

## 楽曲における「星のカービィ」らしさとは

音楽班：川端 恵治 節和 広優

### 要約

本研究は、株式会社 HAL 研究所が手がける「星のカービィ」シリーズのゲーム内で使用されるバックグラウンドミュージック(以下、BGM)が高い評価を受けていることに着目し、その要因を明らかにすることを目的としたものである。文献調査と楽曲の比較調査を行った結果、楽曲にはいくつかの共通点が見られることが分かった。さらに、これらに基づいて新たに楽曲を制作し、実際の「星のカービィ」シリーズの BGM との比較を行った。

### Abstract

The purpose of this study is revealing factor that background music (following, BGM) used in a game of the "Kirby" which Hull research institute deals with series receives a high evaluation. As a result of having performed documents investigation and the competitive review of the musical piece, some common points be seen in a musical piece. Furthermore, We produced a musical piece based on these newly and performed a comparison with BGM of the real "Kirby" series.

### 1. はじめに

ゲーム「星のカービィ」シリーズは外伝作品を除き、基本的には、2D 画面で表示されたステージを敵や障害物を倒しながらゴールを目指し、複数のステージを攻略することでストーリーを進め、最後の敵（以下、ラスボス）を倒しエンディングを迎えることでゲームが一通り終了する。これはいわゆる横スクロール型アクションゲームと呼ばれるジャンルのゲームであるが、1992 年に株式会社 HAL 研究所から発売された本作はその人気から以降シリーズ化し、アニメやグッズ、カフェなどゲーム以外の事業も展開され、今もなお男女問わず幅広い世代から支持されている。我々はその人気の理由のひとつとして、作中で使用されている BGM の人気の高さに着目した。これは 2017 年に「星のカービィ」シリーズの BGM のみを扱ったオーケストラコンサートが開催されたことから発想を得たものである。また、ゲーム機としての技術や性能、表現の手法や世間の流行が移り変わる中で、30 年近く続くシリーズの楽曲が幅広い世代の支持を得ていることの要因について、我々は、聴く人が楽曲の中に「星のカービィらしさ」と捉えることができる共通点があるのではないかと考えた。そこで本研究では、上記の仮説に基づきシリーズの BGM を様々な観点から分析することで共通点を模索し、「星のカービィらしさ」の要因を考察することで楽曲の人気の理由を明らかにすることを目標とする。また、結論に基づいて楽曲の観点から見た「星のカービィ」シリーズが 30 年近くにわたって人気のコンテンツであり続ける理由も考察する。

## 2. 研究手法

- ① 『星のカービィ 25周年記念オーケストラコンサート パンフレット』(2017)、『KIRBY STARMAN ALLIES THE ORIGINAL SOUNDTRACK 特典ブックレット』(2019) から楽曲に関する背景及び共通点に関する記述を調査する。
- ② 「星のカービィ」シリーズの楽曲から、近い条件の楽曲を複数選び、共通点や特徴を調べる。また、楽曲解析ソフト wavetone262 を用いて他社が開発したゲームの BGM との比較を行う。BGM を選曲するにあたっての具体的な条件は以下の通りである。

**楽曲の流れるシーン** ゲームプレイ中に流れる楽曲で、類似した場面で流れる曲を選ぶため、今回はラスボスと戦闘している際に流れる BGM を対象とした（他社開発のゲームにおいてはラスボスの定義が曖昧な作品も存在するのでこの通りではない）。

**ゲームハードによる差異** ゲームハードによって鳴らすことのできる音や楽器、ソフトの容量による楽曲の長さの上限には差異があり、基本的には年代の古いハードほど制限が多い。そのため今回はそれらの音楽的制限が無くなった Wii (2006 年発売) 以降の据え置き型ゲーム機及びニンテンドー3DS (以下 3DS) (2011 年発売) 以降の携帯型ゲーム機で発売された、「星のカービィ」シリーズの新作タイトルで使用された楽曲に絞ることとした（後述の「グリーングリーンズ」を除く）。これに加え、他社開発のゲームに関してはスマートフォン向けのアプリゲームも同様の理由で対象とした。

**作曲者が判明しているかどうか** 近年発売された作品で使用された楽曲はサウンドトラック等で作曲者が判明しているものがほとんどだが、古いシリーズでは公表されていないものも多く、それらは対象外とした。

以上の条件から今回は『星のカービィ Wii (以下、Wii)』(Wii、2011 年発売) より「CROWNED」、『星のカービィ トリプルデラックス (以下、トリプルデラックス)』(3DS、2014 年発売) より「狂花水月」及び「この星をかけた魂の戦い」、『星のカービィ ロボボプラネット (以下、ロボボプラネット)』(3DS、2016 年発売) より「VS. スタードリーム」の計 4 曲を研究対象とした。また、他社が開発したゲームソフトの楽曲から『モンスターストライク』(株式会社ミクシィ、スマホアプリ、2013 年～) より「轟絶 異形なる感情」、『超 ポケモン不思議のダンジョン』(スパイク・チュンソフト、3DS、2015 年発売) より「ダークマター戦 セカンド」、『ポケットモンスター オメガルビー アルファサファイア』(株式会社ポケモン、3DS、2014 年) より「戦闘！ヒガナ」、『ポケットモンスターサン ムーン』(株式会社ポケモン、3DS、2016 年発売) より「戦闘！レッド・グリーン」を比較対象として選んだ。

