

2019 年卒業  
大和田俊之 研究会

# 日本のゲームミュージックが ヒップホップ音楽に与えた影響

環境情報学部 4 年  
吉村 哲

---

## 序論

本研究では、1990年代から2000年代までに発売されたビデオゲームが、アメリカではどのように受容されているかを、ゲーム音楽のサンプリングから生まれたヒップホップ音楽を通して分析するという調査を行なった。この時代設定は自分が90年代生まれで、幼い頃からビデオゲームに慣れ親しんできたことから、同世代の米国の若者がゲームをどのように受け止めてきたかを知ること、自分を新しい角度から客観的に捉え直すことができるのではないかと思ったのが研究の動機である。またゲーム音楽にスポットライトを当てるにしても、およそ半世紀以上のビデオゲームの歴史がある以上、年代をある程度絞った調査を行うことで、その他の分野における研究の参考にもなるのではと思い調査に臨んだ。ゲーム音楽に限らずビデオゲームカルチャーへの注目は2019年現在で世界的に大きくなっていると見ているが、この研究はそういった動向を追う上でも何らかの役に立てれば幸いだ。

一章では日本のビデオゲームが国内外でどのように消費されたかをまとめ、それに続くゲームソフトとゲーム音楽のサンプリングが行われたヒップホップをまとめた表を解釈する手助けとなるはずだ。二章ではいくつか楽曲を例に挙げつつ、なぜアーティストがゲーム音楽をサンプリングしたかについての分析を行った。三章では2010年以降90年代のゲーム音楽のサンプリングが急増した要因を調査し、インターネットの普及に注目して考察を行った。ビデオゲーム音楽のサンプリングについてはいくつかの先行研究もあるが、どのゲームソフトがヒップホップ音楽へ強く影響しているかと言った点に触れているものは未だ少ない。本論ではゲームタイトルにも積極的に注目し、分析を行っている。

---

## 一章：90年代における日本の家庭用ゲーム機の消費と変遷

90年代から00年代における日本の家庭用ゲーム機の歴史を探る場合、俗に言う第四世代から第七世代にかけてのモデルが当てはまる。

第四世代に分類される日本のゲーム機の中で代表的なのが、セガのメガドライブと任天堂のスーパーファミコンである。「時代が求めた16ビット」のキャッチコピーで発売されたメガドライブは1988年に発売され、国内の売上として90年には年間出荷台数70万台を記録する。競合していたファミコンの136万台に引けを取らない数字となっていた<sup>1</sup>。

メガドライブは特に北米市場におけるシェアと影響力が目覚ましい。現地では「SEGA GENESIS(セガ ジェネシス)」という名称で89年に発売され、日本では今ひとつ売り上げが伸びなかったオリジナルソフト「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が91年にリリースされてから爆発的なヒットを記録し、一時期は16ビットゲーム機市場シェアの過半数を独占していた<sup>2</sup>。

ファミリーコンピュータの圧倒的なシェアを背景に発売されたのが、任天堂の「スーパーファミコン」である。16ビットゲーム機としてファミコンからの正当な進化を遂げたこのゲーム機は、発売時期こそメガドライブに遅れをとる1990年となったものの、日本国内での販売台数は1700万台を記録する歴史的なモデルとなった<sup>3</sup>。北米ではSNES(Super Nintendo Entertainment System)の名で91年に発売され、売り上げ台数は2300万台と、日本のセールスを大幅に更新した。

90年代中期から後期にかけては第五世代に属するゲーム機の時代であった。第四世代に引き続きセガと任天堂が覇権を争う展開を見せたが、新たに参入したソニーによる「プレイステーション」の登場は、特にセガの勢いを失速させる契機となった。

セガが94年に発売した「セガサターン」は出だしこそ好調だったものの、セガのリリースした家庭用ゲーム機の中では最も売り上げ台数が伸びなかった。半年後には100万台を記録するなどの伸びを見せたが<sup>4</sup>、メガドライブまでは好調だった北米市場での低迷や、RPGの大作「ファイナルファンタジー」シリーズの開発がプレイステーション向けに始まったことなどを受け、売り上げ台数は大幅に失速し、最終的な世界売上台数は950万台にとどまった<sup>5</sup>。

任天堂やセガと比べ後発の発売となったソニーの「プレイステーション」は、オリジナルの家庭用ゲーム機でありながら大ヒットを記録する。すでに家電製品ブランドとして大きな知名度を博していたことや、カセットではなくCD-ROMの複製によってソフトを販売し、コストダウン

