大半に現れる、唐作詞曲による登場人物の歌唱シーンもまた、特定の誰かに歌われることを想定された当て書きのひとつであると述べ、その挿入歌が表すものは場面上の登場人物だけでなく、そこにいる役者の姿、つまり唐のいう「特権的肉体」に該当するとする。特権的肉体とは唐の戯曲論・芸術論の中核をなす身体論である。解釈は諸説あるが、新井氏は役者の肉体 (および、それらの背負う大過去) が「怨恨=社会的現実への葛藤」をして、舞台上の現在のスクリーン上に投影されるものが特権的肉体 (=影法師) である、という説をとる。すなわち先行する難波氏の図式を借りれば、役者の肉体というパーソンと、劇中の登場人物とい

うキャラクタが舞台上で重なり合うことによって形成されるペルソナが特権的肉体、ということになるだろう。以上の論を踏まえ、唐の当て書きにおいて特権的肉体を表現するための方法として、演者の「声」を含む歌は重要な役割を果たしていると述べる。また、唐が選曲した既存の曲については「個々がまとまりのない」状態を作り出すポリフォニー (多声) 効果を生み出すものとして、上演側が戯曲を再解釈した際に挿入される楽曲については上述した特権的肉体を拡張するものとしてそれぞれ位置付ける。以上より、新井氏は唐作品における音楽の役割を ①ポリフォニーの一部として舞台を構成するもの、②特権的肉体の現前の一端となるもの、③演者・上演側による再解釈により新たな解釈をもたらすもの、以上 3 点に求められるとした。

最後の報告者である垣沼氏は、「アーティスティックスポーツ (スポーツ化した舞踊)」を事例に、舞踊における音楽と身体の響き合いに関する報告を行なった。先行研究によって定義すると、ここでいうアーティスティックスポーツとはフィギュアスケートや新体操、競技ダンスといった「評価の対象となる身体運動の中に、音楽に動機付けられた表現行為が内在する」採点競技のことを指す。まず垣沼氏は、音楽「を」踊るという行為と、音楽「で/と」踊るという行為を区別する。たとえば前者はフィギュアスケートなどの記録競技が、後者はブレイクダンスや競技ダンスなどの対戦競技が当てはまる。音楽「を」踊る実践が特定の楽曲に対応する振り付けを持ち、その楽曲のキャラクタを正確に表現することが得点に直結するのに対し、音楽「で/と」踊る実践においてはその場で流される音楽に対して反復・即興的なパフォーマンスを行うことが求められる。そこでは音楽に対する芸術的表現以上に、参加者同士のコミュニケーションがより重要視される。垣沼氏は、オリンピックの正式種目化や教育カリキュラム化によってブレイクダンスや競技ダンスの認知度が高まるなかで、こうした「コミュニケーションとしての音楽と身体のポリフォニー性」を再評価する必要性があるとした。

これを受けて討論者の野澤氏からは、①三層理論は、どれほどの普遍性・射程を持つものなのか。独唱だけでなく合唱や「憑依」的なものにも適用可能なのか、②唐戯曲において「歌うこと」はどのような意味を持つのか。台詞との役割の違いとはなにか、③ブレイクビーツにおける「自由」とは、どれほどまで「自由」なのか。競技や教育プログラムとして組み込まれる中で、それが形骸化する恐れはないか、という質疑が行われた。それを受けて登壇者からは、①メディアペルソナとは元々1960 年代のメディア研究において提唱され始めた概念であり歴史的に見ても広く適用可能である、合唱においてはいわば「法人格」的なペルソナが形成されうる、憑依については文化人類学的な知見が有用なのではないか、②前提として言葉を音楽に乗せるという行為が大きく違う。特に唐の場合は「意味を伝える」ことに縛られない歌の活用によって猥雑さを際立たせる効果を意図していた、 ③音楽ジャンルと舞踊のスタイルが「対応しなくてもよい」というところに囲い込みを逃れる可能性が存在しうる、という応答がなされた。

フロアからは予定時間を 20 分近くオーバーするほど充実した質問が寄せられた。紙幅の都合上割愛するが、ペルソナおよび特権的肉体をめぐる多重・多声性に関する議論や、「を」と「で/と」の二項対立に回収されない事例の指摘、さらには「パーソン/ペルソナ」および「競技/コミュニケーション」という区分それ自体が西洋近代の産物ではないかという自明性への問いかけなど、本ワークショップの目的にふさわしい学際的な議論が交わされた。

表現行為における主体の問題は、それを詳細に分類・記述しようとすればするほど逃げ水のように遠ざかってしまうような印象がある。だが今回行われた三者三様の議論は、この問いに対する精緻な地図をわれわれに与えたように思われる。さらなる研究の発展を期待せずにはいられない、活気あふれるセッションであった。

加藤賢 (大阪大学大学院)

第 32 回大会報告
ワークショップ Zoom ストリーム B

太田健二

「ライブゴアーとはどのような人々か：
計 2 回のウェブ統計調査をもとに」

永井純一（関西国際大学）
木島由晶（桃山学院大学）
平石貴士（立命館大学協力客員研究員）
討論者：
南田勝也（武蔵大学）

2020 年 4 月 9 日に呼びかけられ、立ち上がった「新型コロナウイルスと音楽産業 JASPM 緊急調査プロジェクト 2020」では、ポピュラー音楽とそれを支える産業や業界、文化や施設、インフラに何が起こっているのか、音楽ライブを行う当事者（送り手）への定性調査と受け手への定量調査という二つを主な柱として調査を進めてきた。

本ワークショップは定量調査チームによるものであり、同チームは、コロナ禍におけるライブ音楽の動向ならびに一般のリスナーのライブに関する行動と意識を検証するため、2020 年 4 月 21 日から 5 月 5 日にかけて第 1 回ウェブ調査を実施、8 月 25 日のオンライン研究例会で中間報告を行った。そこでのディスカッションや指摘等を受け、11 月 13 日から 20 日にかけて第 2 回ウェブ調査を実施。第 2 回調査は Fastask 社のネットリサーチを利用し、スクリーニング調査（19,351 名に配信、2,195 名が回答）で、音楽が趣味の 941 名（41.6%）のうち、過去 2 年間に 1 回以上音楽ライブに行った経験のある人 488 名（22.2%）に本調査を行った（回答数は 413 名、回収率 84.6%、年齢 16~64 歳の男女）。

これをふまえ、コロナ以降のライブのあり方、そしてライブゴアーを対象とした定量調査の有効性や発展性という 2 点をアジェンダとして本ワークショップは進められた。なお、ここで言う「ライブ」とはコンサート、リサイタル、フェスティバル、クラブイベント、演奏会など、実演者と観客が一箇所に集い鳴り響く空間を指し、過去 2 年間に 1 回以上ライブに行った経験のある人を「ライブゴアー」と名付けている。

