

(続紙 1)

京都大学	博士 (地域研究)	氏名	矢野原 佑史
論文題目	カメルーンにおけるヒップホップ・カルチャーの民族誌		
(論文内容の要旨)			
<p>本論文は、カメルーン共和国の都市部におけるヒップホップ・カルチャーを、社会史、音楽構造、制作プロセスの側面から分析したものである。</p> <p>まず「はじめに」において、研究の動機が述べられる。高校の頃からヒップホップに傾倒していた著者は、カメルーンの調査においてヤウンデのヒップホップミュージシャンと出会い、彼らの実践を民族誌として書き記すことを決意した。これまでのアフリカ音楽の研究は、音楽構造そのものの研究と、社会的文脈における音楽研究に二極化していた。著者はヒップホップミュージシャンたちと楽曲・映像の共同制作をおこなうことによってこの二極化を止揚し、新たな音楽人類学の展開を目指した。</p> <p>第I部では、カメルーンにおけるヒップホップの社会史が記述される。1970年代のニューヨークで、アフロ・アメリカンやヒスパニックの若者たちにより創始されたヒップホップは、1980年代半ばにカメルーンに輸入される。カメルーンにはマジョリティである仏語話者 (フランコフォン) とマイノリティの英語話者 (アングロフォン) が居住しているが、1990年代半ばには、フランコフォンによるヒップホップのスタイルが成立する。それは、アフリカの伝統楽器を用い、伝統衣装を身にまとってフランス語、民族語、Camfrangle (カメルーンにおけるフランス語と英語の混成語) で歌うという、「アフリカらしさ」を強調したものであった。これに対し、著者が共同制作をおこなったアングロフォンのラッパーたちは、フランコフォンの自己表象を「うそ臭い」ものと捉え、コンピュータによる楽曲を用いて、アメリカ的なゴージャスな非日常をアフロ・アメリカンの英語で歌うというスタイルを貫いていた。しかしこういった明確な対立は、2000年代後期に入って著しい変化を見せはじめた。アフリカ音楽が欧米のポピュラー音楽に強い影響を与えはじめた結果、カメルーン国内でもアングロフォン・ラッパーが、以前は避けられていたピジン英語や伝統楽器、現地音楽のリズムなどを導入し始めたのである。一方、フランコフォン・ラッパーも、ピジン英語を使用し始めた。このように、ラッパーたちは従来の主張を躊躇なく捨て、新しいスタイルへと変化してきたのである。著者はラッパーたち自身の語る「ゲーム」という言葉で、この可変的な状況を捉えることを試みている。</p> <p>第II部では、そういった「ゲーム」を成り立たせている「ルール」を、カメルーン・ヒップホップの音楽構造の分析によって明らかにすることが試みられる。そこでは、音楽のループ構造、コール&レスポンスの多用、ポリリズムを確保した楽曲構造</p>			

といった点で、ヒップホップとアフリカ音楽との類似性が明らかにされる。また、そのような類似性を土台にして、現地音楽を自在に取り込んでいくブリコラージュ的な制作過程が記述される。

第III部では、ラッパーたちが「ゲーム」を「プレイ」している状況が、著者を交えた共同制作の記述によって示される。スタジオでおこなわれる制作のスピードは驚くべきもので、ある事例では、世間話から作曲モードに入るとわずか22分で曲の主要部が完成されている。その場には頻繁な人の出入りがあり、インタラクションの中から即興的なインスピレーションが生まれる。さらに彼らは、先行研究で言及されてきた「アフリカのヒップホップ像」をも、自己提示のバリエーションの一つとして取り込んでいるという「多重性」が明らかになった。こういった状況を、社会学者ゴフマンの「フレーム分析 frame analysis」における、基礎フレームとその転調 (keying) の概念を用いて記述することが試みられている。

終章の結論と考察では、カメルーンにおけるヒップホップ像を統合的に理解することが試みられる。ヒップホップをめぐるフレームは、社会状況によって無節操とでも言うべき変化を続けている。すなわちそこには「変わり続けることこそがヒップホップであり、かっこよさである」という共通認識が存在する。ヒップホップは、フレームを保ち続ける“framing device”ではなく、むしろそれを揺り動かし変化させていく“frame-shaking device”と呼ばれるべきであり、そういった性質こそが、カメルーンにおいて若者がヒップホップに熱狂し、それを発展させていく原動力となっていると結論される。

(論文審査の結果の要旨)