---

<sup>1</sup>小川 純生「テレビゲーム機の変遷--ファミコン、スーパーファミコン、プレステ、プレステ2、Wiiまで」『経営論集』東洋大学 77号(2011年) P.5

<sup>2</sup> Game Informer "Game makers dispute who is market leader." "This Month in Gaming History" Gamestop Vol. 12 No. 105. P.117

<sup>3</sup> Nintendo Co. "Consolidated Sales Transition by Region" (2016年)

<sup>4</sup>Next Generation "Sega Saturn: You've Watched the TV Commercials...Now Read the Facts" Imagine Media Vol. 1 No. 8 (1995年8月) P.26~32

<sup>5</sup>Blake Snow "The 10 Worst-Selling Consoles of All Time" GAMEPRO (2007年7月30日)  
<http://web.archive.org/web/20080905175406/http://www.gamepro.com/article/features/111822/the-10-worst-selling-consoles-of-all-time/>

と販売サイクルの高速化に成功したこと、段階的な値下げを行ったことが功を奏し、最終的には全世界で1億240万台を売り上げる伝説のゲーム機となった<sup>6</sup>。

セガと同様、プレイステーションもまた国内よりも北米市場での人気に著しいものがあった。日本では1,900万台以上の売り上げを記録していたが<sup>7</sup>、北米市場での出荷台数はその二倍以上のものぼる3,961万台となっており<sup>8</sup>、日本よりもはるかに大きなマーケットが「PS1」の時点で構築されていたことがわかる。

そして任天堂の次世代機、「NINTENDO64(ニンテンドウ64)」であるが、国内の売り上げ台数は500万台ほどにとどまるなど、スーパーファミコンのセールスと比較して3分の1にまで落ち込んでしまう<sup>9</sup>。ただ北米におけるセールスは好調で、SNESの2,300万台には及ばないものの日本の四倍以上に当たる2,063万台のセールスを記録している<sup>10</sup>。「スーパーマリオ」シリーズの新作「スーパーマリオ64」や、「スーパードンキーコング」シリーズを開発したレア社による映画「007」をモチーフとしたシューティングゲーム「ゴールデンアイ007」が人気を博し、欠点とされたソフト不足は取り沙汰されなかった。

90年代の日本のゲーム機の歴史を振り返ると、当時からすでにビデオゲームの主要な市場は北米に存在し、日本発の製品でありながらアメリカでヒットするか否かが各企業の命運を分けていたとも捉えられる。セガに関してはメガドライブがアメリカでヒットを記録したものの、後継機であるセガサターンが現地で振るわなかったために、熾烈なシェア争いからの脱落の兆候を見せ始める。

00年代以降、家庭用ゲーム機やゲームソフトからは徐々に保守化が進み、ゲーム機はコンピュータとしてのアップグレードを行うことで正当進化を遂げていく。

第六世代にいち早く突入したのが、セガの「ドリームキャスト(Dreamcast)」だった。国内では1998年に発売され、宣伝プロデューサーはのちに社外取締役となる秋元康を迎え<sup>11</sup>、多額の資金を投じて新聞やテレビCMでのドリームキャスト発売を予告する。本体起動時のテーマソングにも坂本龍一を起用するなど<sup>12</sup>、セガの起死回生をかけた一大プロジェクトであったが、ネックとなったのは大作タイトルの不足であった。

北米におけるドリームキャストの売り上げは日本より好調ではあったが、セガを窮地から救うには至らなかった。北米におけるドリームキャストの発売は99年で、リリースから2週間で50万台ものセールスを記録している<sup>13</sup>。日本では低調だった「ソニックアドベンチャー」も北米をはじめとする全世界でヒットを記録し、250万枚のセールスに成功している。しかしそれでも日本

---

<sup>6</sup> Sony Computer Entertainment (SCE) "PlayStation Cumulative Production Shipments of Hardware" (2007年3月)  
[https://web.archive.org/web/20110722094946/http://scei.co.jp/corporate/data/bizdata/aps\\_e.html](https://web.archive.org/web/20110722094946/http://scei.co.jp/corporate/data/bizdata/aps_e.html)

<sup>7</sup> 石田賀津男 「SCEJ、PSおよびPS oneの本体出荷台数が全世界で累計1億台を突破と発表」 GAME Watch (2004年5月19日)  
<https://game.watch.impress.co.jp/docs/20040519/ps.htm>

<sup>8</sup> Sony Interactive Entertainment(SIE) 「PS2値下げに関する公式発表」 (2001年11月26日)

