

NEWSLETTER #137

p.1 第36回 JASPM 年次大会の開催と発表募集について

p.2 2024年度第1回例会 卒論・修論発表会報告 福永健一・高岡智子・加藤賢

Information

p.12 事務局より

第36回 JASPM 年次大会の開催と 発表募集について

【ご挨拶】

大会実行委員長 長尾洋子

2024年のJASPM大会は、11月30日(土)と12月1日(日)に、和光大学にて開催されます。

第36回を迎える本大会はすべて対面開催とし、第一日(11月30日)午後に個人発表～総会～懇親会、第二日(12月1日)午前にはワークショップ、午後にはシンポジウムを行います。

1966年創立の和光大学は初代学長梅根悟が掲げた「小さな実験大学」の理念を起点に、少人数教育と自由な校風を特色とする、大都市郊外の大学として歩んできました。ゆかりのミュージシャンも少なくありません。

最寄りの小田急鶴川駅は新宿から約30分。地元の町田をはじめ、沿線の新百合ヶ丘、下北沢は独自の音楽文化をもち、和光大学もその影響圏内にあるといえるでしょう。

ぜひ多くの方々の参加をお待ちしています。

【発表募集】

研究活動理事 南田勝也・永井純一

本年度の大会での個人発表(11月30日(土)午後)、ワークショップ(12月1日(日)午前)の募集をいたします。発表申込書(個人発表用とワークショップ用のそれぞれのワードファイルがあります)をダウンロードし、必要事項を記載して、下記メールアドレスまで添付ファイルにて送信してください。受付の締め切り(8月31日(土))後に研究活動委員会が申込内容を吟味したうえで、発表についてのお知らせを個別に連絡いたします。

■申込書類

学会ウェブサイト(<https://www.jaspm.jp/>)からダウンロードすることができます。

- ・個人発表用申込書 Jasp36in[.docx]
- ・ワークショップ用申込書 Jasp36ws[.docx]

上記のリンクから申込書をダウンロードし、必要事項を記載してください。

■発表時間(予定)について

- ・個人発表: 30分(発表20分+質疑応答10分)
- ・ワークショップ: 3時間

■ワークショップ企画案について

ワークショップでは、一つのテーマをめぐって多角的に提起される問題について、フロアとパネルの間で時間をかけて議論することができます。ご自分の研究フィールドの意義を知らしめる絶好の機会ですので、奮ってお申してください。

パネルは通常、3名ほどの発表者（問題提起者）と1名の討論者から構成されます。申込時に全員の名前を記載することを原則とします。申込時に討論者についてやむを得ず未定であるという場合は、申込採択となれば、人選について研究活動委員会より相談させていただきます。なお非会員も問題提起者や討論者になることができますが、謝礼や交通費は支払われません。

■申込締切

個人発表・ワークショップとも 2024年8月31日(土)（厳守）

※個人発表・ワークショップともに申込書のファイル名のカッコ内に氏名を記入して提出ください。

例：Jaspm36in[江戸椎欄].docx

Jaspm36ws[美里居あいり].docx

※研究活動委員会より受領の連絡をいたします。

※現在非会員の方は、入会申込をされたのちに発表申込をしてください。入会申込はリンクを参照してください。 http://www.jaspm.jp/?page_id=90

■大会での個人発表、ワークショップのニュースレターへの報告に関して

大会での個人発表、ワークショップは、翌年3月発行予定のニュースレターに報告を書いていただく必要があります。発表の申込をなさる方はご承知おきください。

- ・締切：2025年2月15日(土)
- ・分量：個人発表報告 1200字程度
ワークショップ報告 3200字程度
- ・原稿の提出先：学会ニュースレター担当（研活）
(jaspmkk@gmail.com)
- ・報告内容：

- ① 個人発表は、発表者自身が、発表の内容と質疑についてまとめてください。

- ② ワークショップは、問題提起者や討論者以外で報告者を決めて、内容と質疑についてまとめるよう代表者が報告者に依頼してください。発表当日（12月1日（日））までに報告者を決め、お名前と連絡先を、学会研究活動担当 (jaspmkk@gmail.com) までお知らせ下さい。

■個人発表・ワークショップ申込書送付先・問い合わせ先

研究活動委員会 南田勝也・永井純一

メールアドレス jaspmkk@gmail.com

2024年度第1回例会 卒論・修論発表会報告 福永健一・高岡智子・加藤賢

卒業論文・修士論文発表会

日時：2023年3月2日(土) 9:30~18:00

会場：ZOOMによるオンライン

発表者：

米田英智（社会構想大学院大学 実務教育研究科）

金子萌衣（大阪市立大学文学部文化構想学科）

岸本寿伶（大阪大学文学部芸術学専攻（研究生））

佐藤颯（静岡文化芸術大学文化政策学部芸術文化学科）

北島拓（大阪大学大学院文学研究科）

矢野友史郎（同志社大学大学院グローバル・スタディーズ研究科）

菊池虎太郎（大阪大学大学院人文学研究科）

新山大河（立命館大学大学院先端総合学術研究科）

土屋璃奈（武蔵大学社会学部）

石川愛（東京大学大学院 総合文化研究科）

和田理恵（東京大学大学院）

藤井南々帆（関西大学社会学部メディア専攻）

飯山ももこ（放送大学大学院 文化科学研究科 修士課程）

高橋龍平（東京都立大学大学院 人文科学研究科）

岩間日菜多（武蔵大学社会学部）

北山倫（東京都立大学人文社会学部人文学科表象文化論教室）

夏目雅矢（九州大学芸術工学部芸術工学科音響設計コース）

発表1：

修士論文「日本のレコード会社の制作担当者に必要とされる知識と能力 -A&R が持つ暗黙知の形式知化-

米田英智（社会構想大学院大学 実務教育研究科）

徒弟制によって口伝される「A&R（アーティスト・アンド・レパトリー=アーティストが音楽を制作し、レコード会社を通じて作品としてリスナーのもとに届ける際、プランニングから制作まで全ての責任を負う司令塔的立場）」の暗黙知を形式知化することで A&R に必要とされる知識と能力を明らかにし、それを会得し実践する方法や組織のあり方を考察するものである。その方法は、① A&R が持つ知識を「思考アプローチ」「データ、手法、作業」「コツ、わざ、テクニック」の3つに分け、現役 A&R4～5名のグループを2組作り、各モジュールに配置された「思考アプローチ」と「コツ、わざ、テクニック」に関するテーマでディスカッションを行い言語化する。②A&Rと業務を行う関係にあるアーティスト、音楽プロデューサー、映像ディレクター、アートディレクターら関係者13名に半構造化インタビューを行う、というものだ。調査結果から、A&Rに求められる知識と能力は、「考える力」「アーティスト、音楽への愛」「コミュニケーション力」である、と結論づけた。フロアからは、暗黙知がもたらす弊害にはどのようなものがあるか、業界のジェンダーバランスの問題について議論が交わされた。音楽産業におけるブラックボックス化した労働に関する研究はまだ少なく、今後の研究の発展がまたれる。