- ③ 上記の研究の結果から考察された「カービィらしさ」の要因となる共通点に基づいて、新たに楽曲制作ソフト bandlab を用いて楽曲を制作し、実際の「星のカービィ」シリーズの楽曲と比較する。

## 3. 結果と考察

### 3-1. 研究手法①における結果

以下は楽曲における「カービィらしさ」に関係すると思われた記述（一部省略）とその発言者を掲載されていた資料ごとにまとめたものである。

#### 『星のカービィ 25周年記念オーケストラコンサート パンフレット』掲載

『カービィ』の音楽で大事なのは、最初と最後です。デモシーンと音楽が合っていること。そして敵を倒してオチがついたところで、テンポ感がちゃんと合うキャラクターのダンスで締める。この構成はちゃんとしていきたい思いがあり、かなりこだわってつくっていました。（桜井 政博※1. 2017）

『カービィ』の曲で重視していたのは、メロディーです。制作中、よく「子供が口ずさんで真似できるようなものにしてください」と言っていました。逆にメロディーがハッキリしないものは、リクエストしなかったですね。（桜井. 2017）

私が大事にしていることは、ゲーム場面との絶妙なリンクです。その場合で流れるテキスト、イントロや効果音など、総合的に合わさってゲームを体験しながら聴いてもらうことで、ゲーム音楽として完成されると考えています。（熊崎信也※2. 2017）

今の若いユーザーさんが知らない、かつてのシリーズに育てられた様々な要素も、登場させる場合もあります。（熊崎. 2017）

『カービィ』は生音をほとんど使ってこなかったシリーズ（中略）とくに、『星のカービィ Wii』や『星のカービィ トリプルデラックス』など、ゲーム後期にあたる曲の編曲は、とても苦労しました。オーケストラの楽器は音階が急に飛ぶような演奏は出来ないからです。（酒井 省吾※3. 2017）

（「狂花水月」について）本作品は特徴メロディーラインの音の跳躍が増してきているので、編曲をする大変さがにじみ出ています。（酒井. 2017）

初代ゲームボーイ本体のスピーカーは、複雑な和音を出すと音が濁ってしまうんです。だから『星のカービィ』は、そのスピーカーで正しく響くように、徹底的にシンプルなメロディー、シンプルなリズムや和音でやろうと思いました。（石川淳※4. 2017）

テンポが普通の音楽よりちょっと速くて、メロディーが濃いところが大きな特徴かもしれません。（石川. 2017）

基本的な音や効果音は初代の『星のカービィ』で石川が既に作っていました（安藤浩和※5. 2017）

(1990 年代において) データを節約するために、同じフレーズを繰り返し使う、音色を変える、音程を上げ下げするといった工夫をしていました。(中略) こういったパズルのような作り方をしていたからこそ、曲に統一感が生まれたのかなと思います。(安藤. 2017)  
石川の作った「グリーングリーンズ」がとにかく強烈で、皆さんのが「カービィらしい音楽」というと、最初にイメージすると思いますし、方向性を決めたような曲です。(池上正※6. 2017)

#### 『KIRBY STAR ALLIES THE ORIGINAL SOUNDTRACK 特典ブックレット』掲載

(「星のカービィ」シリーズの楽曲は音が弱いのではないかという会話を受けて) 弱いというより、耳に優しいんですよね。特に石川さんの曲は音のバランスを丁寧に作られているので。(熊崎信也. 2019)

一見、とても複雑に聞こえるけどじつはシンプルなメロディーで構成されてた、というカービィらしさの1つに気づいた瞬間ですね。(熊崎. 2019)

私は、同じ曲を無限ループして1時間聞いても疲れないように、って作るのが使命なので。(石川淳. 2019)

テーマになるものを他の曲から拾ってくるんです。(安藤浩和. 2019)

(安藤氏の楽曲について) よく見たらそんなに複雑なことをしているわけじゃなくて、音の数がすごく多かったんです。(小笠原雄太※7. 2019)

石川さんは元々のパートをすごくキャッチャーに作られていて、それを上手く複雑にされてるのが安藤さんなんだなっていうのが、作りながら少しづつ理解できましたね。(小笠原. 2019)

※1 桜井政博…ゲームデザイナー。初代『星のカービィ』ディレクターを務め、以降外伝作品を除いた「星のカービィ」シリーズにおいて、2002年発売の『星のカービィ 夢の泉デラックス』までの作品にディレクターとして携わった。

