

研究ノート：

ゲーム音楽と音楽ゲーム：聴覚ゲームの音楽性事例

北 岡 一 道

(2012年1月6日受理)

1. はじめに

〈ゲーム機ゲーム〉は、いま、ちいさなコントローラーで、コントローラー兼画面、あるいはべつのおおきめのディスプレイ画面にしたがって、操作するものが、おおい。(ここでは個人用のゲーム。)画面による記号情報が、基本的にゲーム状況をあたえるようにみえる。音楽あるいは聴覚情報は、(おおきな音で、まわりのひとにも、うるさいほどだが、)どうなっているのだろう。

本稿では、ゲーム学というより、〈ゲーム〉をメディア・記号学的に検討するというかたちで、ゲーム音楽、あるいは音楽ゲームの特性を、みていく。〈ドラゴン・クエスト〉、〈リズム天国〉、〈キネクト〉の3つを、比較的、典型とかがえ、それらにかんする〈言説〉を、若干、整理して、そのなかに、〈見通し〉があらわれることを期待して、検討していこう。

2. 〈ドラクエ〉とくすぎやまこういち氏

コミュニケーション、あるいは記号活動の要素を、〈送りて〉、〈受けて〉、〈メッセージ／記号〉(プラス〈コード〉)とすることが、よく、おこなわれる。これを、〈ドラクエ〉のゲーム音楽関係にあてはめると、おおざっぱに、〈送りて〉は、作曲者くすぎやまこういち氏、〈記号〉が、〈問題のゲーム音楽〉。〈受けて〉は、〈一般のゲーム愛好者〉となり、対象は、あいまいになる。

ゲームの音響要素は、効果音(SE)と音楽の2つであり、後者が、つまり〈ゲーム音楽〉とい

われる。〈ゲーム音楽〉は、スクウェア・エニックスの〈ドラゴン・クエスト〉(〈ドラクエ〉あるいは、〈DQ〉)のシリーズから、本格的なオケによる音響要素となった。

この作曲にあたったのが、作曲家くすぎやまこういち氏である。ドラゴン・クエスト・シリーズ第1作の制作の途中から、参加され、そのときには、ゲーム本体が(ほぼ)プレーできる状態であった、という。すでに、氏のことは、〈マスター・アップ状態にあった。〉のである。

ドラゴン・クエストのシリーズは、1986年以降、現在も制作がすすみ、ドラゴン・クエスト10が開発中として、宣伝されている。(当初はファミコン用ソフト、として登場。のち、さまざまな機種に対応しながら、作品シリーズが、つづいた。)

このシリーズの音楽と、その作曲家としてのくすぎやまこういち氏の名前はしられ、くすぎやま氏の曲が、〈たくさん、はいつている豪華なゲーム〉というのが、ファンのめあてに、なったりする。

一般のひとは(も)、ゲーム音楽の作曲家として、コメントの対象にすることが、ある。たとえば、ゲーム音楽をたくさん、つくったので、だしつくしたのでは、ないか、とか。また、そのゲーム音楽作品群のなかで、ランキングをつける、などである。

ゲーム音楽は、ゲームのなかの状況(とくに別画面、コントローラの画面)との、マッチングが、大切で、音楽で状況(理解)を補足する性格がある。ファンにとって〈イデオン・ステージで、かかるくすぎやま先生のBGMになける。〉といった

コメントがでてくる所以である。

＜ドラゴン・クエスト＞シリーズですぎやま氏のオーケストラ曲は、以前のゲーム、あるいは類似のゲームには、ない、おおきな特徴で、プレーヤーにとってのおおきな魅力である。

このように、すぎやま氏は、ゲーム制作に作曲をとおして参加されてきた。が、じっさいのゲーム制作での役割は、おおきく、3つにわかれ、
＜1＞音楽／デザイン（キャラクター）／ストーリー

の分担が、あるとされる。一般的には、音楽家として、すぎやま氏、キャラクター（などデザイン）が鳥山明氏というのが有名で、それぞれ、作曲家、マンガ家などとして、ゲーム（業界）が、一般化するまえから、しられていた。だから、ファン／受容者からすると、たとえば、＜鳥山キャラとすぎやまサウンド、夢みたい。＞となる。