発表2：

卒業論文「グループアイドルと CGP からみる歌唱における自己—歌詞の「私」や「僕」の解釈の揺らぎをめぐる考察—

金子萌衣（大阪市立大学文学部文化構想学科）

グループアイドルにおける CGP（cross-gendered performance：ジェンダー交差歌唱）の分析から、歌唱における自己について考察するものである。CGP 論の著者である中河伸俊は、パフォーマンス主体の自己を「個人(person)」、「演者(performer)」、「登場人物(あるいは役柄 character)」に三層化し、「演者」と「歌詞の登場人物」のジェンダーが一致しない歌唱が CGP であるとした。それ

に対し、氏は今日のグループアイドルによるパフォーマンスにも CGP がみられるが、身体の不可視と「声」による意味生成という歌唱の特性があり、それをふまえると、中河が提示する自己の三層理論は、「声」の層を加えた自己の四層理論に修正できると指摘する。また、グループアイドルの歌唱において、演者と登場人物の単複の不一致が違和感なく受容されているのは、歌詞の「私」や「僕」がグループアイドルの「身体」ではなく「声」と結びついており、その「声」がオーディエンスによって様々に結びつけられて聴かれているからであると指摘した。フロアからは、声から自己を同定することについて、それは言語の特性が学習されるものなのか、声だけでなく可視化された身体がある場合はどう同定されると考えればよいか、などについて質問と議論が交わされた。

発表3：

卒業論文「1990年代 SMAP の音楽史～音楽雑誌における語りと楽曲分析～」

岸本寿怜（大阪大学文学部芸術学専攻（研究生））

SMAP が 1990 年代に発表した楽曲の分析を通して、彼らがいかに現在の J-POP に影響を及ぼしているのかを考察するものである。方法として、音楽雑誌における音楽評論家やミュージシャンを取り巻く言説分析、楽曲のアレンジの変化についての楽曲構造分析をおこなっている。1990 年代の J-POP はブラック・ミュージックを志向する編曲が国内で流行した時期で、1994～1998 年の SMAP 楽曲には、フュージョン周辺のミュージシャンが関与していた。その作品群は評論家に概ね好意的に評価されたが、ほとんどがバック・ミュージシャンに対する評価に文量を割くなど、SMAP のアイドル的表象は意識的に排除され、楽曲を純粋に音楽面のみで評価されていたと指摘する。また、アイドルは他ジャンルに比して低級という観念が残っていた 90 年代、SMAP のプロデューサー陣の語りからは、「本場の」ミュージシャンを起用することを通して、アイドルの楽曲が周縁化される構図を克服しようとしていたとも指摘する。このように楽曲アレンジの変遷と楽曲言説から、日本のポピュラー音楽史において SMAP の存在がアイドルの楽曲評価の分岐点となったことを示そうとした。フロアからは、SMAP のコンサートで発揮されるアイドル志向と録音で発揮されるアーティスト志向のズレについて、議論が交わされた。

発表 4 :

卒業論文「50 年代における生演奏空間としての「ジャズ喫茶」についての考察-「国立国会図書館デジタルコレクション」資料をもとに-

佐藤 颯 (静岡文化芸術大学文化政策学部芸術文化学科)

レコード鑑賞空間としてのジャズ喫茶を〈ジャズ・レコード喫茶〉、生演奏空間としてのジャズ喫茶を〈ジャズ喫茶〉と両者を分類し、1950~60 年代にかけて存在した洋楽ポピュラー音楽全般の生演奏空間としての〈ジャズ喫茶〉がどのように経営され、どのようなジャンルの音楽が流れていたのかを明らかにするものである。方法は、「国立国会図書館デジタルコレクション」上に存在する「ジャズ喫茶」という記述の含まれた図書・雑誌を検討している。1950 年代の生演奏空間としての〈ジャズ喫茶〉では、ジャンルとしてのジャズだけでなく、タンゴ、ハワイアン、ウエスタンやロカビリーなどの様々な洋楽ポピュラー音楽が演奏されていた。当初は進駐軍クラブで演奏していたミュージシャンが〈ジャズ喫茶〉で演奏活動をおこなっていたが、50 年代後半に芸能プロダクションが確立すると、ジャズ喫茶は芸能界のシステムに組み込まれていった。60 年代以降は〈ジャズ喫茶〉は「ロカビリー喫茶」と呼ばれ、芸能プロダクションに所属したロカビリー歌手の演奏の場へと移り変わっていたという。今後の課題として、ジャズ喫茶研究において必要なのは、「ジャズ」というジャンルを越えた「ジャズ喫茶史」を描き出したいということであった。フロアからは、ジャズ喫茶史を描いて行くうえで起点はどこになるのか、ジャンルを前提にするそこで鳴り響いていた音楽の記述が薄くなってしまっているのではないか、といった議論が交わされた。

発表 5 :

修士論文「地域住民によるポピュラー音楽ライブを通じて近代化産業遺産の活用-名村造船所大阪工場跡地を事例に-

北島 拓 (大阪大学大学院文学研究科)

産業遺産において実施された音楽イベントを対象に、ヘリテージとノスタルジアの視点から、場所の歴史と地域住民の記憶を結び付ける音楽実践の媒介的な側面について論じるものである。大阪市住之江区北加賀屋に所在する名村造船所大阪工場跡地において、2009 年から 2011 年にかけて毎年開催された「すみのえミュージック・フェ

スタ」(以下 SMF) を事例として取り上げる。方法として、SMF の開催経緯と企画趣旨を関係資料の調査に加え、関係者へのインタビューや区役所への書面による質問も行った。その結果、地域における産業遺産の活用実践の一つとして計画された SMF は、「1970 年代の音楽シーンの再現」というコンセプトを掲げることで、参加者の主な対象として団塊の世代の地域住民を想定しつつ、北加賀屋の繁栄の歴史も想起させる形で企画されたことを明らかにしている。このように SMF は、場所の独自性を活かす音楽実践が特定年代の楽曲を媒介に地域の歴史と特定の世代の人々の記憶を結び付ける働きを持っていたと指摘する。フロアからは SMF のマネジメント主体や行政との関わりについての質問や、SMF 以外の事例、ノスタルジー構築の具体的な取り組みについての議論が交わされた。