<sup>9</sup> (3)に同じ

<sup>10</sup> (3)に同じ

<sup>11</sup> 朝日新聞 「『ゲーム屋の発想だけではダメ』秋元康氏らが社外取締役にセガ」 (1998年05月23日) 朝刊

<sup>12</sup> 坂本龍一のベスト・アルバム「CM/TV」に収録。

<sup>13</sup> Sega Co. "Sega Corporation Annual Report 2000" (2000年) P.11~12

での不調をカバーするには至らず、セガは発売からわずか3年後の2001年に、ドリームキャストを含む全ての家庭用ゲーム機の製造を停止し、プラットフォーム事業からの撤退を表明する。これ以降セガは今日に至るまで、家庭用ゲーム業界においてはソフトウェア開発に注力することとなる。

風前の灯火だったセガへ追い打ちをかけるように現れたのが、2000年発売の「プレイステーション2(PLAYSTATION 2)」だった。純粋なコンピュータとしての性能の高さや「PS1」ソフトとの互換性、メディアプレイヤー機能など家電としての性能も持ち合わせたことで、2009年時点で1億4000万台近い数の売上を記録した<sup>14</sup>。日本での売り上げのみで2000万台を超えたPS2だが、北米での売り上げはさらにその倍以上となる5000万台を記録<sup>15</sup>。売り上げ台数のみを見れば、世界のPS2の三分の一から半分が北米に集中していることになる。

2001年、任天堂は「64」の後継機として「ニンテンドーゲームキューブ(NINTENDO GAMECUBE)」を発売する。PS2が高スペックマシンの追求であった一方、ゲームキューブは「スペック主義からの脱却」を掲げ、ソフト不足を補うための開発チームに優しいゲーム機づくりを目指したものだだったが<sup>16</sup>、肝心の売上台数は芳しくなかった。国内売上台数は400万台にとどまり、北米でも1200万台に落ち込んでいるなど<sup>17</sup>、黄金期のシェア奪回にまたしても失敗する。それでも任天堂は、携帯ゲーム機の「ゲームボーイアドバンス」が当時好調だったこともあり、事業そのものが傾いてしまうことはなかった<sup>18</sup>。

2000年初期の動向として、セガがドリームキャストの失敗によって家庭用ゲーム機開発から撤退、任天堂もプレイステーションのシェアを奪うことができず、ソニーはPS1に引き続きPS2の大躍進によって、圧倒的なシェアを獲得していたことが印象的である。しかしながらマイクロソフトから新たに発売された「Xbox」によって、ソニーはマイクロソフトと熾烈なスペック争いに巻き込まれることとなり、性能に頼らない独自路線をたどる任天堂へ再び勝機が訪れる。

2000年代後半以降、日本の家庭用ゲーム機は任天堂とソニーの独擅場となるが、それぞれのプラットフォームが目指す方向性の違いから、両社間でのシェア争いのような競争性はこのころから薄れていく。

第七世代の先駆けであるプレイステーション3(PlayStation3)は、2006年に販売を開始したものの、PS1、PS2ほどの注目を集めることができなかった。前年にマイクロソフトが発売した新型ゲーム機「Xbox 360」はPSユーザーとシェアを二分し、ユーザーの分断が生じてしまったことがその原因として大きい。PS3もXboxも、肝心のゲームソフトはサードパーティに依存する傾向が強く、ソフト制作側も両プラットフォーム向けに同様のものを提供していたためである。その後も本体のリニューアルや、価格改定などの施策を投入するも販売台数を伸ばし切ることができず、PS3は国内で630万台<sup>19</sup>、アメリカでも1300万台にとどまるなど<sup>20</sup>、プレイステーションシリーズの中では最も低いセールスを記録してしまう。

---

<sup>14</sup>SCE "Press Information For Immediate Release "(2009年) P.2

<sup>15</sup>John Koller "PS2 Sells Over 50 Million Units in North America, Breaks Console Sales Record" Playstation.Blog (2009年1月15日)  
<https://blog.us.playstation.com/2009/01/15/ps2-sells-over-50-million-units-in-north-america-breaks-console-sales-record/>

<sup>16</sup>VGChartz "Playstation2"(2019年)  
<http://www.vgchartz.com/platform/4/playstation-2/>

<sup>17</sup>Nintendo Co. 「任天堂株式会社 連結販売実績数量の推移」(2013年) P.2

<sup>18</sup>朝日新聞 「任天堂、1000億円売り上げ減少 03年3月期予想 【大阪】 」(2003年4月8日) 朝刊

<sup>19</sup>Fred Dutton "PSP Japan's best-selling console in 2010 "Eurogamer (2011年4月1日)