第 1 報告者の平石貴士氏は、ライブゴアーたちの分類と複数性を、「去年ライブに行った回数」を変数としてヘビーかライトか、「好きな音楽ジャンル、作品、アーティストに対する“投票数”」を変数としてオムニボアかユニボアか区分し、多重対応分析と階層クラスター分析によって示そうとした。理論的な前提として、リチャード・ピーターソンの「音楽オムニボア/ユニボア」概念がある。オムニボア（雑食性）とは多ジャンルの音楽を、ユニボア（単食性）とはひとつのジャンルに特化して好む傾向であり、オムニボアほど教養が高く、文化資本（ピエール・ブルデュー）を持つと言われている。こうした分析から、①ユニボア・ライブ低関心層、②J-POP・ユニボア、③オムニボア・ライトゴアー、④アイドル・ユニボア、⑤ロック・ユニボア・ヘビーゴアー、⑥カルチャーエリート・ヘビーゴアー、⑦サブカルチャー・ユニボア・プロシューマー、⑧オムニボア・プロシューマーという 8 つのクラスターが析出された。とりわけ、ライトなライブゴアー層は、J-POP、ロック、アイドルのいずれかのユニボアである一方、ヘビーなライブゴアー層はオムニボアであり、生産や供給に関わる「プロシューマー（生産消費者）」（アルビン・トフラー）であるという傾向が明らかになった。

第 2 報告者の永井純一氏は、フェスティバルゴアー（回答者の 16.5%、平均年齢 32.9 歳で行かない層より若い）とはどのような人びとなのか、ライブゴアーとの違いから明らかにしようとした。フェスティバルゴアーの行動様式の特徴として、Go To キャンペーンの利用率が有意に高いことからも外に出かけることを好み、パッケージやグッズの購入だけでなく、クラウドファンディングや寄付、配信ライブでの投げ銭も有意に高く、課金傾向が強いことがわかった。また、音楽をじっくり鑑賞するより、音楽で一緒になって盛り上がる価値観が強く、いわばライブという場におけるプレイ傾向が高いこと、すなわち、ライブ文化そのものへの意識が高い価値体系があると指摘された。それは、支援情報を拡散したり、署名する行動様式が有意に高いこととともつながり、第 1 報告で指摘されたプロシューマー化したヘビーなライブゴアー層と重なるが、ライブ文化に多様な意味づけを行う「上級音楽ファン」であると析出された。最後に、ワークショップが開催された年末には COUNTDOWN JAPAN の中止が開催間近に発表されるなど、「来年にはフェスが再開できるだろう」

という楽観的な雰囲気もあった第 2 回調査時とは状況がさらに大きく変わったため、また結果も異なることも示唆された。

第 3 報告者の木島由晶氏は、第 1 回調査と比較し、Go To キャンペーン実施後の秋における人びとの状況認識と音楽に対する支援の変化を探り、その上で、配信ライブに対する印象と受容のされ方について、階層クラスター分析によって明らかにしようとした。コロナ禍の状況認識については、社会的な影響の大きさに対する恐怖感が減退し、外出自粛への規範意識が弱まるとともに、文化・芸術への支援に関する行政への要求が減少し、収入の減少が緩和したことがわかった。また、音楽に対する支援については、クラウドファンディング等の「緊急的な支援」が減少し、パッケージ品やグッズの購入等の「日常的な支援」が増加した。次に、配信ライブに対する印象から、階層クラスター分析によって「実感がない派」（配信肯定低・アウラ希求低・身体重視低）、「生で見たい派」（配信肯定低・アウラ希求高・身体重視低）、「発散したい派」（配信肯定中・アウラ希求高・身体重視高）、「配信が好き派」（配信肯定高・アウラ希求低・身体重視低）の 4 つのグループが析出された。「配信が好き派」は、ライブを「好きなアーティストを間近で見られる場所」とみなす傾向が強く、「日常的な支援」をよくしていることがわかった。さらに、「発散したい派」は第 1 報告のヘビーなライブゴアーや第 2 報告のフェスティバルゴアーと重なり、音楽のオムニボア傾向を最も示す一方、「配信が好き派」はヒップホップやレゲエをさほど好まない傾向がみられた。このように、配信ライブに別種の価値を見出しているライブゴアーとは異なる層の広がりが示唆された。

討論者の南田勝也氏からも、第 1 回と第 2 回調査を比較し、「コロナ禍が去り、音楽ライブが復活したとき」に今まで以上に行くと回答した人が「私の好きなアーティストはコロナのダメージをあまり受けないだろう」と回答する割合が増えている点に着目し、そのように考える人のプロファイリングが試みられた。その結果、男性で、若く、学生や都市在住者を含み、ライブハウス圏を界隈とし、パンクやメロコアを好む傾向があることがわかった。一見するとコロナ禍のあおりをもっとも受けそうだが、「好きなアーティストからの情報発信を受け取る」という行動と相関がないことから、すでに亡くなっているアーティストや解散しているバンドを好んでいるのではないかと推測され、定量調査の発展性として、このような分析も示唆された。

続けて、南田氏から各報告者へコメントがあった。第 1 報告者の平石氏による区分は社会学の知見をふまえた秀逸な区分であり、多重対応分析による分類とあわせ、この先に描く展望も示してほしい（シンポジウムで示されることとなる）。同時に、文化資本概念は階層と結びついたものであり、オムニボアの方が（サブカルチャー）文化資本を持つと結びつける上で（ブルデューは支配階級がユニボアと指摘していることもふまえ）、注意が必要かもしれないと指摘された。第 2 報告者の永井氏の「上級音楽ファン」としてのフェスティバルゴアー像に対しては、夏の定番となったフェスという場が再び敷居が高いものになっているのではないかと指摘があり、続く第 3 報告者の木島氏の「配信が好き派」に好きなアーティストを間近で見たい傾向が強いことに対し、カリスマ性のあるアーティストしか配信ライブは成功しないのかという疑問が呈示された（その一方で、自由記述回答から過半数がマイナーなアーティストの配信ライブを見ている）。

さらに参加者を交え、活発な議論が行われた。

緊急調査プロジェクトはいったん幕を下ろすが、これまでの定量調査に基づくさらなる詳細な分析、そして継続的な調査に対する期待が寄せられて、ワークショップが終了した。

太田健二（四天王寺大学）

第 32 回大会報告
個人研究発表 Zoom ストリーム A

A-2「日本人のシベリア抑留体験と戦後の日本ポピュラー音楽史における展開—三波春夫を中心に—」

森谷理紗（大東文化大学・日本学術振興会特別研究員 RPD）

戦前に浪曲師としてその活動を始め、戦後昭和の歌謡界で日本を代表する国民的歌手として確固たる地位を築いた三波春夫は誰もが知る存在であるが、三波が戦後の数年間に渡ってシベリアに抑留されていた抑留体験者であったことはあまり知られていない。今回は発表者がロシア公文書館調査で入手することのできた三波春夫や日本人のシベリアの収容所における文化活動に関する一次資料や三波の自伝等を基に、三波のシベリア体験と戦後の日本での活動や音楽スタイルの変遷との関わり、そして戦後の日本のポピュラー音楽界のダイナミズムの中における連続性について発表した。

