

GAME MUSIC



ゲームミュージック

第34回 国立音楽大学
音楽情報専修

共同研究発表会

6号館 110スタジオ

12月13日(木) 16:20 開演

GAME OVER!!
WITHOUT MAGIC,
THERE IS NO ART.

GAME MUSIC

図書館展示パンフレット

ゲーム音楽とは、コンピュータ・ゲームの音楽のことである。プレイ中に流れる BGM や、テーマ音楽、ゲーム内の出来事(ミスやクリア、レベルアップなど)に合わせて流れる短いジングルなどが含まれる。

コンピュータ・ゲームで音楽が流れる最初期の例として、1977 年に Exidy が発表したブロック崩しゲーム『サーカス』が挙げられるが、これはプレイ中に流れる BGM ではなく、プレイ開始やミスを告げる短い単旋律のみである。また 1978 年にタイトーが発表し社会現象となった『スペースインベーダー』ではサウンドが重要な役割を果たしているが、メロディらしいメロディはない。

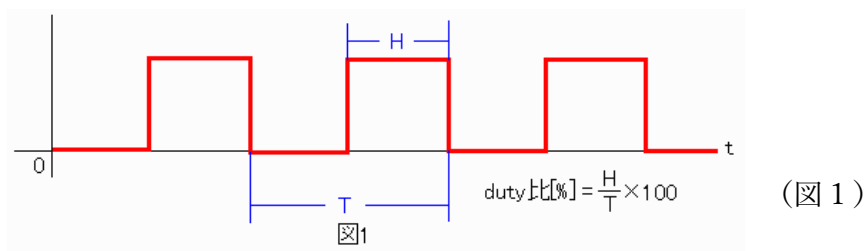
80 年代になると、ゲームの音源で和音が生成できるようになり、多くの BGM が生まれた。83 年には任天堂からファミリー・コンピュータが発売され、ゲーム音楽は広く認知される存在となる。

この展示では、この特殊な音楽ジャンルの象徴的存在となったゲーム機と、人々に受け入れられ発展していったゲーム音楽の姿を見ていく。

ゲーム音楽の象徴的存在となったハード

ハード名	ファミリーコンピュータ	スーパーファミコン	PlayStation
発売	任天堂 1983年7月15日	任天堂 1990年11月21日	ソニー 1994年12月3日
音源	パルス波 2ch 三角波 1ch ノイズ 1ch DPCM 1ch (低性能) ディスクシステムによる 拡張が可能	ADPCM 8ch	ADPCM 24ch リニア PCM (音楽 CD 再生時のみ)

パルス波…単純な波形。ファミコンではデューティ比を変更することで音色を変えられた (図1)。



三角波…三角形の波形。こもった丸い音で、主にベースとして用いられた。

ノイズ…主に 80 年代までのゲーム音楽でパーカッションとして用いられた。

PCM…サンプリング (録音) した音声を内蔵音源として用いることができた。

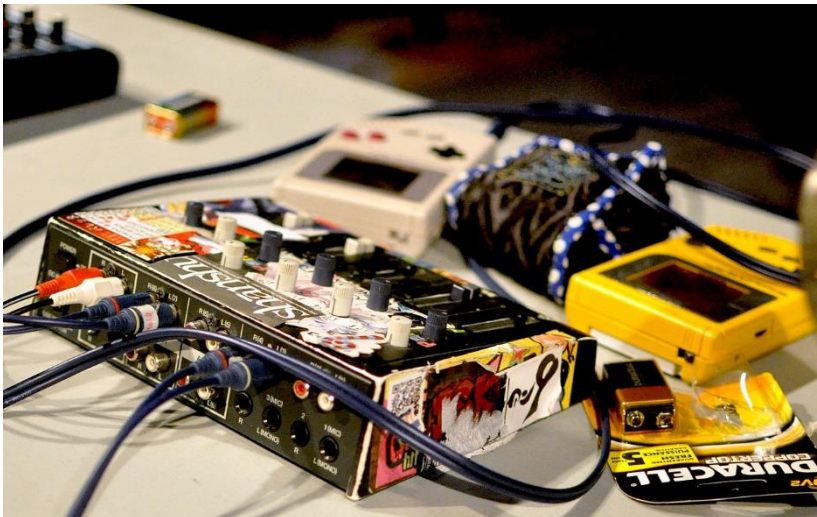
ディスクシステム…基本的にロム型ソフトを用いるファミコンだが、外付けでディスク型ソフトのドライブを付け、音源を拡張することができた。

リニア PCM…PlayStation では音楽 CD をそのまま再生することができた。

ハードには音源 (= 小型シンセサイザー) が、ソフトには MML といった音声データがチップに組み込まれている。MML は Music Macro Language の略で、音楽演奏を表現するデータ記述言語のことである。

チップチューンという新しい音楽

テクノポップ(イエロー・マジック・オーケストラなど)から派生した音楽で、おもに80年代のパソコンやゲーム機に搭載されていた内蔵音源チップで作られた音楽(図2)。また、内蔵音源チップに由来する「ピコピコ」と形容されるサウンドを用いた音楽。



(図2) ゲームボーイを使用したチップチューンの機材構成

80年代からパソコンおよびゲーム機の普及により徐々に形成され、90年代からPCM音源が普及するにつれ独自の路線を歩み始めたと考えられている。

日本では、チップチューンサイトVORCを主宰するHallyや、ジャズ・ボーカルとファミコン音源を組み合わせたYMCKなどが、チップチューン・アーティストとして知られている。

オーケストラに演奏されるゲーム音楽

ゲーム音楽が広く認知され、人気を獲得すると、バンドやオーケストラがステージで演奏したり、演奏の CD が発売されたりするようになった。

90 年代には、各メーカーがアレンジ専門のバンドを有するようになり、ゲームミュージックフェスティバルというライブイベントが 6 年間開催されていた。

オーケストラや吹奏楽団もゲーム音楽を積極的に取り上げるようになった。特に東京フィルハーモニー交響楽団はゲームやアニメとのコラボが多い。また、すぎやまこういち作曲の「交響組曲ドラゴンクエスト」は NHK 交響楽団やロンドン・フィルハーモニー管弦楽団など名だたるオーケストラによって演奏・録音が行われている。

もうすでに、ゲーム音楽ってある種クラシック音楽の一部になっているのではないかと思います。たとえば『ドラクエ』なんかはまさにそうですけど、作曲したすぎやまこういちさんは 3 音しか出せない時でもオーケストラの音を想像して、オーケストラで演奏するのが元々の構想にあった音なので、(オーケストラ演奏は) 自然なわけです。
—「番組 P が語る、『題名のない音楽会』がゲーム音楽を特集し続ける“意義”」より鬼久保 P のコメント— <http://post.tv-asahi.co.jp/post-46243/>

有名なところでは、テレビ朝日『題名のない音楽会』1990 年 8 月 5 日放送において、現代音楽家の黛敏郎がファミコンの音楽を「冷たくて、無機質で、変化がなくて単調」と批判したことが知られる。この一件は当時『マイコン BASIC マガジン』誌上で読者たちによる論争を巻き起こした。 —田中治久「チップチューンのすべて」50p より引用—

ここに見られる黛敏郎と鬼久保 P の立場は、正反対のようで同じである。つまり、ゲーム音楽はピコピコと鳴っているうちは未熟なのであって、オーケストラの演奏やクラシック的な鑑賞に耐えうる音楽こそ「まともな音楽」として認められる、という音楽観である。