※2 熊崎信也…ハル研究所 第1開発部 チーフクリエイター。外伝作品を除いた「星のカービィ」シリーズにおいて 2008 年発売の『星のカービィ ウルトラスーパーデラックス』以降の作品のディレクターを務める。

※3 酒井省吾…音楽家。多くのゲームミュージックを制作し、2017年に開催された『星のカービィ 25周年記念オーケストラコンサート』ではオーケストラ編曲を担当。

※4 石川淳…作曲家。1992年発売の初代『星のカービィ』のサウンドを担当。その後も現在までの「星のカービィ」シリーズの多くの作品で楽曲を制作。

※5 安藤浩和…作曲家。1993年発売の『星のカービィ 夢の泉の物語』から「星のカービィ」

シリーズのサウンドを手掛ける。近年のカービィ作品ではリードサウンドを務めることが多い。

※6 池上正…作曲家。ゲームミュージック制作及びマネジメント業を担当。

※7 小笠原雄太…作曲家。2017年発売『星のカービィ スターアライズ』より「星のカービィ」シリーズのサウンドに携わる。

### 3-2 研究手法①における考察

上記より、楽曲における「カービィらしさ」として、「場面やタイミング、テキストなどを総合してひとつのゲームとして見た時の親和性」と「聴く人が捉えやすいキャラクターなメロディー」の2つがあると考えられる。これらは『星のカービィ』にてディレクターを務めた桜井の考えが大きく反映されたもので、現在「星のカービィ」シリーズでディレクターを務める熊崎にも引き継がれていると推測される。また、『星のカービィ』や『星のカービィ 夢の泉の物語（以下、夢の泉の物語）』のハードであったゲームボーイやファミリーコンピューターにおける楽曲表現の制限という環境要因も「カービィらしさ」を生み出した要素のひとつであると思われる。池上の発言にあるように、『星のカービィ』で使用された楽曲のひとつである「グリーングリーンズ」は「カービィらしさ」の代表曲として、以降の「星のカービィ」シリーズの楽曲に大きな影響を与えた楽曲としていずれの資料でも扱われている。以下の（図1）は『星のカービィ 25周年記念オーケストラコンサート パンフレット』に掲載されていた、「グリーングリーンズ」を五線譜に記したもの的一部であるが、2から4小節目の各小節や、5小節目4拍から9小節目3拍と9小節目4拍から13小節目までがそれぞれ音程のみの変更や、リフレインを使用していることが分かる。また、テンポも Allegro Vivace ( $\text{♪}=150$ ) と高い。これらは石川や安藤の発言に合致する。加えて、「印象的なメロディー」が「カービィらしさ」の要因であるといった旨の発言がいくつか見られたが、その「印象的なメロディー」を構成する要素のひとつとして、メロディーの開始位置が小節の1拍前後にずれていることと、付点音符が多用されていることが関係しているのではないかと思われる。これらの技法は現在のJポップなどの音楽ジャンルにおいても多用される表現技法であり、聴き手により強く印象を与えることが可能となる。安藤のこれらの特徴は『星のカービィ』で石川が既に確立していた、という旨の発言から、楽曲における「カービィらしさ」は石川の製作する楽曲の特徴があると思われる。

上記の環境要因と石川の製作する楽曲の特徴から成り立つ「カービィらしさ」を基にして「星のカービィ」シリーズの楽曲は発展してきたと考えられるが、これに加えてもう1つ重大な要素として、桜井から熊崎へのディレクターの交代に伴った作曲者の担当する楽曲の変化が挙げられる。「星のカービィ」シリーズは1992年発売の『星のカービィ』から2002年発売の『星のカービィ 夢の泉デラックス（以下、夢の泉デラックス）』までの作品のディレクターを桜井が務めた（なお、1995年発売の『星のカービィ 2（以下、2）』、1998年発売の『星のカービィ 3（以下、3）』、2000年発売の『星のカービィ 64（以下、64）』は下村真一がディレクターを務めている）後、株式会社ハル研究所と株式会社フラグシップによる合同開発によって2004年発売の『星のカービィ 鏡の大迷宮（以下、鏡の大迷宮）』、2006年発売の『星のカービィ 参上！ドロッヂエ団（以下、参上！ドロッヂエ団）』が制作された。その後『スーパーデラックス』のリメイク作品として『星のカービィ ウルトラスープーデラックス（以下、ウルトラスープーデラックス）』