三波の音楽スタイルにはいくつかの変遷がある。三波が浪曲師から演歌歌手になるまでの間には、浪曲から自ら創作した長編歌謡浪曲へ、そして東京五輪のテーマソング「東京五輪音頭」と日本万博博覧会のテーマソング「世界の国からこんにちは」という２つの大きな代表曲へと、自らの表現法を時代の要求に応える形で柔軟にシフトさせていったことがはっきりと見受けられる。時代の空気を読み、芸を極めるために行われたスタイルの転換からは、翻って戦後から昭和の歌謡曲黄金時代といわれる当時の日本のポピュラー音楽界で取捨選択された音楽の傾向、そして聴衆が求めていた音楽像といった諸相が浮き彫りになってきた。

さらに、発表ではシベリア抑留中の日本人捕虜たちの音楽を含めた文化創造活動の経験を、戦前と戦後の大衆音楽文化を分断された歴史としてではなく、連続した一繋がりの線にする上で前後関係を繋げるキーとして位置付けた。シベリア抑留と言えば、満州や千島列島などで敗戦を迎えた日本人がその後ソ連軍にシベリアやモンゴルの各地の収容所に輸送され、極寒・飢餓・重労働のいわゆる三重苦の中で数年を過ごした戦後の暗い歴史として知られている。だが、実は日本人のシベリア抑留体験にはこのような過酷な労働以外にも注目すべき文化的側面が存在する。労働の合間に抑留者の自己表現としての詩句・歌・絵画等の創造活動がなされ、さらに慰労のための日本人による演芸会が催されるようになると、元より芸術を政策に利用していたソビエトはこれを認め、次第に思想教育を目的とした様々な文化的活動の一手段として戦略的に楽劇団を組織し、地区における巡回演奏やいくつもの地方文化コンクールを行った。三波のほか、青木光一や吉田正と言った戦後日本の歌謡界で活躍した面々も楽劇団で活動していた記録が残っている。

三波の場合は特に、シベリアという異文化、あるいは収容所での文化活動という特殊状況下での音楽体験が、浪曲から長編歌謡浪曲という独自ジャンルの確立のルーツとなり戦後の日本ポピュラー音楽の流れの中で生かされていったが、今後は個別の曲や元抑留者の詩人や画家の表現方法との比較からも三波独自の表現法について考察を深めていきたい。

A-3「温泉地のパフォーマンスをつうじた地域イメージの形成—「日本のハワイ」を中心に—」

葛西周（早稲田大学）

本発表は音楽ツーリズムにおけるローカリティの問題を考える手がかりとして、日本の温泉地でのパフォーマンスが地域イメージをどのように起ち上がらせ根付かせてきたのかを検討した。前年度の年次大会で「ミュージックツーリズム」のワークショップに討論者として登壇した際に、音楽とツーリズムに関する研究で今後論じる可能性がある視点として、以下の３つを挙げた。(1)観光地のホストとゲスト、あるいはローカル（地元住民）とツーリスト（観光客）のあいだでどのような関係性が成立しているのか。(2)観光地のパフォーマンスにおいて、地域芸能としての真正性はどこに求められているのか。(3)パフォーマンスの内容のサイトスペシフィック性がいかに確保されているのか／いないのか。今回の発表では、これらの問題提起に自ら応答する形で議論を進めた。

まず、観光人類学の分野で提唱されたホスト／ゲストという枠組み（Smith 1989）を批判的に参照しつつ、音楽ツーリズムにおけるパフォーマーには、その地域のローカル・ホストと、外部から訪れるツーリスト・ホストが混在していることを前提として確認した。その上で、ローカル・ホストによる芸能が、常に「ゲストのために演出され

た地域文化」としてその地域に囲い込まれるとは限らないことを指摘した。たとえば少女歌劇は、宝塚新温泉で余興を提供するために生まれた宝塚唱歌隊（現・宝塚歌劇団）に端を発するが、そこで披露される音楽・舞踊そのものが宝塚の地域性と積極的に紐付けられはしなかった。むしろ、相次いで西日本各地の温泉で少女歌劇団が組織され、「讃岐の宝塚」や「九州の宝塚」等の愛称で呼ばれたことから、少女歌劇が地域文化というより「温泉地文化」として共有されていたとも言える。このように、マスツーリズムが発展する過程で観光資源化されたショーが、ある地域のコンテンツを別の地域に移植するような文化ツーリズムによって成立してきた側面を示した。

さらに、そのような移植の過程で見られる、新たな土地に合わせたコンテンツの再文脈化と地域イメージ形成の関連について、「日本のハワイ」と呼ばれる複数の温泉地の事例から検討した。ハリウッド映画における「プリミティヴ」な文化としてのハワイアン表象の受容や、日系ミュージシャンを中心としたいわゆる「和製ハワイアン」の流行といった背景は、エキゾチシズムとノスタルジアを同時に喚起するような「日本のハワイ」を醸成した。他方で、この「日本」と「ハワイ」という二つの地域と結びつく場でパフォーマンスの真正性をいかに確保するかは、温泉地によって対極的とも言えるほど異なることを明らかにし、本来地域色の強い音楽舞踊が別の地域のローカル・アイデンティティに取り込まれる際の手続きについて考察した。

フロアからは、日本における「ハワイ」イメージの変遷がツーリズムに与えた影響や、「ハワイ」イメージが「アメリカ」イメージに含まれる可能性などについて質問を受けた。いずれもイメージやコンテクストの流動性に関わる問題であり、観光資源化されたパフォーマンスに対する文化史的アプローチの今後の発展性を再確認できた。

A-4「アルメニアにおけるポップフォークの受容と展開 —「祖国」とディアスポラのダイナミズム—」

木村颯（大阪大学大学院）

本発表の目的は、「ラビズ」と呼ばれるアルメニアのポップフォークの発展と現在の動向において、ロサンゼルスを中心とするアルメニア人ディアスポラが果たした役割を明らかにすることであった。ラビズの持つトルコやイスラームの影響を受けた音楽的特徴や低俗な歌詞は、従来のアルメニア社会で批判の対象となってきたが、ソーシャルメディアの発達により新たな位置づけがされるようになってきたことをロサンゼルス発の『行かないで Mi Gna』という曲の事例を中心に検討した。

ラビズはロシア語で「労働者の芸術」を意味する“rabochee iskusstvo”に由来するとされており、元々はソ連時代に成立した結婚式や葬儀の場で音楽を提供する労働組合だった。ラビズはメリスマを用いた歌唱や微分音、増二度音程の使用などの音楽的特徴を持つが、これらの特徴はトルコやアゼルバイジャンの音楽から影響を受けていると批判されてきた。一方ラビズで歌われる歌詞は恋愛や人間関係のように素朴で共感を得やすい主題が中心となっており、大衆からは一定の支持を受けていた。