ゲームのストーリー作家として、堀井雄二氏が、すぎやま氏、鳥山氏と共働しておられる。ストーリーは、ゲームの骨格をなすもので、（一般的、作業手順としては）曲や（絵としての）キャラクターに先行する。ゲームのアイデンティティは、ストーリーにある、といってよいが、基本的に、音楽担当から、ゲームの本体への改訂提言はないだろう。

この3つの担当領域のうち前2者、音楽／デザイン（キャラクター）／（ストーリー）は、それぞれ、典型的な感覚領域に対応し、

＜2＞音楽／デザイン（キャラクター）／（ストーリー）；聴覚／視覚／（世界観）

といえる。（ストーリーは、ここでは、典型的な5感のうち対応すべきものが、指摘しにくい。それで、かりに、一般的な用語であり、かつ、ゲーム構成のタームでも、ある＜世界観＞をあててみた。あるいは、＜ロジック＞、＜チャート＞などといっても、だいたい同一の事情をさすことになるが。）

＜デザイン＞ということばを、ひろくつかうなら、＜ストーリー＞レベルにおいて、ゲーム世界の＜世界観をデザイン＞する。その、基本デザインのうえに、＜キャラクター＞レベルで、＜視覚をデザイン＞する。＜音楽＞においては、付加的

に、＜音響をデザイン＞することになる。（音響は＜SE＞をとともなうが。）これが、全体的な、3者の関係である。

ドラゴン・クエスト・シリーズにかかわってこられ、最近の作品でも作曲を担当され、そのなかでも、氏は、音楽的な主張をおこなっておられる、という。

＜すぎやまこういち＞氏は、（本稿、執筆時点で）80歳の、ベテラン作曲家であられる。テレビ局員、社会活動家としての顔もおもちだ。年配のひとたちからは、ポピュラーソング、タイガーズ「花の首飾り」など、おおくのヒット曲の作曲家として、しられている。（しかし、わかい世代には、うえて、のべてきたように、圧倒的に、＜ドラゴン・クエスト＞の挿入曲の作曲家として、しられることになった。）

『やさしい作曲入門』などの、音楽テキストなどをあらわしておられ、音楽教育にも関係しておられる。宣伝のことばでは、これで、すぎやま氏のヒット曲の方法論がわかる、としている。音楽におおくのひとが、親しんでもらおうという、運動にもかかわっておられる。（＜音楽は心の貯金です。＞という氏が、ひとびとに、うったえるスローガンがある。）

しかし、氏のことばによると、＜音大に、はいりたかったが、ピアノがひけないので、あきらめた。（たぶん、謙遜。）＞つまり、正規アカデミックな背景を、おもちではない。しかし、＜家に、ベートーベンなどの名曲のレコードがあり、じぶんから譜面とひきくらべていた。それで、ある楽曲のながれにおいて、たとえばベートーベンなら、こうするだろう。というのが、独学でわかるようになった。＞そのような、自己訓練が、作曲の基礎になっている、とのこと。

すぎやま氏は、＜反禁煙＞などの活動家（現在も）の側面がある。（嫌煙が、一般化している今日、愛煙家を、社会から、しめださないでほしい、という運動。）しかし、そうした社会的発言が示唆する積極性は、ゲームへの参加にはあまり、関係がなく、ゲームのプロデュース、あるいは、ゲームの社会的利用の提言といったことには（あまり）つながっていない。

ご本人は（ご年配で、一般的にいう＜ゲーム世代＞ではないが）＜ゲーム＞をたのしまれ、立派な腕前だという。＜ゲーム音楽＞を作曲するためにも、必要な素養、といえるだろう。

すぎやま氏のゲームへの作曲家としてのかかわりは、基本的には、ストーリーや、画像を前提としている。それらが、あたえられたあと、それに付加するかたちで、作曲がおこなわれ、音楽効果がほどこされる。歌詞のうえに楽曲を、また、戯曲にたいして曲を提供する（ミュージカル／オペレッタ）ばあいには、音楽の成立条件がにている。

3. ＜リズム天国＞と＜つんく＞氏

＜リズム天国＞は、＜音楽ゲーム＞である、といわれ、＜ゲーム音楽＞へのプレイヤーの反応が、ゲームを構成している。が、＜音楽＞であると、同時に、＜音楽＞のなかに歌の歌詞のかたちで、言語がはいりこんでいる。この意味で＜聴覚言語系（音声言語系）のゲーム＞とも、いわれる。（公称は、＜のり感ゲーム＞。）