から、完全新作としては 2011 年発売の『Wii』以降現在に至るまでの「星のカービィ」シリーズの作品のディレクターを熊崎が務めている。今回、下村に関する情報や記述は殆ど見当たらなかったため詳細は不明だが、株式会社フラグシップとの合同開発による 2 作を除き、基本的には「星のカービィ」シリーズは桜井が制作に携わったものと、熊崎が制作に携わったものの 2 つに分類することができる。これは楽曲に関しても大きな影響を及ぼしている。(表 1) は外伝作品とリメイク作品を除いた、「星のカービィ」シリーズ作品のサウンド担当者を年代順にまとめたものである。1 つの作品に対して複数人が作曲を行っている場合は、ゲーム内のスタッフクレジットで表記された順に並べている。通常スタッフクレジットにおいて、同じ担当に複数人名前が記載される場合はその中の代表者が最も上部に表示されるため、本研究もそれに従う。この前提を基に考えると、桜井と下村が制作に携わっていた作品はサウンドの担当者がよく変わり、代表者は比較的石川が務めていたものが多かったのに対し、熊崎が担当している作品はそのほとんどが担当者を安藤と石川の 2 人で構成しており、代表者は安藤で固定されている。また、『ロボボプラネット』以降はリードサウンドという役職が新たに設けられており、現在の「星のカービィ」シリーズの楽曲の代表者は安藤である、ということがより強調されていると見ることができる。

安藤の製作する楽曲の特徴に関して、石川 (2010) は「複雑な和音を出すのがとても得意な人」と言及している。しかし一方で小笠原(2019)は「よく見たらそんなに複雑なことをしているわけじゃなくて、音の数がすごく多かったんです。」と述べている。これらの記述について我々は、安藤は多くの音を用いることで複雑でない和音を複雑に聴こえるように出すことが得意である、という意図の発言であると考察した。また、安藤はテーマとなる曲を他の楽曲から使用するが、その楽曲の中に石川の製作した楽曲があるため、前述の石川の作曲における特徴としての「カービィらしさ」が安藤の製作する楽曲にも存在すると考えられる。

**Green Greens**

Score created with the free version of Flat - <https://flat.io>

Piano

**1**

**ff**      **f**

**A**

**ff**      **f**

**9**

**13**

**ff**      **f**

(図1) 「グリーングリーンズ」の楽譜

2 Score created with the free version of Flat - <https://flat.io>

♯

**[B]**

21

25

(表1) 「星のカービィ」シリーズ作品名とディレクター、作曲者一覧

年代	タイトル	ディレクター	サウンド
1992	星のカービィ	桜井政博	石川淳

1993	夢の泉の物語	桜井政博	安藤浩和 石川淳
1995	2	下村真一	安藤浩和 池上正
1,996	スーパーデラックス	桜井政博	石川淳 宮川弾
1998	3	下村真一	石川淳
2000	64	下村真一	石川淳 安藤浩和
2004	鏡の大迷宮	福井智章	稻垣博信 伊勢村篤義
2006	参上！ドロッヂェ団	浜村崇	安藤浩和 石川淳 池上正 酒井省吾
2011	Wii	熊崎信也	安藤浩和 石川淳
2014	トリプルデラックス	熊崎信也	安藤浩和 石川淳
2016	ロボボプラネット	熊崎信也	安藤浩和 (リードサウンド) 石川淳 (サウンド)
2018	スターアライズ	熊崎信也	安藤浩和 (リードサウンド) 石川淳 小笠原雄太 (サウンド)

### 3-3 研究手法②における結果

以下の（表2）から（表4）は、研究対象の「星のカービィ」シリーズの楽曲4曲について作曲者、演奏時間、小節数、前奏部分を除いた演奏時間、前奏部分を除く小節数、前奏部分を除いた演奏の時間と小節数の商から算出された平均テンポ、転調回数、楽曲中に使用されている他楽曲の曲名とその楽曲が使われた作品のタイトルを一覧にしたものである。なお、楽曲中に使用されている他楽曲の曲名は、その楽曲が使用された順に記載する。

(表 2) 「CROWNED」の調査結果

曲名	CROWNED
作曲者	安藤浩和
演奏時間（秒）	133
小節数	84
演奏時間（前奏を除く）（秒）	122
小節数（前奏を除く）	80
テンポ	157
転調回数	4
使用されている楽曲（タイトル）	VS.ナイトメアウィザード (夢の泉の物語)
	4人の仲間と:クッキーカントリー (Wii)
	天翔ける船 ローア (Wii)
	グリーングリーンズ (星のカービィ)
	カービィ凱旋のテーマ (スーパーデラックス)