社会主義時代にはアルメニア国内でラビズの録音、放送は禁止されていたため、アメリカのディアスポラコミュニティがラビズの流通に大きな役割を果たした。なかでもロサンゼルスにあるパルセギアン・レコードでは、アルメニア系最大のレコード会社としてアラム・アサトゥリアンやタトゥル・アボヤンなどの大物ラビズ歌手が数多くの録音を残している。その流れを汲みラビズ歌手の多くは現在もアメリカ西海岸を中心に活動しており、YouTube で楽曲を発信している。そのうちの一人であるアルメニア人のラッパー、スーパー・サコがラビズ歌手のスピタクチ・ハイコと共作した楽曲『行かないで Mi Gna』は、トルコの SNS で人気に火が付いた。トルコの俳優オズジャン・デニズが、自身のメイク中に『行かないで』を聞いている動画を SNS 上にアップしたところ、トルコ国内で同様の投稿が増加し『行かないで』はヒットチャートに入り、トルコ語によるカバーも作られた。その後バルカンや中東にも拡散されていった。

外来文化の影響と低俗な歌詞からアルメニア国内では批判される対象であったラビズが、アメリカのディアスポラの中で発展し、SNS を通してトルコや中東、バルカンで聴かれるという新たな展開を迎えていることが明らかになった。バルカンではヒット曲が国を越えて共有される事例があるが、この共有される地域をトルコやアルメニアを含むコーカサスにまで拡大させて検討していく必要がある。

質疑応答では、ラビズが SNS でヒットしたことはトルコ国内でどのように位置づけられているのか、ラビズが批判されてきた背景にはキリスト教とイスラームの宗教対立の影響はあるのかという質問を頂いた。

A-5「ハンガリー国立民俗アンサンブルの《太陽の伝説》（2000）—現代における（伝統）文化と商業主義—」

松井拓史（大阪大学大学院）

本発表では，社会主義体制下のハンガリーで 1951 年に結成されたハンガリー国立民俗アンサンブル（以下 MÁNE）が 2000 年に初演したプロダクション《太陽の伝説》を取り上げ，その制作経緯を歴史的に確認した上で，当作品が冷戦終結後のハンガリーの新しいナショナル・アイデンティティを創出する機能を持っていたことを指摘した。以下，発表内容の概略を記す。

MÁNE 結成以降，フォークロア素材をどの程度様式化すべきかということがパフォーマンス制作の争点となっていたが，1980 年代からはダンスハウス運動（1970 年代から始まったハンガリーのフォーク・リヴァイヴァル）と呼応するように，フォークロアの真正性が重視されるようになった。しかし，こうした態度は次第に硬直していき，90 年代後半には外部からの批判と求心力の低下という問題が喫緊のものとなった。この状況に対し，1997 年に MÁNE 第 4 代芸術監督となったシェベー・フェレンツはアンサンブルの「イメージチェンジ」を宣言し，新たな主題や表現方法を開拓し始める。その結果誕生した《太陽の伝説》は，1990 年代後半に世界的に流行したアイルランドの《リバーダンス》から着想を得たとされており，ハンガリーのフォークロアの枠組みを超えた多様な音楽的・舞踊的スタイル（ジャズ的音響，ホーミーなど）や主題（「太陽信仰や，私たちの生命に与えられた役割，そして天体の軌道と人生のプロセス・転換点の関係性」）といった点によって，MÁNE の制作方針に関する大きな転換点であると言われている。

《太陽の伝説》をそれまでのプロダクションと一線を画す作品として創出するにあたって，制作関係者たちはそれぞれ異なる観点からアプローチしていた。作曲を担当したニコラ・パロフが，観客動員を目的に，ショー的要素を用いてフォークロアをいくらか「商業的」にしなければいけないと語る一方，振付を担当したミハーイ・ガーボル（後の MÁNE 芸術監督）は，《太陽の伝説》がそれ以前の作品と異なる性格を持つことを認めているが，そこで用いられる動作は実在する民俗舞踊から採ったものであると述べ，あくまでフォークロアとのつながりを強調しようとする。

また，舞台演出を担当したコヴァーチ＝ゲルジョン・ペーテルは， 21 世紀という「ポストナショナル」で「共同体の解体が進む」時代において，文化や伝統には「私たちは一体何者なのか」という問いに答える力があると語っている。冷戦終結後，ヨーロッパ全体という新システムに組み込まれたハンガリーにとって，自国のアイデンティティを再確認することは非常に切実な問題であり，コヴァーチ＝ゲルジョンの主張はまさにこの問題と関係している。この点については，シェベーとミハーイが《太陽の伝説》をカルパティア盆地の文化を表象するものと考えていたことが非常に重要である。シェベーいわく，カルパティア盆地はヨーロッパ全体の文化史と，多民族国家としてのハンガリーの文化史の双方を引き受ける地だった。したがって，一見「ハンガリー」という枠組みから逸脱している《太陽の伝説》は，カルパティア盆地を中心とした歴史的かつトランスナショナルな文化を包摂することで，ポスト冷戦期のハンガリーの新たなナショナル・アイデンティティを創出する試みであったということができる。

A-6「カラハリ狩猟採集民グイのラメラフォン「ルンバ」の楽曲分析」

松平勇二（兵庫県立大学）

グイはブッシュマンの名で知られるカラハリ狩猟採集民の一集団である。かつて遊動生活を送っていたグイの多くは、定住化政策により 1997 年以降はボツワナ共和国ハンシー県ニューカデ村で定住している。この地域では 3 種のラメラフォンが演奏される。そのうち、本発表ではルンバと呼ばれるラメラフォンに注目し、その楽器と楽曲を分析した。ブッシュマンのラメラフォン研究は、拡散や楽器の所有（Ikeya 2006、Nurse 1972）、歌詞や宗教性（Biesele 1975）などの研究があるが、いまだ蓄積が少ない。本発表では、グイのラメラフォン音楽の多様性と外来の要素（ツワナ語の歌詞やポピュラー音楽の音楽的特徴）に焦点を当てた。

ラメラフォンは比較的最近になってグイ社会で演奏されるようになったとされる。ニューカデで演奏されている 3 種のラメラフォンは、いずれもバントゥ系民族のカランガから伝わった（Ikeya 2006）。このうちルンバは 21-22 本の鋼鉄製鍵と木製共鳴板で構成されるラメラフォンである。現地の奏者によれば、ルンバはかつてツァオンツァオンまたはブーブと呼ばれていたが、1980 年代にルンバと呼ばれるポピュラー音楽（Congolese Rumba、日本ではリンガラとも呼ばれる）の演奏のために鍵が加えられ、それ以降ルンバと呼ばれるようになった。ツァオンツァオンは 13 本の鍵で構成され、その音構成は 6 音音階の 2 オクターブであった。ルンバはそれに 8 本の鍵が加えられ、7 音音階の 3 オクターブ構成になっている。

本発表の分析対象とした曲は 3 奏者から録音した 7 曲、計 8 トラックであった。いずれの楽曲も基本旋律の繰り返しを特徴とする循環形式の音楽であった。しかし、基本旋律の長さは 3 または 4 種類あった（12、16[32]、24 ビート。発表では『パルス』と言う語を用いたが先行研究を参考に『ビート』(beat) に訂正)。また、拍子は 5 種類（3、4、4[6/8]、6、10）あった。2 名の奏者がそれぞれ演奏した Màlálá sùi という曲は、ボツワナ最大の民族集団であるツワナの婚礼の際に歌われる曲である。この曲は南アフリカで発達した Marabi と呼ばれるポピュラー音楽のコード進行 C-F-C-G と一致している。