＜音楽＞あるいは、＜聴覚言語＞が、プレイヤーの動作への＜カギ＞となる。ゲーム構成としては（一般の）ゲームのばあいと、同様、他の感覚の刺激が、同時に＜カギ＞となる。

カンタンには、リズム天国では、＜歌／音楽＞と＜画面＞からの、情報が、ゲームを構成している。ただし、＜歌／音楽＞が、まず、プレイヤーの有効な動作を支配している。＜画面＞は、その有効性の説明になるが、直接、＜有効性＞にかかわる情報をあたえるわけではない。＜ドラゴン・クエスト＞のばあいと、ゲームにおける＜音楽＞＝＜聴覚情報＞の位置が、基本的にちがう。

＜リズム天国＞のシリーズの第1作は、音楽ゲームとして、2006年8月にゲームボーイ・アドバンス用のソフトのかたちで、発売された。ゲームボーイ・アドバンスは、＜コントローラー＞兼＜画面（ディスプレイ）＞でもある機器だが、＜リズム天国＞は、このゲームボーイ・アドバンスのROMカートリッジ・ソフトとしては、（任天堂からは）最後のものである。この音楽関係の企画が、＜つんく＞氏である。あと、他機種

へ、さらに、アーケードゲーム化も。

（おなじコントローラー、おなじディスプレイというばあいも、ある。）ゲームの性格は、支配的な情報が、画面（視覚）か、音（聴覚）かで、ことなる。ドラゴン・クエストでは、画面をみるだけで、（ほぼ）プレーできるし、リズム天国は、聴覚情報にしたがうだけで、（なんとか）実行できる。

リズム天国の聴覚情報の基本は、リズム構造で、（音楽的要素からいうと、メロディや、ハーモニーではなく）そのリズムにしたがって動作をくりかえすことが、要求される。（聴覚情報は、一定のリズムの小ゲームのばあい、補助的な情報といってよく、プレイヤーが（じぶんで、リズムを再生できれば、一応、）聴覚情報にたよる必要もない。）

ドラゴン・クエストは、1986年発売開始、そしてシリーズ化。このリズム天国は、06年。そして、あとにみるキネクトは、10年発売。（執筆時点では、＜去年＞。）と、ゲーム音楽、あるいは、音楽ゲームの企画、つまりゲームと音楽の関連が、進展してきている。

＜リズム天国＞では、スポーツ解説者(?)松岡修造氏が、テレビCMに登場し、同ゲームが、家庭向けで、身体動作（コントローラーを指さきで操作するだけでない）のおおきいものであることが、強調された。

じっさい、小さな＜コントローラー兼ディスプレイ＞を指先で操作するタイプのゲームでは、文庫本（ちいさな判の本）を、1人で読む読書のような状況になる。人間関係は（ソーシャル・ゲーム、通信を多用したものでないかぎり）とざされ、ゲーム状況もまわりのひとには、（あまり）わからない。

ところが、リズム天国を、家庭のテレビ画面でおこなうばあい、画面はじゅうぶん、おおきく、家族があつまって、みられる。（ここ最近、テレビの大型画面もふつうになっている。）ゲームを1人（2人）でするばあいも、画面によるゲーム状況は、他のいあわせた視聴者にも、わかりやすい。

聴覚言語系（音声言語系）のゲームのため、ゲーム状況が、リアルタイムに音声でわかる。この音声は、いあわせた視聴者にも、なかば、＜強制的に＞に（視覚情報は、＜強制的な＞伝達力はない

が) つたわる。〈目をそむける〉ことは、できるが、〈耳はそむける〉ことは(ふさがないかぎり)できない。ゲーム状況は(解釈段階はおくとして)、リビングのテレビから、〈聴覚情報〉として、刻々、家族につたわるのである。

リズム天国には、おおくの音楽が使用されており、当然、作曲関係の参加が重要になる。これには、音楽プロデューサーとして、〈つんく〉氏が、最初から、かかわってこられた。しかし、当初、つんく氏が、作曲・プロダクションにかかわっておられることは、公開・宣伝されてなかった。