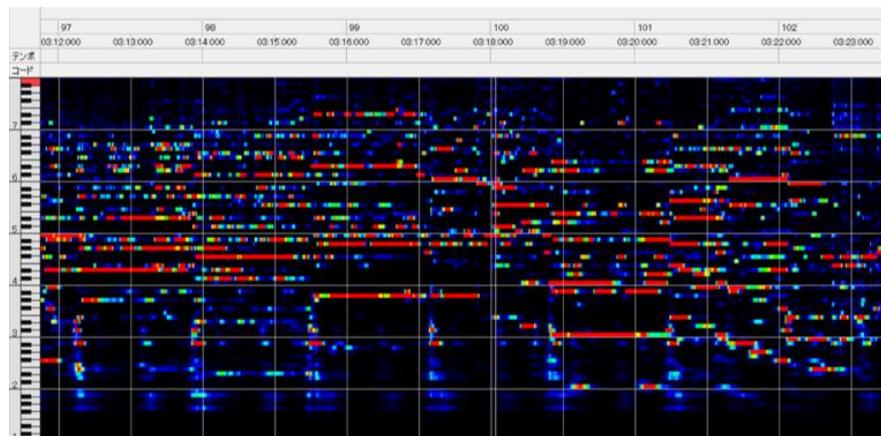
(表 3) 「狂花水月」の調査結果（一部「この星をかけた魂の戦い」を含む）

曲名	狂花水月
作曲者	安藤浩和
演奏時間（秒）	125
小節数	80
演奏時間（前奏を除く）（秒）	117
小節数（前奏を除く）	75
テンポ	154
転調回数	0
使用されている楽曲（タイトル） （「この星をかけた魂の戦い」を含む）	とびだせ！奥へ手前へボスバトル (トリプルデラックス)
	浮遊大陸の花畠 (トリプルデラックス)
	全てすいこめ！ビックバン (トリプルデラックス)
	デデデ大王のテーマ (トリプルデラックス)
	グリーングリーンズ (星のカービィ)

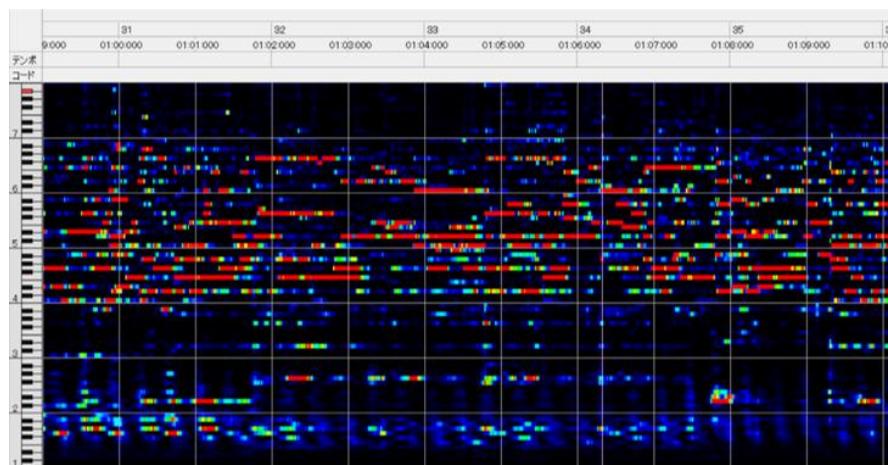
(表 4) 「VS. スタードリーム」の調査結果

曲名	VS.スタードリーム
作曲者	安藤浩和
演奏時間 (秒)	155
小節数	112
演奏時間 (前奏を除く) (秒)	141
小節数 (前奏を除く)	106
テンポ	180
転調回数	7 回
使用されている楽曲 (タイトル)	Fatal Error (ロボボプラネット)
	回る光はプラネット (ロボボプラネット)
	戦艦ハルバード:艦内 (スーパー・デラックス)
	銀河に名だたるハルトマン (ロボボプラネット)
	グリーングリーンズ (星のカービィ)

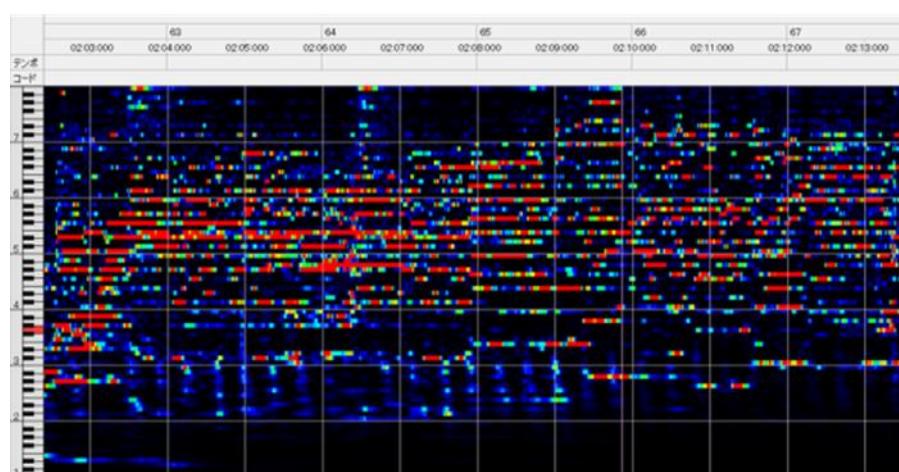
以下の（図 6）から（図 13）は楽曲解析ソフト wavetone262 を用いて楽曲を解析した結果から一部を抽出したものである。なお、図の縦軸は経過時間、横軸は音の高低を表し、図中の色は黒い部分を無音とし、色が赤いほど音量が大きいことを示す。