質疑応答の中で、楽器がルンバと呼ばれている一方で、名の由来となったルンバ音楽の特徴がほとんど現れないことが指摘された。この点については、現地調査の録音時の選曲やインタビューに課題があったと考えられる。また、「ブッシュマンの音楽的多様性は元来乏しく、外来の要素が多様性をもたらしているのでは」というコメントもいただいた。この点についても、今後の調査で分析を進めたい。なお、発表資料と本発表で紹介しきれなかった動画のリンクを下に示す。

"Malalaswi" Dengu Music of the Glui (Played by Mr. Kebagisa)
https://youtu.be/BPqBp6oYN3w
"ʔʰẃaná-cíẽχò" Dengu Music of the Glui (Played by Mr. Seemaŋlua) https://youtu.be/-qrs4biLASE
"lχóō líí mà" Dengu Music of the Glui (Played by Mr. Seemaŋlua) https://youtu.be/zWaBW5noKWQ

発表資料
https://ameblo.jp/ugmatsuhira/entry-12655175057.html

A-7「童謡はなぜ「怖い」のか：
言説の背景とその機能について」

井手口彰典（立教大学）

「日本人の心のふるさと」であるはずの童謡は、それにもかかわらず、しばしば「怖い」ものとして（も）語られている。この一見矛盾した状況に対して、なんとか筋の通った説明をつけてみたい、というのが本発表の主目的であった。そしてその目論見は（手前味噌ながら）ある程度成功したのではないかと考えている。

発表ではまず、「童謡」という言葉の意味を規定し（狭義の大正童謡に限定せず緩やかに運用）、その上で、実際に世間で流通している「怖い童謡」の言説例を 10 件ほど提示した（通りゃんせ、アメフリ、赤蜻蛉、サッちゃん、等）。次いで、それらの言説の登場時期についての検討を行った。個別に見た場合、いくつかの話の出現は比較的古い時代に求められるものの、それらが互いにバラバラにではなく「怖い童謡」として集合的に語られるようになるのはおそらく 00 年代の前半（概ね 2002 年頃）からであったと考えられる。発表では、この時期以降「怖い童謡」をモチーフにした作品が数多く見られるようになったことを紹介し、またそうした動きが生じた背景として 90 年代末に流行した「グリム童話ブーム」からの影響が考えられることを指摘した。

ただし、グリム童話ブームを「怖い童謡」言説増加の直接的かつ唯一の理由と見なすのはもちろん単純に過ぎよう。そこにはもっと複合的な要因があったと思われる。発表ではその一つとして、「怖い童謡」の増加が大人による「童謡の囲い込み」戦略であった可能性を指摘した。童謡はもともと「子供のもの」という性格を強く帯びていたが、大人たちはそこに「怖さ」というスパイスを加味することで、童謡を自分たちのものとして（半ば無意識的に）再確保しようとしたのではないか。また別の理由として、童謡と都市伝説との親和性の高さも指摘した。童謡は世間での知名度が高いため噂話として流布しやすいうえ、もともと純真無垢なイメージを帯びているので「怖い」話になった際のインパクトが強い。加えて、切り詰められた簡素な歌詞や出自の古さはそれだけ自由な解釈を容認する。

これらの特性ゆえに童謡は都市伝説の素材として高い適性を発揮したのだと考えられる。

発表では上述の諸点を踏まえつつ、「怖い童謡」言説はしばしば歴史学的な正確性に欠けるものの、従来（通常の童謡）とは異なるやり方で人々の「関係の輪」を創り出そうとしているのではないか、と結論づけた。そんな拙発表に対して、フロアからは示唆に富む多くのコメントを頂戴することができた。遺漏なく書き起こすのは紙幅的に厳しいが、たとえば「J ホラー」の流行とも関係している可能性、古さゆえに著作者への配慮が必要ない可能性、「文化的古層」を掘り起こそうとする欲望が背景にある可能性、などが提示された。また発表終了後の談話室でも、70～90 年代の事例についてご教示を頂いた。各位に感謝しつつ、研究の進展に努めたい。

第 32 回大会報告
個人研究発表 Zoom ストリーム B

B-2「ジェンダー規範に対峙するアイドル音楽の実践
―「二丁目の魁カミングアウト」を事例に―」

上岡磨奈（慶應義塾大学大学院）

2011 年から活動するゲイアイドル「二丁目の魁カミングアウト」の事例を通して、日本の女性アイドル産業の問題と課題を探求しつつ、彼らの音楽実践がジェンダー規範、異性愛規範に挑戦する可能性について提示した。本発表は 2020 年 12 月 6 日、Inter Asia Popular Music Studies Conference2020（IAPMS2020）において”Gender Troubles in Japanese Popular Music Culture? The Case of Female Idols from Gay Town”と題して行ったオンライン発表を日本語に翻訳したものを下敷きとした。同発表に準じつつ、日本語圏で既に認識されている議論を加え、また同発表において受けた質問から示唆された本研究についての今後の課題や展望についても報告を行った。

本研究の目的は、ポピュラー音楽の中でも、とりわけアイドル音楽と結び付けられてきた異性愛および背後にある旧来のジェンダー規範について、それによって生産されてきたアイドル像がアイドルと観客に何を強制してきたのかを明らかにすることであった。2020 年のアイドル音楽において、性とジェンダーの問題はいまだ議論が少なく、積極的な批判検討の機会が求められると考える。また本研究を、北川純子編『鳴り響く性―日本のポピュラー音楽とジェンダー』（1999, 勁草書房）で為された議論の延長に据えることによって理解を深めるとともに、今後の議論の一端として問題提起を行うことも目的とした。

結論として、アイドル分野は「恋愛禁止」などの「ルール」によって、演者と日常生活における恋愛を切り離す一方で、アイドルを性愛の対象としてファンに見せ、ファンの視線を疑似恋愛に固定してきた。一方、二丁目の魁カミングアウトは、「ゲイアイドル」という新たなジャンルを打ち立てることによって、旧来のアイドルが前提としてきた「批判すべき」慣習との決別を図っている。そうした実践によって異性愛主義、男女二元論を照射する存在になることも同時に期待される。しかし「個性」として受け止める、多様性を認めるなどの文脈に収斂してしまう可能性もあることは留意すべきである。二丁目の魁カミングアウトの音楽活動を通じて、観客や他のアイドル、全てのアイドル産業に関わる人々は、旧来の慣習に疑問を抱くきっかけを与えられる。彼らは新しいスタンダードを目指す存在として旧来の特異性を指摘しているのである。

質疑応答では、毛利嘉孝先生より同事例は新しい戦略ではあるが、ある種のクィアスタディーズではあるとの指摘を受けた。今後の研究においてはクィアスタディーズとしての位置付けを明確にしていく。南田勝也先生からは事実関係の確認、およびアイドルの定義についての再考を求められた。またその後の懇親会にて、アイドル音楽およびポピュラー音楽における性とジェンダーの問題については研究会などを主体として研究を進めていく必要があるという話題になった。