その後、つんく氏のかかわりが、しられ、ポップスや、タレントのプロデュースのばあいのように、ゲームが、氏の名前のある作品として、認知される、ようになってきた。そのため、リズム天国の特長が、氏のプロデュース、あるいは楽曲に、むすびつけて、コメントされることに、なる。

たとえば、〈かっこいい記号から、…ずらしたセンスのよさ〉が、ある。また、たとえば、つんく氏本人が、〈(音楽的に伝統的な尺度で?) 天才じゃなかったからこそ、できた名作〉だ、というものである。

例のない、音楽ゲームのプロデュースには、独特な音楽思想あるいは、音楽感覚が、前提になっていることが、かんがえられる。

氏の発言によると、〈リズム天国〉では、音楽要素として〈リズム〉をとりあげて、〈メロディ〉や〈ハーモニー〉は、基本的に関係がない。(日本人は、〈リズムが、にがて。〉というが、)リズムは、〈メロディ〉や〈ハーモニー〉より、はるかに単純な要素である。

メロディは、音階移動という複雑な作業である。ただしメロディとは、ただし音階移動であり、〈オンチ〉のばあいは、その複雑なパターンがたどれない。(リズムについても、〈リズム・オンチ〉のような事情があるが。)リズムのばあいは、〈こころのなかで(じぶんのなかで)数値をカウントする〉ことにつきる。リズムパターンにしたがって、たとえば、1 2 3、1 2 3、1 2 3、などと。

そして、つんく氏は、〈リズム天国で、日本人のリズム感を向上させたい〉、としている。(カラオケは、〈歌を基本的に1人でうたう〉作業で

ある、だから、メロディは、当然として、複雑な音楽要素、パターンのコントロールが、必要になる。そのなかで、それらの訓練が、おこなわれることになる、だろう。)

現在、氏は、歌手、作曲家から、さまざまな音楽関係プロデュース活動に、かかわっておられる。〈リズム天国〉は、そのプロデュース活動の一部のとして、理解されるだろう。志倉千代丸氏と、秋葉原でアイドル育成を、おこなう。アイドルカフェを、ひらく、などなど。

音楽業界、あるいは、それに関係する複数の業界には、従前の産業構造がある。ゲームを中心に、すぎやま氏やつんく氏のかかわり。あるいは、両氏を中心に各種、業界の関係。それらは、あたらしい業界の連関であったり、あたらしい才能の連関であったりする。

そのため、伝統的な慣習が、適合的にカバーしていかないことが、おおいのだろう。あたしい、創造作業にとりくむとき、慣習にたいし、破壊的な態度が、まきこまれることも、ありうる、のだろう。

さきに、〈ドラゴン・クエスト〉での、ゲームにたいする音楽提供を、オペレッタにおける戯曲にたいする音楽提供に、たとえた。類比的理解が可能ではないか、ということだった。〈リズム天国〉においては、音楽提供(音楽的提供?)は、なにに、たとえられるか。

音楽がプレイヤーの動作(リズム的動作)を指示する。それは、〈ダンス音楽〉のばあいであろう。(あるいは、カンタンには、手遊び歌、絵かき歌なども、おなじ。)そのばあい、作曲は、ダンス音楽の作曲にあたる。歌、つまり音楽に付帯する〈聴覚言語要素〉が、あれば、作詞も、おこなわれることになる。

リズム天国での、音楽・歌曲提供は、ダンスにたいするダンス音楽、ダンス歌曲の創作に類比できる、としてよい、だろう。(ただ、〈つんく〉氏のプロデュース範囲が、それにとどまるかは、本稿では、たちいらない。)

4. 〈キネクト〉とく送りて>

〈キネクト〉は、音楽系ゲームとして、〈リズム

ム天国>とくらべられることが、ある。1つの音楽ゲームの典型をしめしており、めだったシェアを、えつつある。

2010年に発売されたが、2011月3月11日に、<キネクト (センサー)>の売上が発売4か月で、1000万台をこえたと報告された。<家庭用電化製品端末>としては、世界最速の販売を記録したことが、ギネス・ワールド・レコーズによって認定されている。