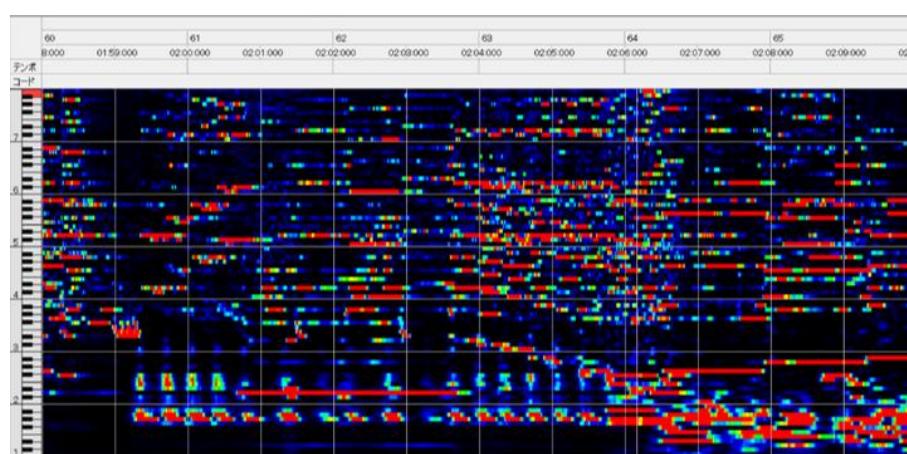
（図 2）「CROWNED」の解析結果



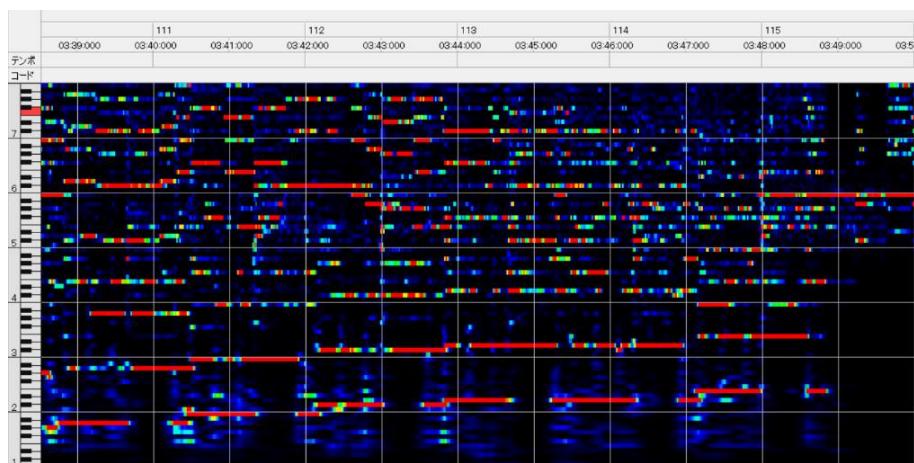
(図 3) 「狂花水月」の解析結果



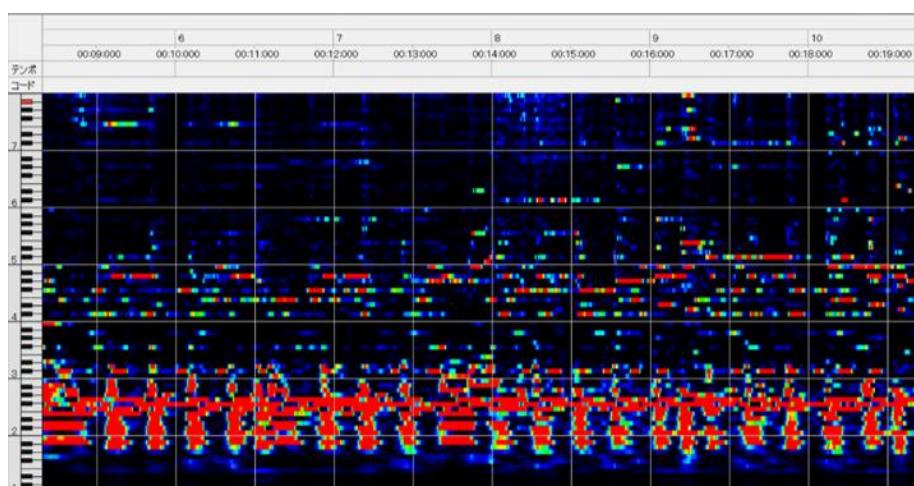
(図 4) 「VS. Stardream」の解析結果



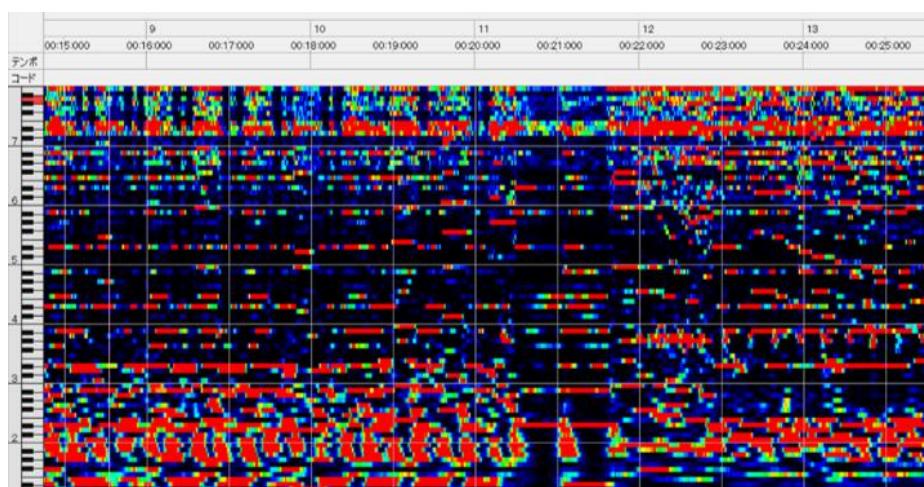
(図 5) 「轟絶:異形なる分断者」の解析結果



(図 6) 「ダークマスター戦セカンド」の解析結果



(図 7) 「戦闘！ヒガナ」の解析結果



(図 8) 「戦闘！レッド・グリーン」の解析結果

### 3-4 研究手法②における考察

(表2)から(表4)の結果より、これらの楽曲は全て安藤が制作していることが分かった。このことから、近年のカービィ作品のラスボスとの戦闘における楽曲の「カービィらしさ」は、前述の安藤の製作する楽曲の特徴の影響を受けていると考えられる。楽曲の長さは平均して13.7秒(小数点以下切り捨て)であり、全ての楽曲が2分台に収まっていた。テンポの平均値は163(小数点以下切り捨て)で、これは「グリーングリーンズ」のテンポと近い値である。転調回数は「CROWNED」が4回、「VS.スタードリーム」が7回と高い値を示していたのに対し、「狂花水月」は0回となっているが、『星のカービィ25周年記念オーケストラコンサートパンフレット』(2017)に『トリプルデラックス』について「ストーリーに伴い、音色、旋律に従来のシリーズと一線を画すものがある」、「楽器数や転調回数を抑えることでこれまでの派手さを抑え、美しさを前面に出している」という記述があることから、その影響を受けたものだと考えられる。従って、楽曲はあくまでゲームの内容に準拠する形で制作されるがそれらの要素を除いて考えた場合、安藤の製作する楽曲は転調回数が多いことが特徴として挙げられると考察される。また、各楽曲の共通点として、その楽曲が使用された作品と同じ作品の楽曲からフレーズが使用されていることが多いことが挙げられる。