発表 6 :

修士論文「ラップ・フランセにおける空間表象から見る、都市空間の領域の再構築-Sofiane を対象として」
矢野友史郎 (同志社大学大学院グローバル・スタディーズ研究科)

1980 年代初頭にフランスに上陸したヒップホップは、1980 年代末にマスメディアが「郊外の問題」をラップを用いて説明することでラップは郊外の音楽というイメージが付与された。その後、若者の間で流行しラップ・フランセ (Rap français) なるジャンルとして確立すると、ラップは多様なテーマを表現するようになった。現代のフランスのラップは空間との関係において何を描いているか、その変容が何を意味するのか考察するものである。手法として、初期のラップ・フランセの歴史を空間的な視点から振り返り、1990 年代にラップ音楽が郊外に押し出されていく過程を、地理学の観点から、パリ郊外出身のラッパー Sofiane のビデオクリップを用い、ラップ・フランセがどのように空間や場所と結びついているのかを明らかにしている。分析の結果、Sofiane は生まれ故郷の集合住宅だけでなく、他の集合住宅からパリ、フランス郊外、アフリカ大陸まで様々な空間を対象にラップしており、ラップ=郊外という従来のイメージを覆すなど、ラッパーたちは自らのビデオクリップを構成するとともに、新たに構築された領域を区切られたものでなくオープンかつ関連性のあるものとして使用していると指摘する。また、自由な越境は、フランス第二帝政期以降持続する「都市(パ

リ)=郊外(バンリュー)」というもうひとつの二元論的空間の脱構築をラップを通して描いているとも指摘する。このように、都市空間や様々に分断された空間を表象するものとしての音楽研究の重要性を示す研究であった。フロアからは、フランスにおける都心と郊外の位置付け、ラップ・フランスの政治的な布置や介入について議論が交わされた。

(福永健一)

セッションB 司会：永井純一・南田勝也 記録：高岡智子

発表7：

修士論文「(邦楽ロック)の形成と受容 —1985年以降のメディア編成とシーンの相関に注目して—」

菊池虎太郎(大阪大学大学院人文学研究科)

菊池氏の研究は、洋楽に対する「後ろめたさ」や「洋楽こそが真正である」といったイデオロギーを含んだ「日本のロック」が、洋楽の影響を受けつつも「日本独自の音楽」として変容した1990年代後半に着目し、そのロックを(邦楽ロック)と定義することで、この時期に起こった日本のポピュラー音楽における構造的な変容について言説に基づいて分析、考察するものである。

1985年を契機としたバンドブームが沈静化するなか、90年代になると音楽雑誌の影響力が低迷する。こうした状況から、90年代後半になると、ポピュラー音楽に対して「日本独自の音楽」という新しいリテラシーが要請され、そこに新興メディアとしての音楽雑誌『ロッキング・オン・ジャパン』が同調することで、日本のポピュラー音楽の構造的な変容が起こった。まず、J-Popの大々的な音楽市場への参入と拡大により洋楽市場が縮小し、「J-Popで充分」という意識が聴き手に芽生えた。それによって起こったのが、これまでの洋楽至上主義からの脱却であった。次に、音楽雑誌『ロッキング・オン・ジャパン』が「渋谷系」に注目し、メインカルチャーに対抗するオルタナティブとして「渋谷系」とそれ以後の音楽シーンを位置づけ、後押ししたことで、全国展開へと導いた。こうして、「日本のロック」時代とは異なる、洋楽とわけへだてなく語られる独自のカテゴリー(邦楽ロック)が形成された。最後に、2000年以降のロッキング・オン社によるロックフェス「ロック・イン・ジャパン・フェス」は、(邦楽ロック)を延命させることにつながったと補足がなされた。修士論文に基づく今回の発表は、卒業論文からグレードアップ

したものになっており、歴史的な流れを踏まえた言説研究としてさらなる展開が期待される。

フロアからは、Z世代のような若い世代にロキノン系バンドは人気がなくなっており、ネット発のボカロなどへの興味が増大しているように思うが、現在、ロック雑誌の代わりとなるような注目すべき音楽ポータルサイトについて質問が寄せられた。

発表8：

修士論文「クリエイティブ労働による職業生活の形成と継続に関する社会学的研究——バンドマンへの生活史調査を通じて」

新山大河(立命館大学大学院先端総合学術研究科)

新山氏の研究は、バンドマンたちはいかにしてクリエイティブ労働によって職業生活を形成し、継続していくのかについて、生活史調査によって明らかにするものである。クリエイティブ産業が成長産業として着目される一方で、ジェントリフィケーションによるアートの手段化が指摘され、クリエイティブ労働における社会保障の希薄さ、低賃金、労働者の健康上のリスクが問題となるなか、バンドマンたちはどのように音楽活動を継続し、キャリアを形成していくのかについて考察がなされた。

新山氏は、①音楽活動の労働への移行、②プロ化によって生じる生活環境の変化、③芸術的価値と経済的価値のジレンマへの対処、④プロ契約後のセカンドキャリアの4つの問題を設定し、アマチュアとプロのバンドマンを対象とした聞き取りを実施し、それをもとに「生活者としてのクリエイター」像を明らかにした。①では、地元とのつながりをベースとしながら、ネットワークを形成し、音楽実践においても情報共有することでインディーズ(労働)へとステップアップしていること、②では、プロ転向によって副業が困難になり、逆説的に生活苦にさいなまれること、③のジレンマには、商業的表現、創造的表現、請負的表現の比重をバンドマンがある程度管理していること、④では、セカンドキャリアに進むためにバンドマンたちは音楽活動を自分なりに再定義していることが示された。社会学、文化政策を踏まえ、「生活者としてのクリエイター」像というこれまで言語化されてこなかった領域を開拓した新山氏の修士論文にもとづく発表は、ポピュラー音楽研究においてもインパクトがあり、今後のさらなる展開が期待される。

フロアからは、調査対象のバンドマンたちはどのあたりの層なのかという質問、パンデミックがバンドマンたちの職業生活に与えた影響はあったのかについて質問がなされ、またセカンドキャリアについてもっと聞いてみたかったなど、活発に議論がなされた。

