

図書館
展示

GAME MUSIC

～音楽情報専修・音楽学コース・音楽情報社会コース学生展示～

2018年11月7日(水)～12月15日(土)

今年の学生展示は

『GAME MUSIC』です！

今回の展示は音楽情報専修、音楽学コース、音楽情報社会コース3年の学生が企画したものです。図書館のエントランスの展示ケースでは学生たちの研究成果を展示でご覧いただけます。企画棚ではゲーム音楽やゲームについての関連図書を、学生・図書館員が選書して特集します。



期間中、4号館図書館エントランスにて展示中！
関連図書は企画棚にあります。



■今回の展示について

コンピュータ・ゲームで音楽が流れるようになったのは1970年代後半のこと。単純な電子音に始まったゲーム音楽は、今やゲームという文脈を離れ、音楽としての価値が高く評価されています。私たちにとってゲーム音楽とは、その基にあるものとは、何か。

パンフレット、ぱるらんど301号、研究発表会と合わせて、ぜひご覧ください。

【研究発表会】

「GAME MUSIC」音楽情報専修、音楽学コース、音楽情報社会コース 専門ゼミⅠ、Ⅱ

会場：国立音楽大学 6-110 日時：12月13日(木) 16時30分開演

■展示資料

1, ファミリーコンピュータ

任天堂 1983年7月15日発売

言わずと知れた任天堂の名機。世界で6000万台以上を売り上げた。基本的に使用できる音源は、パルス波2チャンネル、疑似三角波1チャンネル、ノイズ発生装置1チャンネル。

2, スーパーファミコン

任天堂 1990年11月21日

サウンドCPUのSPC700はソニー製。サンプリングした音声を用いるPCM音源を8チャンネル同時に使用可能。

3, PlayStation

ソニー・コンピュータエンタテインメント 1994年12月3日発売

サウンドCPUのSPUはスーパーファミコンに搭載されたSPC700の性能を大幅に強化したものだ。

4, ファミリーコンピュータ用カセット

(スーパーマリオブラザーズ 任天堂 1985年)

カセットの隣に置いたものは中の基板。MMLという、音楽を文字情報として入力した楽譜のようなデータが入っている。

5, スーパーファミコン用カセット

(スーパーマリオワールド 任天堂 1990年)

カセットの隣に置いたものは中の基板。MMLという、音楽を文字情報として入力した楽譜のようなデータが入っている。

6, PlayStation用ディスク

(ファイナルファンタジータクティクス スクウェア 1997年)

ディスクを用いることで、容量の制約が大幅に解消された。裏面が黒いのは音楽CDと区別しやすくするためらしい。

7, MML データ

(CIRCUS GAME 作曲：国本剛章)

音楽を文字情報として入力した楽譜のようなデータ。ファミコンなどのソフトに入力されていた。

8, 8BIT MUSIC POWER サウンドブック

RIKI 著 三オブックス 2016年

「8BIT MUSIC POWER」は、2016年にコロンバスサークルから発売された、チップチューンを聴くためのファミコン用ソフト。このサウンドブックでは付録として、Windows版8BIT MUSIC POWERや収録曲のMMLデータなどが収められたディスクが付いている。

9, 組曲「ドラゴンクエスト」

すぎやまこういち アポロン音楽工業 1986年

オーケストラ演奏、シンセサイザー演奏、オリジナルサウンドを1枚に収めたCD。オーケストラ演奏はNHK交響楽団のメンバーから編成された東京弦楽合奏団。

請求番号：XD5869

10, Symphonic Suite Dragon Quest I~VII

すぎやまこういち キングレコード 2016年

すぎやまこういち指揮、ロンドン・フィルハーモニー管弦楽団の演奏による交響組曲「ドラゴンクエスト」。

請求番号：XD72674

■関連図書リスト

♪ゲーム音楽

タイトル／著者	出版者・出版年	請求記号
ゲーム音楽大全 revolution : KONAMI 名作 CD 付き / YMCK,FAMICOMANIA 監修	宝島社, 2017	J132-581(2F 開架)
チップチューンのすべて: ゲーム機から生まれた新しい音楽 / 田中治久著	誠文堂新光社, 2017	J132-575(2F 開架)
映画音楽からゲームオーディオへ: 映像音響研究の地平 / 尾鼻崇著	晃洋書房, 2016	J130-504(2F 開架)
ゲーム音楽大全 シリーズ TJ mook	宝島社, 2016	J130-706(2F 開架)
映画音楽からゲームオーディオへ: 映像音響研究の地平 / 尾鼻崇著	晃洋書房, 2016	J130-504(2F 開架)
ニッポンのマンガ・アニメ・ゲーム from 1989 / メディア・アート国際化推進委員会編	国書刊行会, 2015	J128-890
ゲーム音楽史: スーパーマリオとドラクエを始点とするゲーム・ミュージックの歴史 / 岩崎祐之助著	リットーミュージック, 2014	J127-054
すぎやまこういちワークス: 勇者すぎやん LV85: ドラゴンクエスト 30th アニバーサリー	スクウェア・エニックス, 2016	J131-372
やさしい作曲入門 / すぎやまこういち著	復刊ドットコム, 2010	J118-608
ゲーム音楽の作り方: 現役クリエイターが明かすゲーム・サウンド制作の掟 / polymoog 著	リットーミュージック, 2008	J114-164
そうだ、ゲームミュージックを聴こう! / G-trance, 罰帝監修	マイクロマガジン社, 2002	J96-944
プロフェッショナルゲームサウンド制作ガイド / 汐見敏幸著 シリーズ Game developer books	秀和システム, 2004	J104-924
ゲーム音楽 / 戸塚義一監修 シリーズ Exceed Press pop culture series: Music	エクシード・プレス, 1999	C63-788
ゲーム・ミュージック大事典: 基本マニュアル&総カタログ / 舟野治樹, 松川純一郎著; ソフト・コミュニケーションズ編 シリーズ 宝島 collection	JICC 出版局, 1993	C57-867

♪ゲーム

タイトル／著者	出版者・出版年	請求記号
ゲームの大学 / 平林久和, 赤尾晃一著	メディアファクトリー, 1996	J82-988
スーパーファミコン任天堂の陰謀: ソニー・松下を越えた世界企業の光と影 / 高橋健二著 シリーズ カッパ・ビジネス	光文社, 1991	J76-001
虹色ディップスイッチ: ファミコン業界クエスト / 堀井雄二著 シリーズ Login books	ビジネス・アスキー, 1990	J76-068

■検索のためのヒント

【検索キーワード】 ゲーム、ゲーム音楽、ファミコン、ドラクエなど
【分類】 X-543(電気・電子楽器及び電子音楽)、XY-682(日本の流行歌、演歌、フォーク、軍歌、寮歌、校歌等)
【件名】 Computer games、Electronic music

展示資料関連図書リストは図書館ホームページでも公開しています。

<https://www.lib.kunitachi.ac.jp/>

2018.11 国立音楽大学附属図書館