これは対象楽曲がラスボスとの戦闘中に流れるものであることから、プレイヤーがそのゲームをプレイしてきた中で聴いた楽曲を使用することで、そのゲームの総括の役割を果たしていると考えられる。また、必ず「グリーングリーンズ」が使用されていることについては熊崎(2017)が「『グリーングリーンズ』のメロディーも、ここぞというタイミングで発注していますが、カービィの曲といえばこれ、というものを確立したいからなのです。」と述べており、この点に関しては熊崎の指示によるものであることが判明している。

wavetone262を用いた解析結果について、「CROWNED」、「狂花水月」、「VS.スタードリーム」の三極はいずれも同時に発音している音の数が「ダークマター戦セカンド」などと比べて多く、前述の小笠原の発言を裏付ける結果となった。比較対象として用いた「轟絶;異形なる分断者」も同時点における発音数は多いが、こちらは時間経過で平衡に移動しており、1つのメロディーを和音として発音しているものだと考えられる。一方、研究対象の「星のカービィ」シリーズの楽曲はいずれも波形からメロディーを推測するのが困難である。これは同時に複数の違うメロディーが流れているためであると考えられる。また、「轟絶;異形なる分断者」や「ダークマター戦セカンド」と比較した際に、「星のカービィ」シリーズの楽曲は低音を示す波形が少ないことが分かる。これは楽曲に重厚感や迫力を与えるためのベースの役割を果たす音が少ない、もしくは存在していないことを示し、このことが熊崎(2019)の「星のカービィ」シリーズの楽曲は「音が優しい」という発言の要因であると推測される。加えて、「戦闘!ヒガナ」や「戦闘!レッド・グリーン」には上部と下部に断続的に続く広範囲の特徴的な波形が見られるが、これはドラムなどの打楽器によるものである。「星のカービィ」シリーズの楽曲にもこれらの波形はみられるが色は青色を示しているため、強調されていないことが分かる。

### 3-5 研究手法③における楽曲の制作

以上の研究を踏まえ、本研究から考察された「カービィらしさ」に基づき楽曲制作ソフトbandlabを用いて楽曲を制作した。なお、楽曲の制作にはbandlabにあらかじめ内蔵された音源の

