

音楽ゲーム

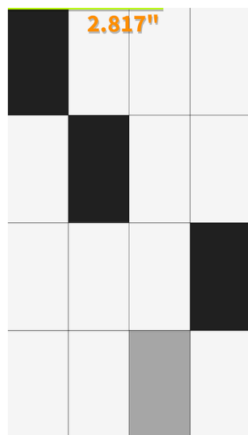
コニー ウー

JAPN 3302

Reading Level: 4

この本^{ほん}を^よんでいるあなたは音楽^{おんがく}を^きくことが好き^すなの？また電子^{でんし}ゲームをする

ことが好き^すなの？もし好き^すだったら、あなたは音楽^{おんがく}ゲームを好き^すになる可能性^{かのうせい}が^{たか}高いの
だ。



音楽^{おんがく}ゲームは、音楽^{おんがく}のリズムに^あ合わせてスクリーンをタッチした

り、ボタンを^おしたり、ステップを^ふんだりする操作^{そうさ}を^{ふく}含むゲームだ

(Wikipedia)。プレイヤーは、ゲームの中の好き^すな曲^{きょく}を^{えら}び、自分のレベ

ルに^あ合う難しさを^{えら}んだら、プレイすることができる。最^もも^し知られて

図1 ピアノタイルのプレイ画面^{がめん} いる音楽^{おんがく}ゲームは「ピアノタイル」というスマートフォンゲームと「

太鼓^{たいこ}の達人^{たつじん}」かもしれないが、実^{じつ}は数^{かず}え切^きれない数^{かず}のゲームがあるのだ。

くわ 詳しいゲームを^{しょうかい}する^{まえ}に、日本^{にほん}を^{ちゆうしん}中心として、音楽^{おんがく}ゲームがどのように^か変

わってきたのかを^{はな}話す。

いろいろな説があるけれど、ウィキペディアによると、1996年に開発された「パラッパ

ラッパー (Pa Rappa The Rapper) 」は日本の音楽ゲームの原点であると思われる。

1990年代末期、多数の音楽ゲームは早速人気

を集めて、音楽ゲームのブームの時代と呼

ばれた。しかし、それから、音楽ゲームは

マニアック化し、ベテランは極めて難しいゲ

ームを目指して、ビギナーを歓迎しないように

なった。このよくない傾向から音楽ゲームを救



図2 早期音楽ゲーム「パラッパラッパ」の表紙

ったのは、2001年の「太鼓の達人」であった。かわいいキャラクターで簡単な操作で、多

くの人に音楽ゲームの楽しさを伝えた。ここまでの音楽ゲームは、ゲームセンターにあ

るアーケード機だけでしかプレイできず、不便で、ビギナーにも分からないことはたくさん

があった。だから、2000年頃から、手で持てるデバイスでもできる音楽ゲームがどんど

ん増えてきた。「太鼓の達人」を例にとれば、2005年にps4バージョンが登場し、2010

年から「太鼓の達人プラス」として、スマートフォンでも遊べるようになった。それでも、

わざわざゲームセンターに行って、アーケードで音楽ゲームをする人がまだたくさんいる

(Shigihara 2021)。それはアーケード機の特別な感触やゲームセンターの雰囲気のためだろうか。



図3 「太鼓の達人プラス」アプリのスタートページ

収録曲のリストをここでチェックしよう：

app.taiko-ch.net/songlist/list_app.php

では、公式サイトによると、500以上の曲もプレイすることができる。

音楽ゲームのセールスポイントの一つ

が音楽の数と種類である。そのゲームだけ

のために作られる音楽もある一方、ポピュ

ラーな曲やアニメの曲をカバーして収録

する場合もある。収録される曲は、ゲー

ムによって違う。「太鼓の達人プラス」

ここから、いくつかの代表的な作品により、音楽ゲームのルールや発展を紹介する。

「Beatmania」、また「ビットマニア」は、1990年代末期の音楽ゲームのブームで生まれたヒット作の一つ。「Beatmania」の操作デバイスは、四つの白いキーと三つの黒いキーと一つのターンテーブルから組み立てられ、それぞれは上のスクリー