1970年代にニューヨークで誕生したヒップホップは、80年代にアフリカに伝わり、現在ではカメルーンの首都ヤウンデでも有力な若者文化の一つとなっている。著者は、自らトラックメーカー/ラッパーとして活動してきた経験を生かし、カメルーンにおけるヒップホップを、広い意味での民族音楽学の対象とする視点からの研究を始めた。従来、アフリカにおけるヒップホップ研究においては、ヒップホップを「若者の対抗文化」とする見方と「グローバル文化のローカル化」とする見方の二つが存在した。しかし著者は、スラムにおいて英語話者の若者たちと楽曲・映像の共同制作をおこなうという経験を通じて、これらの見方に潜む本質主義、つまり「若者=抵抗するもの」「ローカルな文化=グローバルな文化に飲み込まれるもの」といった紋切り型の理解を乗り越えることを試みた。

本論文のもつ意義は、以下の三点にまとめられる。

第一に、従来の民族音楽学において相互に乖離しがちであった音楽構造の研究と、社会的文脈における音楽研究を、自らが若者たちと共同制作をおこなう「共創的アプローチ」を媒介にして統合した点である。民族音楽学において、現地で共同制作をおこなうという試みはこれまでも見られてはいるが、著者のようにスラムの自らの下宿をスタジオにし、さらには作られた映像作品に主演するといった徹底した関与はなされてなかったと言える。このアプローチによって本論文は、音楽構造、社会的文脈の理解を生かしつつ、カメルーンのヒップホップの生成する現場を活写することに成功している。

第二に、カメルーンのヒップホップの社会史を「ゲーム」という視点を導入しつつ分析したことである。調査開始当時は、フランコフォン（フランス語話者）とアングロフォン（英語話者）のラッパーたちの表象的対立が「フランコフォン=マジョリティ=ヨーロッパの市場に対しアフリカ性を前面に出す」「アングロフォン=マイノリティ=英語圏に向けてアメリカ的な非日常を描く」という形で明確であった。しかしその後の調査で、欧米のポピュラー音楽におけるアフリカ系ミュージシャンの台頭という状況のもとで、アングロフォン・ラッパーが伝統楽器や現地音楽を導入しはじめ、同時にフランコフォン・ラッパーもピジン英語で歌いはじめる、といった形で状況が大きく変化してきていることが明らかになった。このような、自在に体色を変えるカメレオンにもなぞらえられる態度から、「カメルーンのヒップホップとはこれこれのものである」という形で定義することの困難性が明らかになってくる。こういった状況を、著者は「ゲーム的」と形容した。第Ⅱ部で分析されたカメルーン・ヒップホップの音楽構造は、そういったゲーム性の基盤を与えるものだと言える。もともとヒップホップは、アフリカから新大陸へ連れて行かれた人々が中心となって作り出した音楽だが、そのアフリカ音楽との親和性が、楽曲の分析によって明らかにされている。この親和性によって、さまざま

まなアフリカ音楽の要素の自由な取り込みが可能になっているのである。また第Ⅲ部の楽曲・映像の共同制作の記載からは、制作者たちがノリによって、驚くべき早さで曲を作り上げていくありさまが描かれているが、それは、一人黙考しつつ作曲をおこなうという西洋音楽のイメージの対極とも言うべき姿であり、まさに「ゲーム的」としか形容ができないのである。

第三の貢献は、そのようなヒップホップにおけるゲーム性を、社会学者ゴフマンの「フレーム」概念を用いてダイナミックに分析した点である。著者が通常の「抵抗する若者のメッセージ」といったヒップホップ表象に感じていた違和感が、本研究の出発点になったのだが、カメルーンにおいて起こっているのは、そのような平板な出来事ではない。そこでは「「ビデオ空間の中のドラマ」を見ているオーディエンス」のまなざしを通してドラマを演じるラッパー」といった形で、複数のフレームが重なり合っているのである。さらに、そういったフレーム構造自体も固定したものではなく、短期間で無節操とも言えるほどに変転する。そこからは、自らや他者の状況そのものを俯瞰し、利用していく「ストリートワイズ」とも形容できるラッパーの姿が見えてくる。こういった状況から著者は“frame shaking device”としてのヒップホップ像を提唱する。すなわち、ヒップホップの本領とは、フレームを揺り動かしながら変化していくことそれ自体であり、それこそが、若者がヒップホップに夢中になる理由なのである。

以上のように本論文では、カメルーンにおけるヒップホップの社会史と現状を、共同制作を中心としたユニークな調査によって描き出し、本質主義的理解を超えた動的な描像を得ることに成功している。

よって、本論文は博士（地域研究）の学位論文として価値あるものと認める。また、平成29年1月26日、論文内容とそれに関連した事項について試問を行った結果、合格と認めた。

なお、本論文は、京都大学学位規程第14条第2項に該当するものと判断し、公表に際しては、当該論文の全文に代えてその内容を要約したものとすることを認める。