発表 9 :

卒業論文「モッシュダイブとライブキッズ ——ロック音楽のライブにおける聴衆の身体実践の文化——」

土屋璃奈（武蔵大学社会学部）

土屋氏の発表は、ロックのライブで観客が音楽に合わせてライブキッズがモッシュダイブするモッシュ文化に着目し、モッシュダイブの実践、規範、それらの共有するための学習についてフィールドワークとインタビュー調査をもとに考察し、そこからモッシュダイブ文化における「ノリの構造」を明らかにするものである。

ムーブ、ダイブ、サークルモッシュを実践することで、ライブキッズたちは音楽の快樂だけでなく、他者との一体感をそこから得る。また、建前としては禁止されているモッシュダイブをおこなうことは、自己責任として認識されているだけでなく、そこにはライブキッズ同士、相互に協力して楽しむための「思いやり」規範が存在している。こうした実践と規範は、互いに学び合うことによって共有されているものであり、こうした学習プロセスにおいて他者との関わりは不可欠である。小川博司による「ノリの4層構造」を参照し、土屋氏が分析したモッシュダイブの「ノリの構造」は次のようなものである。①流れにのる→②音楽のかたちの身体を当てはめる→③他者との一体感→④音楽に「なる」→⑤日常から変身する→⑥ノリのマネジメントの6つの流れからノリが立ち現れる。「快樂」を得る手段としてのモッシュダイブの実践と規範と学習、そこにある他者との関わりという土屋氏の卒業論文を土台とした発表は、今日のライブやフェスにおける音楽聴取のあり方、オーディエンスの実態の一端を表す研究として興味深いものであった。

フロアからは、日本の「ノリ」と海外の「ノリ」の表れ方に違いはあるのかといった質問や、モッシュダイブに向けた、つまりそうしたほうが音楽に「なる」楽曲やジャンルがあるのではないのかという質問、現在ではモッシュダイブが女性でも実践しやすくなっているのかといった質問など、活発な議論がなされた。

発表 10 :

修士論文「ポピュラー音楽の声における演劇的側面 —はっぴいえんどの「風街」イメージと「歌声の主体」の関係—

石川愛（東京大学大学院 総合文化研究科）

石川氏の研究は、はっぴいえんどのセカンドアルバム『風街ろまん』を対象として、ドイツ語圏の演劇学理論を応用することで、「風街」のもつ聴覚的イメージについて考察するものである。先行研究における「過去の記憶を媒介するもの」としての「風」の解釈を批判的に捉え、はっぴいえんどの「歌声」と、楽曲の独自性、聴き手に与える「風街」のイメージに着目した論を展開し、それを踏まえてポピュラー音楽における「声」と「聴取」を美学的に論じる可能性を提示した。

まず、①「声」から喚起される「風」のイメージ、②「ぼく」という観点からみるはっぴいえんどの音楽的独自性、③「風街」という空間が歌手と聴き手にあたえる経験という3つの観点から『風街ロマン』の分析がなされた。①の「風」のイメージについては、現存する街のイメージを破壊することで過去の街が立ち現れる契機となるモチーフであることが示された。②では、演劇理論「聴覚的人物像 (Figur)」を参照し、歌詞に登場する人物＝「役」と、歌声を発する歌手＝「俳優」の重なり合いにより、「ぼく」という「歌声の主体」が知覚されることが明らかになった。また、アイデンティティの葛藤を表すはっぴいえんどの「ぼく」というあり方が、2000年代のミュージシャンにフィットしたことで、はっぴいえんどの再評価へとつながった。③の「風街」という空間は、「共有不可能」でありながらそれを共有するという「集合場所」であることが指摘され、先行研究とはことなるはっぴいえんどの「風街」がもつ聴覚的イメージが明らかとなった。石川氏の研究は、ポピュラー音楽研究に演劇学を融合させ、はっぴいえんど論にとどまらず、新たな研究領域を開拓しようとする意欲的なものであった。

フロアからは、③の「共有不可能性」は誰を主体としたものか、バンドの総意なのかボーカルによる発案なのか、あるいは偶発的に生まれ、その後聴き手によって発見されたのかという質問がなされた。また、演劇理論「聴覚的人物像」ははっぴいえんどだけでなく、楽曲内の語りにも当てはまるのではないのか、さらに多くのミュージシャンやジャンルに応用できるのではないのかについて議論された。

発表 11 :

修士論文「歌謡曲に見る現代日本の祈りの形態 —歌詞の計量テキスト分析を用いて—」

和田理恵 (東京大学大学院)

和田氏の研究は、1990年1月1日から2022年4月30日を調査対象として、日本の歌謡曲にあらわれる「祈り」の形態について、テキストの量的調査と歌詞の質的調査に基づき、宗教学的な観点から、分析、考察するものである。

和田氏が数ある歌詞のなかで「祈り」に注目したのは、日本人は「無宗教」だが行動面では宗教的であるという宗教学における定説に対して、大衆の言語の領域、とりわけ歌謡曲に表われる「祈り」の特徴を明らかにするためであり、それによって日本人の「宗教性」をあぶりだすことを目指したからだ。まず、「祈り」という言葉を含む歌詞のなかでもヒット曲、3738曲を分析対象として、年代ごと(90年代、2000年代、2010年代、2020年代)の特徴、さらに3.11前後とコロナ前後で何が変化したかについて比較分析がなされた。年代ごとの特徴としては、90年代は「祈り」というワードは恋愛とセットで使用されているが、00年代になると「夜」等、10年代になると「夢」等、20年代になると「世界」などの言葉と結びつくようになった。また、3.11前は「祈り」の対象が「自分の願望」であったのに対し、3.11後は「相手の幸せ」への「祈り」へと変化していった。さらにコロナ後は、「祈り」の対象が「自分の願望」ではなく、「相手の幸せ」や「複数の幸せ」になったことが指摘された。修士論文をもとにした和田氏の発表は、膨大なデータを扱った研究であり、宗教学とポピュラー音楽研究との接点にある興味深いテーマであるだけでなく、3.11やパンデミックが音楽にどのように表れるかを示した意義のある研究であった。

フロアからは、「祈り」というのは「～したい」という願望、すなわち心理学用語の「欲求」として解釈できるのではないか等の質問や、歌詞分析にあたり再生回数に応じて重みづけをしたのかなどの質問が寄せられた。

発表 12 :