みを使用している。

制作にあたり、「カービィらしさ」として提示した映像との整合性を表現するため、今回は『星のカービィ スターアライズ（以下、スターアライズ）』（Nintendo Switch、2018年発売）のラスボスである「星誕 ニル」との戦闘場面を想定した。曲名は「End of Dreamland」とする。楽曲情報は（表5）の通りである。熊崎（2017）の「かつてのシリーズに育てられたさまざまな要素も、新しいゲーム性やテーマにマッチしているものならば、奥深い部分に登場させる場合もあります。」という発言を踏まえ、『スターアライズ』で使用された「prayers song to God」と「あの星の友達みんなが、ついてるからだ！」の二曲を主軸とし、『星のカービィ』より「タイトル」と「グリーングリーンズ」、『スーパーデラックス』より「銀河に願いを：スタッフホール」、『3』より「VS ゼロ」、『6 4』より「VS ゼロツー」、『Wii』より「Return to Dreamland」の計8曲のフレーズから構成した。

<https://www.youtube.com/watch?v=GvLItn5nc-0>

（表5）「End of Dreamland」の楽曲情報

曲名	End of Dreamland
作曲者	川端恵治
演奏時間（秒）	146
小節数	96
演奏時間（前奏を除く）（秒）	136
小節数（前奏を除く）	92
テンポ	166
転調回数	9
使用されている楽曲（タイトル）	タイトル (星のカービィ)
	VSゼロ (3)
	prayers song to God (スターアライズ)
	VSゼロツー (64)
	銀河に願いを：スタッフロール (スーパーデラックス)
	Return to Dreamland (Wii)
	あの星の友達みんなが、ついてるからだ！ (スターアライズ)
	グリーングリーンズ (星のカービィ)

制作した楽曲について大阪市立東我孫子中学校音楽教師の淺輪知希に講評を頂いた。以下にこれを記す。

この曲の最大の魅力は、何オクターブにもまたがる音の厚みである。原曲の特徴である音数の多さを自身の解釈を交えつつ取り入れ、原曲に遜色ない迫力で曲を完成させている。そしてそれらの音の厚みを更に引き立てているのが、手数豊富な打楽器である。一曲を通して、多彩な打楽器が曲調の変化を際立たせている。作曲者のテクニックが顕著に現れている部分だと言える。

ただ、曲中で並行して演奏される旋律の種類に乏しいため、曲の表情に若干の物足りなさを感じる。

主旋律を支え補うための効果的な副旋律を挿入出来れば、より良い作品となるだろう。

以上をもって、本曲に関する講評とする。

#### 4. 結論

本研究で判明した楽曲における「星のカービィらしさ」の要因を以下に示す。

- ♩=150 前後の比較的早いテンポ

- ・並行調やリフレイン、付点音符を多用しメロディーの開始位置は小節の前後にずらしている
- ・(近年のカービィ作品において) 音数が多く、他の楽曲からフレーズが使用されることが多い
- ・ベースやドラムを強調していない

本研究において我々は、楽曲における「星のカービィ」らしさを解明することで「星のカービィ」

シリーズの楽曲の人気の理由の究明を目指した。その結果、主に上記の項目が挙げられることが判明した。しかし、今回我々が得た結論は「星のカービィ」らしさの根幹となる部分と、近年「星のカービィ」作品の安藤が作曲した楽曲の表面的な共通点に留まっている。今後本研究を発展させるうえで、安藤と石川以外の作曲者が制作した楽曲の考察や、淺輪が指摘した副旋律の挿入のような、音楽理論に基づいた楽曲のより構造的な部分に関する研究など、複数の課題が見受けられた。

今回は楽曲の側面から「星のカービィ」シリーズの人気の理由の解明することを目標とし研究したが、これらの楽曲は本来、ゲームの一部として演出、映像、デザイン、そしてそのゲームをプレイするプレイヤーの存在といった要素が一体化することによって初めて完成されるものである。従って、より深く楽曲について考察しようとした場合、考察の対象をゲームそのものにまで広げる必要があり、それこそがゲーム音楽の特異性とも言える点である。故に、その楽曲は同一の作曲者、同一のシリーズ内で制作されていたものであっても、ゲーム自体や、そのゲームを取り巻く環境の変化、聴き手であるプレイヤーによって多様に変化する。30年近く続く「星のカービィ」シリーズであればその傾向はより強く表れることも考えられるが、現状、我々は「星のカービィ」シリーズの楽曲について男女問わず幅広い世代が「カービィらしさ」を感じている。このことについて本研究で判明した事項から考へるのであれば、その理由は変化と伝統の両立にあると考察する。約30年間の間に「星のカービィ」シリーズ及びその楽曲は様々な変化を迎ってきたが、『星のカービィ』や『夢の泉の物語』で確立された「星のカービィ」としての伝統を守ってきたからこそ、現在それらは「カービィらしさ」として受け入れられているのである。これはゲームだけでなく、現代社会におけるあらゆる物事に応用することのできるセオリーであると我々は考える。故に我々はこの研究に社会的意義を切に感じ、さらなる発展を望む。

## 5. 参考文献

- 株式会社ハル研究所(2017)『星のカービィ 25周年記念オーケストラコンサート パンフレット』  
株式会社ハル研究所(2019)『KIRBY STAR ALLIES THE ORIGINAL SOUNDTRACK 特典ブックレット』