B-3「ライブ・エンターテインメントと女性ファン
―音楽イベントの参加体験と「楽しさ」の分析から―」

吉光正絵（長崎県立大学）

本研究では、音楽関連のライブ・イベントの参加に関連する構造的および文脈的要因が女性ファンたちの「楽しさ」にどのように影響するのかについて報告した。近年、コンサートやステージ等の音楽関連のライブ・イベントは、エンターテインメント産業の中核の一つとして関連産業の活性化や地域創生の原動力となることが期待されてきた。グローバル市場への適応とともに熱心なファン

たちの存在も重要視されてきた。しかしファンたちが感じる「楽しさ」については研究が進んでいないため、2020年7月から10月にかけて実施した定性調査の結果から分析した。これは、JSPS科研費（20K12405）による助成を受けた研究の一部である。調査対象者の選定は、昨年度に実施した「ライブ遠征」に関する調査結果をもとに音楽関連のライブ・イベントのリピーターらを対象にしたスノーボールサンプリングからおこなった。調査実施期間は、COVID-19の世界的な流行によるライブ・イベントの開催自粛期間である。多様なオンライン・イベントが行われていたため、COVID-19前に参加した従来型のオフライン・イベントとあわせて COVID-19 後に実施されたオンライン・イベントの参加体験と「楽しさ」に関する項目についても調査し分析した。

報告では、音楽イベントの参加者を議論対象にした先行研究を手がかりとした。ライブコンサートの聴衆が感じる「フロー」（Csikszentmihalyi 1990）や社交、準拠集団行動に関する一連の研究、アイドルのステージ・パフォーマンスにおける送り手と受け手との相互作用やコミュニケーションに着目した一連の研究（Yano 2004, Galbraith 2016）等である。調査の結果、女性ファンたちが「楽しさ」を感じる場合には、オンライン・オフラインを問わず、支援意識があり、従来型のオフライン・イベントを切望しつつも多様なオンライン・イベントを楽しんでいることがわかった。特にヤノが指摘した日本のスターと女性ファンの「親密性」（Yano 2016）の重要性を確認した。

報告後は、ヤノが指摘した日本のスターと女性ファンたちがライブコンサートやファン・ミーティングにおける互いの積極的なかかわりから作り上げる会場の一体感とそれに基づく親密性について質問があがり議論となった。ジェンダー論的視点から、女性ファンだけではなく男性ファンにもあてはまるのではないかという点、国際比較的視点から、日本以外のファンにもあてはまるのではないかという点、世代論的視点から、現代の若者たちのファン活動では異なる傾向があるのではないか等が主な論点であった。今後はこれらの視点からの議論を踏まえて結果を再検討し、更に有意義な成果につなげていきたいと考えている。

B-4「AI や IoT を活用した音楽・楽器が人々に与える影響に関する一考察」

瀧戸彩花（立教大学大学院）

人間は新しい音楽のあり方をどのように受け入れていくのか。近年、AI（人工知能）や IoT（Internet of Things：モノのインターネット）などの技術を活用した音楽活動や仕組みが話題になっている。AI や IoT などを始めとしたデバイス・音楽は、私たちの音楽シーンや音楽に対する考え方にいかなる影響を与えているだろうか。

本研究では、2016 年度からの研究「ミュージック・ハッカソンにおける即興についての一考察」（2016）や「“社会システムのデザイン”から見る IoT などのテクノロジーを活用した音楽・楽器が人々に与える影響」（2019）［いずれも日本音楽即興学会、口頭発表］などをもとに、追加調査した結果を整理・分析し発表した。

本発表では、主に、AI・IoT を始めとする“テクノロジーと音が融合した音楽表現や媒体”が、私たち人間の音楽の感覚へいかに影響を与えるかについて、調査した結果を報告した。また、時間が許す範囲で Society5.0 などの枠組みからも検証した。主な調査方法は、参与観察およびエスノグラフィーによる。

具体的な調査事例として、“音”を“振動”に変えて身体で聴くコンサート「耳で聴かない音楽会 落合陽一×日本フィル プロジェクト VOL.1」（2018 年 4 月 22 日開催）など、過去に調査したイベント及び演奏会を分析及び考察の対象とした。コンサートで用いられた機器は、身体全体で音楽を感じ取る（速さやリズムを振動で感じられる）IoT デバイスである。マイクで拾った音をコンピューターで光と振動に変換して感じる「SOUND HUG」「Ontenna」など。「SOUND HUG」は高い音は赤っぽく、低い音は青っぽい光となる。音が大きいほど明るさは強くなる。博報堂が企画、ピクシーダストテクノロジーズ株式会社が技術提供している。

発表では、「耳で聴かない音楽会ダイジェスト」（日本フィルハーモニー交響楽団【公式】）より、YouTube 動画を流し、フィールドワークノートを踏まえ、デバイスを持つ参加者の様子などを説明した。始めに参加者である女性と男の子が声をあげる様子も見られ、打楽器による演奏時が、一番楽しそうだと感じた。また、“無音に思える音、耳に音として聞こえない（認識しない）音も含めて音楽で

ある”と気づく参加者の様子も見られた。「聴く」という行為を問い直す試みといえる。

検証から、新しい音楽の在り方やデバイスは、身体拡張の一種として可能性を持ち、音楽と楽器の境界線を考えるきっかけになると分かった。

さらに、コンサートの様子から、新しい音楽のあり方や科学技術が知られ浸透するためには、その魅力を発見し伝える伝道師のような役割を担う人材が必要なのではないか、とも考えられた。音楽の多様性を保持しつつ、正しく科学技術と音楽の関係を伝える人（コミュニケーター）、つなぐ「場」の必要性が考えられる。

質疑応答として、「身体」の感覚変化、デバイスの安全性・アクセシビリティ、社会的課題解決への貢献度・影響、他五感における今後の発展の可能性など質問が挙がり、活発な議論が行われた。

B-5「J-POP 作曲家・椎名林檎の音楽的個性に関する分析」

岩元萌佳（九州大学大学院）
西田紘子（九州大学大学院）

J-POP は現在の日本で最も聴かれている音楽である。しかし、J-POP に関する研究は歌詞論や社会学的なものが多く、音楽的特徴に照準した研究は少ない。そこで本研究は、J-POP 作曲家を楽曲のコンテンツ面において分析し、その音楽的個性を明らかにすることを目的とした。これにより当領域の分析的研究を発展させることを目指した。

研究対象は作曲家としての椎名林檎である。彼女の作曲による楽曲のうち、オフィシャルスコアが出版されている約 99 曲を対象とし、和声進行、調性、拍子、楽曲構成、旋律、楽器編成、楽曲のジャンル性の 7 つのパラメータに関し以下の方法で分析を行った。