卒業論文「星野源の歌詞に映る現代日本の人生観」

藤井南々帆 (関西大学社会学部メディア専攻)

藤井氏の研究は、歌詞から現代日本に生きる人々の信条を探ることを目的として、ミュージシャンやエッセイ

ストとして活動する星野源の楽曲を対象に、テーマ分析、頻出語、重要語、テキスト内の関係性の計量分析によって考察されたものである。

まず、星野の楽曲のテーマは、他のアーティストにみられるような「恋愛」や「夢」ではなく、「人生」について歌われているため、解釈の幅があることが聴き手に受け入れられること、また心情コーディングによると「無常感」が歌われていることが明らかになった。次に、共起ネットワークによる分析では、出現回数の多いものを①「消える」、②「つなぐ」と「日々」、③「踊る」の3つのカテゴリーに分けた。①の4曲に1回のペースで登場する「消える」は、「君」や「僕ら」が「消える」ことが歌われ、自分たちの存在が不確かであることを示している。次に、②の「日々」は、そうした不確かな「僕ら」という意識とはべつに、「日々」は「続いていく」のであり、手を「つなぐ」、時を「つなぐ」といった能動的な表現は、自分たちがそれでも「確かなもの」として生きてく積極的な生であることを表している。最後に、③の「踊る」は、主役が「わたし」であり、「生きること」と「今を楽しむ」という表現と合わせて楽曲に登場することが明らかになった。「踊る」のワードが登場するのは、2015年以降のことであり、これは星野に限らず、日本のポピュラー音楽全般の傾向でもあることも指摘された。星野源をとおして日本のポピュラー音楽の傾向を再考できる興味深い研究であった。

フロアからは、星野の楽曲はアニメなどとタイアップしたのも多く、メディアの世界観に合わせた曲作りをする傾向が見られるが、歌詞を本人の世界観として認識してもよいのかといった質問、分析に使用された心情コーディングのカテゴリーは時代的に古いものであるが、このカテゴリーに足りないワードはあるか、といった質問がなされた。

(高岡智子)

セッションC 司会・記録:加藤賢

発表 : 13

修士論文「戦後日本において〈共に歌う〉ことと〈みんな〉という思想 —— 〈共に歌う〉ことの身体性に着目して——」

飯山ももこ (放送大学大学院文化科学研究科修士課程)

飯山氏の修士論文「戦後日本において〈共に歌う〉ことと〈みんな〉という思想 —— 〈共に歌う〉ことの身体性

に着目して——」は、〈共に歌う〉という行為を、ダンスや身振り手振りといった身体性に着目しつつ、その思想的背景について論ずるものである。本修士論文は①うたごえ運動における〈共に踊る〉こと、②映画・アニメーションにおける〈共に歌う〉こと、③〈共に歌う〉文化を支える〈みんな〉という構成であり、1940年代後半から現代まで、60年以上にわたる「共に歌う/共に踊る」という行為の社会的意味を追った文化史となっている。

まず「うたごえ運動における〈共に踊る〉こと」の章では、戦後社会において、主として日本共産党の文化政策として行われた合唱活動である「うたごえ運動」を、〈共に踊る〉という観点から捉えることを試みた。うたごえ運動はしばしば「歌う」という行為にのみ焦点が当たりがちだが、飯山氏はこの時期の日本共産党における文化指導者の一人であり、徳田球一の女婿であったぬやまひろし（西沢隆二）のフォークダンス振興策を取り上げることで、「踊る」という側面に着目する。この共産党によるダンス振興策では、いかにして戦前の退廃・性的放埒的なイメージをぬぐい去るかに焦点が置かれた。飯山氏は、この時期におけるフォーク・ダンスという語の定義について、シベリア抑留帰還者の楽団である音楽舞踏団カチューシャが「その土地の風俗・歴史・伝統などを継承する、大衆から生まれる民族舞踊」であると位置付けているのに対し、戦前より西洋音楽の情報を輸入・発信してきた音楽之友社が「(戦後日本の進駐政策の中でスクエア・ダンスを導入した) ウインフィールド・P・ニブロが導入してより5、6年の歴史しか持たない、上から与えられた外来文化」であると定義していることから、〈共に歌う〉実践における東西冷戦の影響を読み取っている。

「映画・アニメーションにおける〈共に歌う〉」の章では、映画『ゴジラ』(1954)、『モスラ』(1961)、『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』(1984)の3作品における歌唱シーンを取り上げることで、それらが〈うたごえ〉といかなる関係にあるかを考察している。『ゴジラ』では祈り・慰安の目的で、『モスラ』では巨大蛾怪獣・モスラを呼び出す魔力として、『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』では武力に勝る文化の力として、それぞれ「歌う」といモチーフが提示される。飯山氏は、これら3作品においては、歌に歌唱以上のものを見出し、歌を通して祈り、平和を求める〈歌の力〉が表現されていると分析する。その上で1970年以降、うたごえ運動やうたごえ喫茶が衰退し、それらを冷笑的に見るような空気が生まれ

ていった一方で、『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』のように、「共に歌う」という行為は形を変えて存続していったと述べる。

「〈共に歌う〉文化を支える〈みんな〉」の章では、現在も東京都で営業する「うたごえ喫茶ともしび」で使われている歌集において、肩を組む・振り付けを合わせるなどの身体的行為を象徴する「手」という語が題名に入った楽曲の歌詞を分析し、その中で使われている「みんな」という語に着目する。飯山氏は、この「みんな」という語は見知らぬ他者との無限の繋がりを連想させるものであったと述べ、Mr.Childrenの「掌」(2004)のような後世の楽曲との連続性と差異を見出す。その上で飯山氏は、皆で身を寄せ合い、前向きに生きていくような、同質性という共同意識で繋がる〈みんな〉が、1980年代には高度消費社会の到来や社会主義への懐疑などによって忌避されるようになる一方で、1990年代には多様な個の集合体としての〈みんな〉が想定されるようになる。そして現代においては、一方で多様性を称揚し、同質性が強い〈みんな〉を否定しつつも求め、積極的意味を見出すような矛盾した心性が存在すると述べ、〈みんな〉が定義する共同意識の方向感覚が失われていく現状があると結論づけている。フロアからは、「映画・アニメーションにおける〈共に歌う〉」の章において、いかなる基準でこの3作品がピックアップされたのか、うたごえ運動に「踊る」という要素が導入されることで、本運動にどのような変容がもたされたのか、進化生物学的観点における「歌う」との関連性、うたごえ喫茶の減少とカラオケボックスの増加の相関関係など、活発な質問が寄せられた。