ゲーム機としての<キネクト>は、<XBox 360 250GB>に<Kinect>を、接続する。(当初はXBox 360 4GB、およびXBox 360 250GBの2種で同梱。) <Kinect>は、<Kinectモーションセンサー>といわれ、マイクロソフト社のゲーム機本体の周辺機器として、機能する。

このモーションセンサーが、これまでふつうのゲーム機のコントローラーにかわって、プレイヤーからの動作情報を入力する。プレイヤーは、指先でコントローラー上のボタンをたたいて、ゲーム状況を操作するのではなく、プレイヤーじしんの体の<うごき>が(あるいは、発声が。ここでは<うごき>を中心にみる。)、<Kinect>によって感知されて、それが入力情報にかわる。

この入力情報は、変換されて、視覚および聴覚情報にかわる。つまり、(投影された)画面の変化や音楽になって出力される。<Kinectセンサー>のまえで、ポーズをとること(体をうごかすこと)で、画面変化や音がでてくる。ある出力をえるために、指定されたポーズ、あるいは、体のうごきをせねばならず、<その動きが、たいへん疲れるエキササイズになる>、というゲームになったりする。

基本的に、入力情報を提供するため、体をうごかすので、ゲームには、あるいていど、の広さの空間(部屋の広さ)が、必要になる。これは、すわり込んで、コントローラーを指先操作するだけでなく、体軀をうごかすということ。(＜ラジオ体操＞ていど。)あるきまわったり、駆けぬけたり、というほどのことではない。じゅうぶん、一般家庭の室内ゲームになりうるものである。

この(これらの)ゲーム機のソフトとして、各

種ゲームが、でている。たとえば、<ダンス・エボリューション>はそうしたゲームソフトの1つだが、<Kinect>による、身体動作からの出力による、ダンスゲームになっている。

大きな視覚出力や、音声出力は、まわりのひとにも、すぐに認知される。ゲームプレイヤーが、1人であっても、そのゲーム状況は、まわりのひとに、つたわる。そのとき、プレイヤーは、おおきな身体動作を、おこなっている。

それで、電気店のKinectの体験コーナーで、お客さんたちで、もりあがっていたり、あるコメントでは、店員さんが何人かで(デモのため?) <あそんで>いたりする、ということが、おこる。

Kinectセンサーによって、感知される情報は、プレイヤーが1人だとしても、その出力情報は、そのぼの、まわりのひとたちに、リアルタイムに、つたわる。また、プレイヤーの身体動作じたいは、まわりのひとにみられている。ダンス的なゲームなら、ダンスするひとをみている様子にいた様相となる。ちいさな、コントローラー兼画面とは、ちがひ、まわりのひと、聴衆のように、ゲームに関与、参加しているのである。

XBox 360にKinectは接続され、ゲーム機の一部を構成する。が、<ゲーム的機能>のみならず、<メディア的機能>での使用が、予定されている。マイクロソフトのメディア技術にかんする戦略の一部であり、ハードじたいと機能の点で、進化していくことが、予想される。(伝統的なゲーム(室内ゲーム)は本質的に構造機能の問題で、ハードじたいの革新とは無関係であった。)

機能としては、現在、視覚的(絵的)なフィードバックと、聴覚的(音楽的)なフィードバックが、(おもに)装備されている。が、フィードバックの領域の発展でいうと、(たとえば)5感のすべての領域にむかってひろがっていくことが、期待される。

そうした、技術革新のながれのなかで、Kinectが、360の後継機において、タッチパネルをどうとりいれていくか、ということもある。MMDの技術が、Kinectとの関連で、どう

いうふうに変化していくのか、というのもこれからの課題である。一般的な、ところでは、ウインドウズと接続すること。メディア技術として、Kinectが、オンライン・バンクに利用される、という提案もある。

うえで、ドラゴン・クエストや、リズム天国では、すでに有名な音楽家・作曲家が、関係し、それが宣伝的におもてにでていた。しかし、Kinectのばあい、そうした音楽家・作曲家は、おもてにでていない。

うえにみたように、音楽ゲームといわれるが、Kinectでは、音楽じたいをつくりだしているのは、ゲームのプレーヤーであった。プレーヤーの身体動作が、音楽に変換されるというのなら、(伝統的なイミにおいて)それは、むしろ<楽器>である。(Kinectによって、<絵(平面視覚芸術)>をつくりだす、ということに、注目するなら、それは<画材>だ、ともいえる。本稿は、音楽・聴覚ゲーム、あるいは、ゲームの音楽性・聴覚性のみを、論じている。)