和声進行の分析では、和声の使用頻度と対象の和音の直前・直後について、柴田陽介（2019）による自動分析プログラムを用いて分析することでその特徴を明らかにした。分析対象の和声は単純な和声（Ⅰ・Ⅳ・Ⅴ度等）と複雑な和声（テンションコード等）である。また、同先行研究における日本のヒットソングのそれとの比較も行った。結果として単純な和声の調査では、通常の進行と同様のものが多かったが、一方で、彼女独自の進行を多用している事も明らかになった（例えばⅠ→♭Ⅲ→Ⅳ→♭Ⅵ）。複雑な和声では、テンションコードの使用頻度や種類数が全体的に高いことが判明した（例えばヒットソングにおける使用率は 3%であったのに対し、椎名では 11%に上った）。

調性分析では A メロ・B メロ・サビといったセクション間の調関係を調査した。転調が使用されている楽曲は約半数であった。一般的な近親調転調や、ポピュラー音楽で頻出する全音・半音関係の転調が大半であった一方で、１曲の中で複数の転調を繰り返したり、遠隔調への転調を行ったりしている曲（例えば「都合のいい身体」）も見られた。

拍子に関しては、約 8 割の楽曲が 4/4 拍子であったが、途中で拍子が変化する楽曲が約 1 割あった（例えば「ドッペルゲンガー」）。また、約 2 割の楽曲にシャッフルのリズムが指定されている点が特徴的であった（例えば「色恋沙汰」）。

楽曲構成では楽曲をセクション構成の型ごとに分類した。その結果、8 小節単位に基づく ABS 型のように、ポピュラー音楽に一般的な型に分類することができた。しかし中にはセクション単位を縮小・拡大するような変化を施している楽曲も見られた。例えば「浴室」においては A メロのセクションが 10 小節（8 小節+セリフ旋律 2 小節）で構成され、最後のサビ前でセリフ旋律 2 小節部だけが使用されている。

旋律分析では旋律の音高と構成の関係を分析した。長野俊樹（2013）を参考に、旋律の音高に、音階に対応する数値を割り当ててグラフ化し可視化することで、声域とセクションの関係を捉えた。

楽器編成および楽曲のジャンル性に関しては、音楽的知識をもつ数名（それぞれ 5 名、17 名）を対象にしたアンケート調査を通して、作曲者本人の発言を参照しつつ楽曲の多ジャンル性とその要因について考察した。

以上、発表ではこれらの分析・調査の詳細と、これらの結果から浮かび上がる彼女の楽曲の特徴や聴衆が感じている彼女らしさの要素を報告した。

B-6「Games People Play—ブルーズの歌詞の“リアリズム”から一般歌詞論へ」

中河伸俊（関西大学）

発表は、「1.はじめに」「2.ブルーズの“リアリズム”」「3.ブルーズ詞のフレーム慣行とその作詞法」「4.いくつかの

課題」の4パートからなり、そのうち最初の「1.」では、報告の主題を述べたのち、考察の対象となるブルーズミュージックの定義が、Wald と Taft の議論を踏まえて示された。「2.」ではまず、一般意味論学者のハヤカワの 1950 年代のブルーズのリアリズム論の再解釈が提案された。彼が IFD（理想化・欲求不満・絶望）病に蝕まれたものとして描く「夢見るポップス」と、それと対照的な「リアリズムのブルーズ」の対比は、それぞれのパフォーマンスが想定するオーディエンスの違いを示すものとして理解できる。前者に特徴的なロマンティックラヴの紋切型の物語が、多民族国家の国民全体の最大公約数的な一般化をその「商品」の特徴とするポップス市場をターゲットにするのに対して、ブルーズやその後継音楽は、黒人英語の話者たちのローカルでヴァナキュラーな言語コミュニティをターゲットにする。ブルーズは、日常会話での発話を一定のフレーミング慣行に沿って転調（フレーム変換）した演劇的創作物であり、したがって、日常会話がそうであるように、コミュニティ内の森羅万象をそのトピックにすることができる。

「3.」では、アーヴィング・ゴフマンのフレーム分析の視点を援用しつつ、ブルーズ詞が作られるに当たっての基本的な慣行を、バラッドのそれと比較しながら考察した。ブルーズは日常の対話的なおしゃべりの一方の発話を変換した歌唱であり、バラッドは日常会話しばしば行われる「ストーリーを語ること」を変換した歌唱だといえる。言い換えれば前者は、基本的に“I”が語る一人称の歌である。そのため、バラッドの歌の世界の中では、透明な存在であるナレーターが語る出来事群の時間はリニア（単線的）に流れるが、ブルーズでは、歌われる出来事にリニアな継起関係はなく、その歌詞はトピック性や繰り返し文句によってかろうじて一体感を確保することになる。最後の「4.」では、今後の研究の展開のために、①ブルーズと応答形式について、②ブルーズが独唱であることの必然性について、③感情表出の自発性を許す楽曲上のアレンジメントについて、④歌の言語と日常会話の言語の距離の問題についてという四点に関して、いくらかの仮設が示された。

報告終了後の質疑応答では、この種の海外のポピュラー音楽の分析から得られた知見を、日本のポピュラー音楽の研究にどのように生かすかという問いや、黒人英語と南部白人英語の関係についての質問が出た（前者については十分には答えられず、後者については答える用意はあったが―マクラムとクランの『英語物語』にそれについての一章がある―、時間がないので紹介を割愛した）。また、黒人英語の特徴とブルーズのライミングの関係についての報告中の例示をめぐって、若干の意見交換が行われた。

B-7「疎外／物象化から記号へ―アドルノのジャズ論をめぐって」

石川洋行（八洲学園大学）

本発表では、ポピュラー音楽論の古典である Th・アドルノを「消費社会論」の古典として再読するという目的から、とりわけ亡命先のロンドンで書かれた 1936 年の論文「ジャズについて」に着目し、そのジャズ論の理論的射程と限界について考察した。アドルノのジャズ論は、ジャズの音楽的な自律性を認めず、文化産業により規格化された「聴取の退化」として一面的に断罪するものであり、ポピュラー音楽研究においてはどちらかといえば批判的な乗り越えの対象となることが多かった。だが重要なのは、彼の辛辣なジャズ批判が、西欧世界においてメディアと消費社会が急速に発達する「騒乱の 20 年代」を経てナチズムへと至る中で書かれたということであり、同時に疎外／物象化という当時としては新規性の高かったマルクス主義的図式に即して展開されている事実である。

アメリカ亡命以前に書かれた「ジャズについて」は、アドルノ自身がその理論化の不徹底を認めている論文であるにもかかわらず、（1）その後のポピュラー音楽論の図式が全て出揃っていること、（2）流行的なジャズを痛罵的に批判する点でナチズムと共振していることに加え、（3）疎外／物象化という概念を採用された背景に、ブルジョワ階級社会からシステム社会への移行を自覚していたこと暗示させる記述がみられること、という点において、その音楽論の理論的特徴と限界（問題点）の双方が表れた論文であるといえる。同時に、これらのジャズをめぐる問題設定は、記号化した消費社会を前提としてその外部にある「主体の自由」の領域（とりわけ余暇）を模索するという課題設定において、1970 年代カウンターカルチャーやフォークソングの直面した主題とも通底するものであったといえる。