本研究はまず何よりも「共に歌う/踊る」という観点から戦後史を通観しようとした意欲や知的関心の広さが評価されうるのであろう。政治史・時代史の議論に終始しがちなうたごえ運動の議論を、後の時代の文化論へと大胆に接続してみせた発想には新々とした息吹を感じる。一方で、「ゴジラ」「モスラ」「マクロス」という3作品のチョイスや「手」というキーワードの選別基準に対して、明確な根拠を挙げられていないことは学術的な瑕疵となっている。また、論の中心を貫くキーワードである〈共に歌う〉は、しばしば〈共に踊る〉とも言い換えられているが、それらは本当に同一の語として扱ってよいのかどうかも気に掛かる。

「共に歌う」ことそれ自体は戦後期に特筆して現れた現象ではなく、むしろ普遍的に存在する音楽の根源的快楽

というべきものである。であるならば「共に歌う」ことに対して、いかなる文化的・時代的・イデオロギー的背景のもとで特別な意味が与えられたのかを、より一層精緻に検証してみることが、本研究のさらなる発展において重要となってくるのではないだろうか。

発表 14 :

修士論文「音楽体験の理論化における視覚要素の重要性 ——〈音響的身体〉の検討を通して」

高橋龍平（東京都立大学大学院 人文科学研究科）

高橋氏の修士論文「音楽体験の理論化における視覚要素の重要性——〈音響的身体〉の検討を通して」は、音楽学者の山田陽一が著書『響きあう身体：音楽・グルーブ・憑依』の中で提示した〈音響的身体〉という概念を元に、大規模な音楽ライブの空間における音楽体験の事例を分析・考察するものである。

この〈音響的身体〉とは、「音が反響する場であり、音によって引き起こされる感覚の結節点であり、響きを生み出し、受け取り、感じるもの同士の間特別な一体感や繋がりを生じさせる身体」として定義され、聴覚体験としての音楽ではなく、グルーブやスピーカーの轟音に触れたときのような、全身体的な体験として音楽を捉えるものである。例として挙げられる分析事例としては、ドーム球場におけるロック・コンサートにおいて、たとえミュージシャンの姿が豆粒程度しか見えなかったとしても、その体験に本質的な差異はないと山田は論じており、視覚要素の排除（視覚中心主義への批判）や、音楽ライブにおける空間内での体験の均質化を指摘している。高橋氏は、このような〈音響的身体〉概念の基本的方針を肯定しつつも、そこにおける視覚的側面が本当に排除できうるものであるか、ライブ体験における「均質化」の中にも音楽体験の個人性を論じうるということが可能であるかというリサーチ・クエスチョンを設定する。

まず第1章においては、一般的に「音楽ライブ」とされるものにおいて、視覚要素が音楽体験に対して質的に影響を及ぼしうる事例を取り上げる。たとえば Dumb Type の「OR」(1997) においては、強烈なフラッシュとサウンドが、パフォーマーと聴衆の一体感を増幅させている。また映画研究者のリック・アルトマンの論を引きながら、リップシンクのようなサウンドに同期した身体の動きが、「真の音源」を覆い隠す事例についても指摘する。

第2章では、巨大な音楽ライブ空間での体験の分析を行なっている。例として挙げられているU2の「ポップマート・ツアー」や、クラフトワークの「ミニマム・マキシマム・ツアー」におけるライブパフォーマンスにおいては、スクリーン上の映像が観客の位置によってミュージシャンの肖像に、あるいは明滅する光のドットになるような演出がなされている。それはすなわち観客は空間内でそれぞれ異なる音楽体験をしているということであり、小規模な空間とは異なる「憑依」の度合いのムラを表しているとして高橋氏は分析する。

第3章では、〈音響的身体〉に対する位置付けの見直しとして、音楽とダンスのありように関する考察を行った。この中では、特定の音楽ジャンルに基づかない、開かれた音楽体験としての記述についての検討がなされ、主体と客体の二項対立を乗り越えるコンタクト・インプロヴィゼーションの可能性が検討された。最後に結論として、空間の大きさや、そこに伴う音楽体験や共同体のありようによって〈音響的身体〉にはグラデーションが生じるといふことと、「大音量」という現象それ自体が〈音響的身体〉に個人性を付与するということが指摘された。フロアからは、主要参考文献となる山田の〈音響的身体〉の議論を明確に乗り越えたと考えられる点はどこか、アーティストの音楽性それ自体に対する視覚的要素の影響について、〈音響的身体〉に代わる概念を提示しうるかといった点についての質問が寄せられ、活発な議論が行われた。

本研究は、ある特定の先行研究を丹念に読解し、そこに対する疑義および展開としてリサーチ・クエスチョンを設定し、それを解決・前進させたという点で、きわめて誠実な知的実践であると言える。とりわけ音楽体験における視覚要素の重要性の再確認と、大規模なライブ空間における音楽体験の個人化を指摘したことは、『響きあう身体』の批判的読解として高いレベルにあると言えるだろう。一方、音楽における視覚的側面をあえて捨象することでそれ以外の身体感覚を強調するという、山田の〈音響的身体〉論のラディカルさから鑑みると「視覚はやはり音楽体験に影響を及ぼす」という本発表の結論は、学術的新規性という点でやや車輪の再発明的であるようにも思われる。本研究を行う中で、高橋氏は音楽体験における、さまざまな身体感覚の協働について理解を大きく深めたはずである。今後の研究においてはその経験を発展させる形で、包括的かつオリジナルな枠組みを提示していくことを期待したい。

発表 15 :

卒業論文「神の音を信仰する」

岩間日菜多 (武蔵大学社会学部)

岩間氏の卒業論文「神の音を信仰する」は、ボーカロイド文化を「宗教性」というキーワードによって紐解くことを目指したものである。本学会においてはもはや説明不要であるが、初音ミクに代表されるボーカロイド文化は、動画共有サイトや同人音楽即売会、ライブイベントなど、オンラインとオフラインの双方で人気を博し、独自の文化圏を築いてきた。また、米津玄師、キタニタツヤ、Ayase (YOASOBI) のように、ボーカロイドを原点とするアーティストがヒットチャートの最上位に君臨することも珍しい光景ではなくなっている。本発表は、このようなボーカロイドやオタク文化圏において宗教用語的なメタファー、たとえば「布教」「聖地巡礼」「祭壇」「信者」などが用いられ(岩間氏はこれを「オタク的宗教用語」と呼称する)、いわゆる「推し」対象が神のように見立てられたりする現象を調査対象としている。