図4 「ビットマニア」のアーケード機のスクリーンにある八つのレーン。ノーツ(音符)が上から下に落ちてくる。

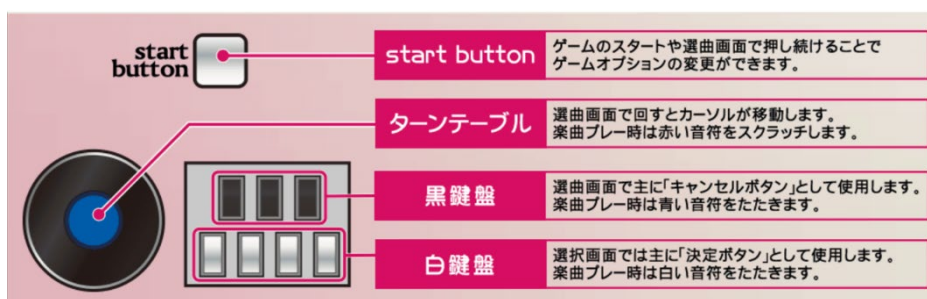


図5 「ビットマニア」のサイトでのアーケード機の操作デバイスの仕組みと使い方の紹介

ンにあるレーンの一つを表している。プレイする時、ノーツがレーンに沿って落ちてくる。そして、ノーツが判定ラインに着く時、プレイヤーがそのレーンに対応するキーを叩き、またはターンテーブルに触れる。プレイヤーが目指すのは、できる限り、音楽のリズムと少ない時間差でアクションをとる事だ。

早期のアーケード音楽ゲームは、

「Beatmania」のように、スクリーンと操作デバイスは分けていた。プレイヤーにもっと直接的な体験をさせるため、2008年に、「jubeat」というゲーム機が発売し始めた。jubeatの操作パネルは、スクリーンと一緒に、4 x 4枚の正方形のタッチスク



図6 「jubeat」アーケード機

リーンである。プレイする時は、音楽のビートに合わせて、正しいタイミングで輝かす正方形をタッチするのがポイント。

近年、「太鼓の達人」のような、難易度の高さだけでなく、音楽自体を楽しむ、レジャーになる音楽ゲームは、より多くの人々に知られた。例えば、2013年に発売された「ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル」でも、2017年の「BanG Dream! Girls Band Party!」でも、全世界に二千万回以上にダウンロードされた

(Wikipedia)。スマートフォンでの音楽ゲームは、アーケードのと比べたら、ビギナーになりやすいと言われている。女子高校生バンドのテーマと、様々なキャラクターと、いろいろな曲のアレンジや演奏が、男性でも女性でも、プレイヤーを引き付け続けた。

いまでも、音楽ゲームの遊び方にバリエーションが生まれ続ける。以前、ほとんど

の音楽ゲームは、「beatmania」のように、判定ラインが一番下にあって、ノーツが上から

下に落ちるけれど、今は、判定ラインが動いたり、二つがあったりして、スクリーンの

触り方がノーツの種類によって変わったりする。たくさんの遊び方から、気に入った

のを選んで、いくつものゲームをしている人も多いだろう。

音楽ゲームの種類や、そのコミュニティから映る社会現象は、ここで紹介した

よりもっと奥深い。そう言っても、音楽ゲームはただ、楽器の演奏やと音楽を聴くこと

のほかに、もう一つの音楽を楽しめる方法だ。

Reference

Owner of Site, "App Store 版配信曲一覧," Bandai Namco Entertainment Inc., tinyurl.com/2b2mw37b (accessed April 19, 2021).

Shigihara M, "5年連続で市場拡大もビデオゲームは人気低迷 アーケードゲーム市場の実態は", Yahoo Japan Corporation, Feb 23, 2021, tinyurl.com/46ts945x (accessed April 19, 2021).

Wikipedia contributors, "バンドリ! ガールズバンドパーティ!", Wikipedia, tinyurl.com/ykm7nzy3 (accessed April 19, 2021).

Wikipedia contributors, "ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル", Wikipedia, tinyurl.com/28pjuc4m (accessed April 19, 2021).

Wikipedia contributors, "音楽ゲーム", Wikipedia, <https://tinyurl.com/44dmnb8k> (accessed April 16, 2021).

☒ 1: Wikipedia contributors.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/13/Don%27t_Tap_the_White_Tile_screen_shot.png (accessed April 16, 2021).

☒ 2: パラッパラッパ. https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/6191M6V8S2L._AC_.jpg (accessed April 16, 2021).

☒ 3: YU. https://games.app-liv.jp/images/articles/2017/02/gd65267_-1.jpg (accessed April 16, 2021).

☒ 4: Konami. https://p.eagate.573.jp/game/2dx/27/howto/play/game_start.html (accessed April 16, 2021).

☒ 5: Konami. https://p.eagate.573.jp/game/2dx/27/howto/play/game_start.html (accessed April 16, 2021).

☒ 6: Wikipedia contributors.

https://en.wikipedia.org/wiki/Jubeat#/media/File:Ubeat_irvine_location_test_machine.jpg (accessed April 16, 2021).