ソニーがマイクロソフトとの競合に悩まされる中、任天堂は独自路線を貫き、革新的な家庭用ゲーム機「Wii(ウィー)」をPS3とほぼ同時期に発売する。テクノロジーの進化によってゲーム離れが起きていると考えていた任天堂は<sup>21</sup>、より多くのゲーム人口獲得を目指し、スティック状のコントローラーで直感的な操作ができるゲームプレイングを実現。その操作感の新規性や「Wii Sports」に代表される全年齢をターゲットにしたオリジナルソフトが好評となり、全世界で1億台以上を売り上げる大ヒットとなった<sup>22</sup>。

北米においてもWiiは売り上げ台数4000万台という空前のヒットを記録し、NESやSNESを超えるセールスとなった。同時に携帯ゲーム機の「ニンテンドーDS」も北米で6000万台近い売り上げを占めていたため<sup>23</sup>、2000年代後半から2010年代初頭にかけてはファミコン以来の、あるいはそれ以上の「ゲームといえば任天堂」の時代だったのである。

---

<https://www.eurogamer.net/articles/2011-04-01-psp-was-japans-best-selling-console-in-2010>

<sup>20</sup> Kris Graft “Fils-Aime: Holidays More Important To Nintendo Than Rivals ”

GAMASUTRA (2010年11月11日)

[http://www.gamasutra.com/view/news/31494/FilsAime\\_Holidays\\_More\\_Important\\_To\\_Nintendo\\_Than\\_Rivals.php](http://www.gamasutra.com/view/news/31494/FilsAime_Holidays_More_Important_To_Nintendo_Than_Rivals.php)

<sup>21</sup> ファミ通.com 「【任天堂経営方針説明会】ゲーム業界の現状、問題点を岩田社長が語る」  
(2004年6月9日)

<https://www.famitsu.com/game/news/2004/06/09/103,1086771887,27284,0,0.html>

<sup>22</sup> (8)に同じ

<sup>23</sup> (8)に同じ

## 二章：1990年代から2000年代のゲーム音楽におけるサンプリング事例

サンプリングによるヒップホップ音楽とゲーム音楽のクロスオーバーに関する記述は、これまでも幾度となく様々なメディアで掲載されてきた。例えばカルチャー系メディアの *Highsnobiety* や *Complex* では「ビデオゲームをサンプリングしたヒップホップ音楽」というタイトルで複数のサンプリング楽曲が紹介されており<sup>24</sup>、音楽メディアの *Genius* は任天堂のゲームソフトに限定したサンプリング特集も公開している<sup>25</sup>。またサンプリングを通じたビデオゲーム文化発のヒップホップ音楽への歩み寄りも確認でき、ゲームメディアの *Polygon* では Kendrick Lamar の楽曲に Nintendo 3DS ソフト “Animal Crossing:New Leaf(とびだせ どうぶつの森)” の BGM がサンプリングされた可能性について触れられている<sup>26</sup>。

サンプリング楽曲情報共有サイト “Whosampled” に掲載されている情報を元に、1990年代~2010年代のビデオゲームがサンプリングされているヒップホップ音楽を調査した。ビデオゲームは一章で取り扱った日本の家庭用ゲーム機に対応するゲームソフトに絞っている。結果、掲載されているヒップホップは約150曲近くになったが、そのうちの100曲以上が2010年代に発表されたものであった。もちろん Whosampled に掲載されていない楽曲の存在を考慮する必要もあるが、それを加味しても90年代のゲーム音楽が20年以上経過してからサンプリングされるようになったというのは注目に値する結果である。

90年代以降を賑わせたビデオゲームとして最も早くサンプリングされたのは、Sega Genesis で遊ぶことのできた “Golden Axe”(1989) で、これは Jay-Z の “Money, Cash, Hoes”(1998) に用いられている。表に掲載している楽曲のうち、Sega Genesis のゲームソフトからサンプリングされているものは11曲、SNES からのサンプリングは98曲、PSは9曲、NINTENDO 64は8曲、GAMECUBEが1曲、PS2が9曲、PS3は8曲、そしてWiiが2曲の計145本となっている。掲載ゲームソフトの本数は37本にとどまっており、ゲームソフト一本に対して複数のサンプリング楽曲が発表されているケースがほとんどである。