まず岩間氏は、音楽用語・オタク用語として「布教」「信者」「祭壇」といったキーワードを用いるかどうか、学内にてアンケート調査を行い、ボーカロイド文化と「オタク的宗教用語」との間に親和性が見られた。続いて「ボーカロイド」および「ライブ」の定義を行ったのち、「コンテンツ・ライブに潜む『宗教性』を分析することで、ボーカロイド文化の特徴や宗教性をより深く説明することができる」という本論の仮説を提示する。ここでいう「宗教性」とは、先行文献・辞典等を参考にして岩間氏自身が設定・定義した概念であり、それらは「閉鎖性(コミュニティの内部では、自分らしくいられる環境が守られる)」、「排除性(コミュニティの外部からは獲得できないものごとや情報が存在している)」、「規範性(コミュニティ維持のため、規則にあわせて自らがそう振る舞うことを望む)」、「アウラ(の存在、ベンヤミンの議論に基づく)」の4要素によって成り立つとする。

その上で、岩間氏は2022年・2023年の2年間にわたって、日本国内最大級のボーカロイド・ライブイベントであるマジカルミライにおいて参与観察を行い、ボーカロイド文化における「宗教性」の有無を4要素と照らし合わせながら分析した。その結果、ボーカロイド曲の作曲者(ボカロP)の匿名性や、ピアプロ・ライセンスに基づく二次創作の自由さによって生じたキャラクターの可変性、そ

の場合において成分法的・不文律的に設定されたルールやコードを主体的に遵守しようとする規範性などの点から、ボーカロイド文化の特徴や特殊性は「宗教性」の観点からも深く説明することができると結論づけた。今後の課題としては、「八百万の神」等の日本の宗教観を研究に活かすことができなかつたこと、各動画共有プラットフォームの特性がボーカロイド文化に与えた影響について考察しきれなかつたことを挙げた。質疑応答においては、「宗教性」の定義の根拠や、この用語を分析概念としてしまうことで、かえって議論が煩雑になりうるのではないか、といった問いが寄せられた。

マンガ、アニメ、アイドル等を問わず、日本のオタクカルチャーにおいてしばしば「神」「布教」「聖地巡礼」のような宗教的メタファーが用いられることは、われわれも暗黙知としてしばしば経験することである。初音ミクとはいかなる存在か? という問いそれ自体は、ボーカロイド文化が興隆する2000年代後半から繰り返されてきたものであるが、岩間氏の研究はそのような問いに正面から向き合った、まっすぐな社会学研究であると言える。また卒業論文の段階で自らリサーチ・クエスションと分析概念を設定し、質的・量的調査の双方を行ったことは、かけがえのない経験であり、知的達成と言えるだろう。今後のさらなる挑戦に期待したい。

発表 16 :

**卒業論文「VOCALOID が拡張した〈声〉のあり方について
—メディア分析を通じて—**

北山倫 (東京都立大学人文社会学部人文学科表象文化論教室)

北山氏の卒業論文「VOCALOID が拡張した〈声〉のあり方について—メディア分析を通じて」は、①身体を持たないボーカロイドの歌声がもたらす「身体性」とはどのようなものか、②ボーカロイドの〈声〉の表象のモードとはどのようなものであるか、③ボーカロイドは〈声〉に対する人々の認識・活動をどのように変容させたのか、という3点のリサーチ・クエスションに取り組んだものである。

ボーカロイドの周辺文化や諸影響は多岐にわたるが、とりわけ本発表は「ボーカロイドの歌声」それ自体に着目する。まず北山氏は、今となってはボーカロイド文化史の古典とも言える『ユリイカ 総特集=初音ミク』(2008)の増田論考において「ボーカロイドが当初想定されていた電子楽器としての目的を離れて、キャラクター志向的想

像力を満足させるための二次創作環境に流用された」と指摘されていることに触れ、ボーカロイドという技術がキャラクター表象を消費するためのメディア（媒介）として機能するようになった、すなわち歌声の背後に初音ミクの身体的イメージを感じ取るような聴取態度の端緒となったことを指摘する。ここでいう声の身体性とは、ロラン・バルトのいう「声の肌理（きめ）」に基づくものであり、声それ自体が、その発話元としての身体をいやおうなしに想起させるようなはたらきを指す。ボーカロイドの歌声に対しても、キャラクター表象の元に虚構の主体=身体性を読み取ってしまうのである。その上で北山氏は、ボーカロイドの歌声に身体性=主体性のイリュージョンが成立する過程を、メディア論の観点から読み解こうとする。

ここで注目するのが、「音響メディア」としてのボーカロイドである。これは19世紀以降の音響記録技術の開発によって整理した概念であり、ジョナサン・スターンの定義によれば「音を何か別のものに変えて、さらにその何かを音に戻す」という再生産技術のことを指す。ボーカロイドにおいては「中耳モデル（音響の視覚化）」と「内耳モデル（周波数分解）」という二つのモデルが存在していると考えられ、なかでも音の質的な差異を離散的・量的な差異へと変換する働きを持つ「内耳モデル」が合成音声技術を考える上では重要であると述べる。実際の合成音声においては上述した2つのモデルが併用されているのであるが、そのような処理の結果としてボーカロイドにおいては「声の質」こそボイス提供者と同一であるけれども、「歌い方・クセ」といった発声器官の働きは捨象された、ある種の平板化した歌声が形成される。ボーカロイドの歌唱を調整するテクニックとして知られる「調教」というスラングは、合成音声処理の中で平板化された歌声に、歌い手の表情やクセといった身体性を付与する技術であると言える。

北山氏は最後に、ボーカロイドがシミュレートする歌声の身体性は「発声器官の連続的な運動」という身体性が捨象された平板なものとして現れる一方で、ユーザーはその声を再度認識・操作することによって、歌声の主体=身体性のイリュージョンを作り出している、と結論づける。フロアからは、ボーカロイド技術の誕生から20年近くを経て、このような合成音声技術分析の枠組みはどのように変化したのか、初音ミクの身体性は単一なのか複

