

(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。