しかし、記号的な物象化が全面化した消費社会においては、無批判に主体の自律性を前提にすることはできない。この点をアドルノを反転させる形で指摘したのがボードリヤールの『消費社会の神話と構造』であった。疎外とは必要なものが満たされないことであるが、消費社会とは満たされるべきものが溢れかえっている状況であり、疎外／物象化というマルクス-アドルノ的図式の失効をボードリヤールは指摘したのである。この主体や芸術の特権性の否定という視点から出発する芸術の可能性は、ジャンルとしてはポップアートやキッチュのそれに通じるだろうが、それはアドルノが留保付きで評価していた「シュルレアリスム的音楽」（ブレヒト＝ヴァイル）の実現可能性を検討する作業にもつながると考えられる。

オンライン開催という制約にもかかわらず、会場の先生方からは貴重なコメントが数多く寄せられ、本論を消費社会論に基づくポピュラー音楽批判として展開する際の方法論的課題やサンプルの抽出方法の問題も感じられた。

B-8「音楽メディアの歴史における「Mini Disc」：フォーマット理論の観点から」

日高良祐（東京都立大学）

本発表は、メディア技術それぞれのフォーマットのあり方に目を向ける「フォーマット理論」の観点を導入することで、音楽メディアの歴史のなかで「Mini Disc」（MD）が果たした役割について再考するための道筋を示すことが目的であった。そのため、まずメディア研究者のジョナサン・スターンが提示したフォーマット理論の枠組みについて概要を確認し、その上で MD を対象としたフォーマット研究のための具体的な論点について整理した。

フォーマット理論とは、メディア技術が複雑な相互参照関係を切り結ぶ現実において、特定のメディアのフォーマット（パソコンのファイルフォーマット、レコードの回転数、CD ファミリーの規格、画面の縦横比率など）の水準に着目することにより、メディアのあり方と受容のされ方を規定する要因について検討する認識枠組みである。従来的なメディア技術の区分を批判的に見直し、フォーマットの生成過程を吟味することによって、相互参照して成立するメディアの特定の文脈を明らかにするものということができる。まずはスターンによる MP3 研究での議論を参照しつつ、とりわけ彼がメディア技術の相互参照性を示すために用いた「メディアリティー」の示す範囲を確認しながら、フォーマット研究が着目すべき要点を整理した。その際、スターン以降に提示されたフォーマット研究の枠組み（アクスル・フォルマー）や、とくにシミュレーションに依拠したデジタルメディアの研究において有用である点（レフ・マノヴィッチ）についても議論の接続を試みた。

その上で、MD を具体的なフォーマット研究の対象として捉えるために、技術開発を行ったソニーが 1990 年代に発行したカタログ資料の内容から、分析すべき論点の提示を行った。とくに MD の内部・外部のフォーマットに見て取ることのできる「他のメディア技術との参照関係」に注目することで、これまで単なるカセットテープ代替の「消費者向けデジタル録音技術」とされてきた MD を、より幅広い文脈から音楽メディアの歴史に再配置できることを主張した。ソニーのカタログで描かれる MD の位置付けは、既存のカセットテープや CD の使い方を引き継ぐものとして表現される。しかし、メディアリティーの状況を前提として各種フォーマットの作用に着目する観点からすると、目を向けるべきは MD の技術的な特徴と、その策定プロセスにおける政治的力学の展開にある。本発表では後者について十全な分析をすることはできなかったが、前者について具体的な論点を提示した。すなわち、①光磁気ディスク、②音声圧縮技術 ATRAC、③著作権管理システム SCMS の 3 点について、今後の分析の必要性も含めて特徴を整理した。

フロアからは、「間メディア性」の概念との差異や相同についての質問や、「残らなかった」メディアが特徴的に持つ特性（ハッキング可能性の無さ）に関するコメントなどをもらった。いずれも本発表の枠組みを評価しつつ向上させようとするものと受け取った。

◆information◆

事務局より

1. 原稿募集

JASPM ニューズレターは、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 1,000 字から 3,000 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。

ニューズレターは学会ウェブサイト掲載の PDF で年 3 回（3 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ズレターは JASPM ウェブサイトのニューズレターのページに掲載されています（URL：http://www.jaspm.jp/newsletter.html）。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（128 号）は 2021 年 5 月発行予定です。原稿〆切は 2021 年 4 月 20 日とします。また次々号（129 号）は 2021 年 8 月発行予定です。原稿〆切は 2021 年 7 月 20 日とします。投稿原稿の送り先は JASPM 広報ニューズレター担当(nl@jaspm.jp)ですので、お間違えなきようご注意ください。ニューズレター編集に関する連絡も上記にお願いいたします。

2. 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、学会からのお知らせ「JASPM メールニュース」（E メール）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。

3. 会費請求について

2021 年 4 月に、2021 年度の会費請求書類を、学会誌 Vol.24（2020）と一緒に会員の皆様のお手元にお届けします。

学会誌 Vol.24（2020）は 2020 年度の会費納入者にお送りしておりますので、学会誌が同封されていない場合は、速やかに会費を納入いただきますようお願いします。納入済みにも関わらず学会誌が同封されていない場合、入れ違いや何らかの手違いが発生している可能性がございますので、事務局までご一報ください。

『ポピュラー音楽研究』vol.25 原稿募集

学会誌編集委員会では『ポピュラー音楽研究』vol.25（2021 年 12 月発行、2022 年 2 月刊行予定）に掲載する原稿を募集しています。

投稿期限は 2021 年 5 月 31 日となります。

1．論文
2．研究ノート（研究速報、フィールドワークなどの報告、特定分野の現状報告など、会員の研究上の参考資料として有益と思われる論文形式の記事）
3．関連領域文献解題
4．書評論文／書評

論文については査読を行い、編集委員会において掲載の可否を決定します。その他の原稿については、編集委員会の審議により掲載の可否を決定します。いずれについても、加筆、修正を依頼することがあります。

その他、各原稿に関する投稿規定・執筆要領については、『ポピュラー音楽研究』vol.24 の該当ページ、または【JASPM Instructions for Authors 2021】をご参照ください。

原稿は MS Word で作成し、下記まで電子メールでお送りください。

立教大学社会学部　井手口彰典研究室内
日本ポピュラー音楽学会　学会誌編集委員会
メールアドレス：ideguchi[*]rikkyo.ac.jp

※学会事務局とは宛先が異なりますのでご注意ください。
※ご不明の点がありましたら、編集委員長・井手口彰典 ideguchi[*]rikkyo.ac.jp までお尋ね下さい。（迷惑メール防止のため、@を[*]に変更しております。お手数ですが、ご連絡の際は[*]を@に変えてお送りください）。

JASPM　NEWSLETTER　第 127 号
（vol.33 no.1）
2021 年 3 月 31 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　毛利嘉孝・井手口彰典・東谷護・大山昌彦・鈴木洋子・伏木香織・輪島裕介・日高良祐

学会事務局：
〒120-0034
東京都足立区千住 1-25-1
東京藝術大学 千住キャンパス
大学院国際芸術創造研究科
毛利嘉孝研究室内
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：日高良祐