層的なものなのか、ボーカロイドの「クセ」とはどのように制作されるものなのか、といった質問が寄せられた。

北山氏の卒業論文は、ボーカロイドにとつての「歌声」とは何か？ というテーマへ徹底して向き合った、知的意欲と冒険心に満ち満ちたものであった。直感のレベルでは、多くの人が瞬時に体験できるような現象でも、それを客観性のある分析として言語化するには多くの時間と労力を要する。それはある意味、「音楽学」という分野につきまとう宿命なのかもしれないが、そこに正面から向き合うことでしか得られない発見がきっとあるはずだ。今後の研究においても、ここで得た知見や経験をぜひ活かしてほしいと願う。

発表 17 :

卒業論文「オープンフィールドゲームを中心としたゲーム音楽におけるモジュールのつながりの種類」

夏目雅矢（九州大学芸術工学部音響設計コース西田研究所）

夏目氏の卒業論文「オープンフィールドゲームを中心としたゲーム音楽におけるモジュールのつながりの種類」は、ゲーム音楽における単位である「モジュール」の組み合わせやパターンを対象に、各種測定ツールを用いてその種類や柔軟性を計測することで、ゲーム音楽のモジュールの移り変わりの発展について論証したものである。

初めに、しばしば混同される「オープンワールド」と「オープンフィールド」ゲームの違い、ならびに音楽の単位である「モジュール」についてそれぞれ定義がなされる。「オープンワールド」ゲームが、フィールド移動の際にロードが発生せず、物語の進行やフィールド内の探索が自由であるゲームのことを指すのに対し、「オープンフィールド」ゲームではフィールド移動の際のロードが場面によっては発生し、物語の進行がある程度決められており、フィールド内においては自由な探索が可能なゲームのことを指す。モジュールとは、ゲームプレイ中に流れる音楽の単位のことを指し、「ループしないモジュール」と「ループするモジュール」の2種類が存在する。さらにこれらのモジュールの移行にあたっては、キャラクターの移動やプレイヤーの操作によってモジュールが次のものへと移行する「順次的なつながり」と、移動や操作によって既に流れているモジュールに新たなモジュールが加わったり減ったりする「同時的なつながり」の2種類がさらに存在する。このようなモジュールの組み合わせによって、プレイ

ヤーの操作に応じてリアルタイムで変化する BGM が生成されているのである。

調査対象となったゲームソフトは、『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』(2017)、『ポケットモンスター スカーレット・ヴァイオレット』(2022)、『Pokémon LEGENDS アルセウス』(2022)、『大神 絶景版』(2018)、『Xenoblade Definitive Edition』(2020) の5作品である。この中から46場面、全録画データ56個より抽出された音声データ93個を抽出し、分析を行なった。このうち『ゼルダの伝説』においては、フィールド上の音楽が無音に近いことを利用して、時間的変化と「同時的なつながり」の様子を、残る4作品においてはフィールド、周辺にある街、戦闘シーンそれぞれの移り変わりや、ゲームをプレイしている際に見つけた特徴的な変わり目をそれぞれ分析した。また分析項目としては「順次的なつながり」については拍子・テンポ・音色・調・音量・切り替わりの6項目を、「同時的なつながり」については拍子・音色・音量・重なり of 4項目をそれぞれ設定し、それらをグリッド形式で表記している。たとえば『ゼルダの伝説』においては昼と夜で同じ音楽構成を取りながらも、昼から夜に変化するとテンポが遅くなり、音色が減り、調が半音下がる、アコーディオンを弾いている NPC に接近すると、それまで流れていた牧場のモジュールにアコーディオンの音色がフェードインされるといったモジュールのつながりが観察された。また『ポケットモンスター』においては、ポケモンに乗る→歩く→街に入る過程で3つのモジュールがフェードイン・フェードアウトしていた。そして夏目氏は、このようなモジュールの移行が「時間型」、「移動型」、「状況型」、「戦闘型」、「キャラクター型」に大別されうること、そのつながりの技法によって異なる印象を与えていることを指摘し、本発表のまとめとした。フロアからは、近年のゲームエンジンやテクノロジーの進化によってゲーム内の音響表現がどのように拡大したのか、プレイヤー側によるゲーム内音楽・音響への介入可能性はありうるのかといった質問が寄せられた。

夏目氏の発表は、さすがは芸術工学部の卒業論文ともいべき精緻かつシステムチックな分析であり、ゲーム音楽の「作品研究」に対する新たな可能性を感じさせる内容であった。とりわけ、分析枠組みを自ら設定し、各種ツールを使いこなしてそれらを測定し、各種パターンを分類してみせる手腕には瑞々しい知性を感じさせる。『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』は全世界で3,200万

本以上を売り上げたゲームだが、それはつまり最低でもこの数の人々が、ゲーム内で夏目氏が分析したような音楽体験に遭遇しているということである。常に新たな音楽のフィールドを求めるポピュラー音楽研究者にとって、本研究は大きな可能性をもたらすものだろう。

(加藤賢)

◆information◆

事務局より

1. 登録情報に変更が生じた場合について

所属・住所・メールアドレスなどの登録情報に変更が生じた場合、できるだけ早く SMOOSY (会員マイページ) にログインし、ご自身で修正作業を行ってください。変更がない場合、学会誌や郵便物、メールニュース、例会のお知らせ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。修正項目の入力の際には、入力内容にお間違えないようご注意ください。

2. 退会の届け出について

本会の退会を希望される場合、速やかに 学会事務局 (jimu@jaspm.jp) までお知らせください。

3. 会費請求と学会誌について

2024年4月に、学会誌 Vol.27 (2023)を会員の皆様のお手元にお届けしました。

なお、学会誌は前年(2023年)度の会費納入者にお送りしています。会費納入をしたにも関わらず、学会誌が届かない場合には、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、お手数ですが事務局 (jimu@jaspm.jp) までご一報ください。

4. ニュースレターについて

本紙のバックナンバーについては 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 : https://www.jaspm.jp/?page_id=213)。)

JASPM NEWSLETTER 第137号
(vol.36 no.2)

2024年6月30日発行

発行：日本ポピュラー音楽学会（JASPM）

会長 増田聡

理事 大和田俊之・小泉恭子・周東美材・
永井純一・永富真梨・溝尻真也・
南田勝也・安田昌弘

学会事務局：

〒606-0016

京都府京都市左京区岩倉木野町137

京都精華大学メディア表現学部

安田昌弘研究室内

jimu@jaspm.jp（事務一般）

jaspmkk@gmail.com（ニュースレター関係）

<http://www.jaspm.jp>

振替：

00160-3-412057 日本ポピュラー音楽学会

編集：南田勝也