Kinectセンサーのまえて、動作して、音をつくりだす。そして、それが、楽器だというなら、その様子は、楽器<テレミン>ににている。Kinectは、商業的な露出のまえて、試作段階で、アメリカで展示された。2010年に、そのようすを、つたえる報道番組があった。<プレーヤー>が、<Kinectで>、<プレーする>ところをみて、論者は、楽器のテレミンを連想した。そこでは、Kinectは、たんに、新種のゲーム(そのときは、開発中)として紹介されていた。

テレミンは、クラシックな楽器ではなく、1920年にデモが、おこなわれた、比較的あたらしい電子的な楽器だ。奏者(英語ではゲームも、楽器も<プレーヤー>)の手のうごきによって、アンテナからの遠近がかわる。それに直接、反応して、音がでる。

Kinectの音楽創出の事情は、指揮者となるようなゲーム(<指揮ゲー>)であるが、おなじようなことが、Wiiでもできる。このばあい、Kinectを<楽器>というより、身体動作に反応する<楽団>にみたてている。そして、両者

の<指揮ゲー>としてのコメントも、一般にきかれるようになってきている。

Kinectを、楽器にたとえるみかたでも、<指揮ゲー>機能に注目するみかたでも、どちらでも、そこには、すでにできあがった音としての音楽をあたえる音楽家・作曲家はいない。(＜プレーすべき音楽を、譜面として＞、あたえる、ということは、ゲームタイプでは、ありうる。)

このゲームにおける、音楽的記号の＜送りて＞は、ゲームの＜プレーヤー＞なのである。ゲームのプレーヤーが、音楽のプレーヤーと同義の世界が、そこにあらわれている。現代的なながれからみると、もとより、伝統的な楽器というものが、＜聴覚ゲームのインスツルメント＞である、という解釈も、なりたつだろう。

5. むすび

ソシユールにあつては、言語の存在様態として、圧倒的に＜音声現象＞の重視が、前提とされた。(しかも、内的音声、つまり聴覚イメージ。)文字あるいは視覚言語は、＜自然言語＞でない、というたちばで、あつた。で、文字あるいは、視覚言語は、いわば人為言語、人為記号とされ、理論的には、＜自然言語＞と隔絶した存在とされる。(その、＜よしあし＞は、いま、おくとして。)

うえでは、音楽、聴覚記号の出力が特徴となる、3つの典型的なゲームをみた。そして、それらにおける、音楽のありかたを、素描した。基本的に、＜ドラクエ＞では、音楽はゲームに＜付加的＞なもので、プレーヤーによって、視覚的なゲーム状況の＜説明的＞な音楽聴取がおこなわれた。

<リズム天国>では、音楽は＜指示的＞なもので、プレーヤーが基準とすべき、ゲーム＜状況じたい＞をしめすものだった。<Kinect>では音楽は、はじめからあたえられたものでなく(非存在)、プレーヤーが、そこで＜創造＞していくものと、なっている。

この事情につき(おおざっぱに)、<ドラクエ>、<リズム天国>、<キネクト>をそれぞれ、<オペレッタ>、<ダンス音楽>、<テレミン>に類比してみた。

ゲーム機による諸ゲームにおいて、ゲーム状況は圧倒的に、画面、視覚情報から、あたえられる。しかし、一部に、聴覚系ゲームのながれがあり、ここでは、その典型的な(小)部分を記述した。

人間のつかう自然言語の、圧倒的な聴覚性を、考慮するとき、現在の一般的な、視覚中心のゲームのながれは、不思議にも、おもえる。世界は、音であふれている。生命記号というとき、典型的には、脊椎動物系の動物が、＜音声記号＞を発すること、そしてそれが、生命圏のなかで、いわば＜オーケストラ＞のような、＜ハルモニア＞を呈している。そういうイメージでかたられていたのだが。

6. ＜参考資料＞

1. ＜Xbox 360 4GB+Kinect 取扱説明書＞

7. ＜付記＞

ゲームにかかわる意見、情報をおしえてくださった仁愛女子短期大学の職員、学生 みなさんに、お礼もうしあげます。

＜終了＞