表の中でまず目を惹くのが、“Super Mario World(スーパーマリオワールド)”(1991) と “Street Fighter II(ストリートファイター2)”(1992) の2タイトルである。両ゲーム共に記録的なセールスを記録し、それゆえに数々の楽曲にサンプリングされていると考えられるが、そのゲームがいつ、そしてゲーム音楽の何をサンプリングしたかを比較すると明確な違いが現れる。

まず「マリオ」の方だが、こちらは一貫して2010年代にサンプリングされている傾向が強い。アーティストたちがまだ小さかった時代に耳にしていたであろう楽曲として参照されており、彼らにノスタルジックな印象を与えている可能性が高い。そしてサンプリング元に選ぶのはゲーム中のBGMであり、効果音が参照されるケースは少ない。ただ効果音となると聞き逃してしまうケースや付加価値の少ない情報と判断され、ネット上で共有されないことも多いと考えられる。ただ Whosampled に掲載されていないだけで、実際は多くの楽曲に効果音が収録されている可能性は否定できない。一方の「スト2」は90年代前半でサンプリングされて以降、継続的にヒップホップ音楽の中で参照され続けてきた点が「マリオ」とは対照的である。もちろん2010年以降のサンプリングされた楽曲数の急増は目を惹くが、Whosampled に掲載されている

---

<sup>24</sup> Alec Banks “The 10 Best Video Game Samples in Hip-Hop” *Highsnobiety* (2016年3月10日)

<https://www.highsnobiety.com/2016/03/09/best-video-game-samples-hip-hop/>

Eric Diep “30 Hip-Hop Songs That Sample Video Games” *Complex* (2014年7月8日)

<https://www.complex.com/pop-culture/2014/07/30-hip-hop-songs-that-sample-video-games/>

<sup>25</sup> [LettySetGo](#), [lesleysteele](#), [herChoyce](#) “Tracing Hip-Hop’s Love Of Nintendo Samples” *Genius* (2017年11月17日)

<https://genius.com/a/tracing-hip-hop-s-love-of-nintendo-samples>

<sup>26</sup> [Allegra Frank](#) “Games make for some of hip-hop’s freshest samples” *Polygon* (2017年4月26日)

<https://www.polygon.com/2017/4/26/15434204/hip-hop-songs-with-video-game-samples>

ものだけでも 1993 年の“Swing'n”以来、ほぼ毎年あるいは 1 年おきに「スト 2」を引用した楽曲が発表されている。そしてもう一つ特徴的なのが、BGM ではなく効果音のみがしきりにサンプリングされている点である。特定の BGM ではなく効果音やキャラクターボイスがパーカッションのように楽曲の中で用いられているのは、電子楽器の TR-808 が 1980 年に登場して以来、今日まで頻りにポピュラー音楽の中で採用されてきた様子を彷彿とさせる。ただ脈々とサンプリングの歴史を紡いできた「スト 2」のケースは、90 年代のゲームとしては特異な例で、この時代のゲーム音楽のサンプリングは「マリオ」的な 2010 年代以降の形式が主流であるといえるだろう。

「スーパーマリオワールド」のようなケースとしてもう一つ注目したいのが、“Chrono Trigger(クロノ・トリガー)”(1995)である。このゲームは「マリオ」や「スト 2」ほどのセールスを記録していないのにも関わらず、2010 年代以降に 15 曲もの楽曲にサンプリングされている。理由として考えられるのは、一つに Wiz Khalifa という知名度の高いアーティストが 2010 年に“Never Been”においてクロノ・トリガーをサンプリングし、ビデオまで制作したことでちょっとしたムーブメントが発生したことが挙げられる。二つ目に、クロノ・トリガーの楽曲制作を光田康典が担当し、当時のゲームとしては珍しいジャズの要素を取り入れていたこと<sup>27</sup>や、同じく 2010 年代以降に多く参照されることとなる、「ファイナルファンタジーシリーズ」の音楽を担当している植松伸夫が、クロノ・トリガーにも関わっていたことが何らかの影響を与えていると考えられる。ファイナルファンタジーシリーズはクロノ・トリガーとは異なり世界的にセールスを記録している名作 RPG シリーズで、ナンバリングタイトルだけでなくスピンオフ作品も多い。また、音楽制作に際しても植松伸夫を筆頭とした著名なゲーム音楽家が何人も担当しており、これらの楽曲がサンプリングされることも少なくない。例えば Lil B が 2014 年に発表した“Peter Pan”(2014)は 1993 年に発売された“Secret of Mana(聖剣伝説 2)”の一曲に由来するのだが、この作品はもともとファイナルファンタジーの外伝として誕生したシリーズの一つである。また明確にヒップホップ音楽と分類することが難しかったため表には掲載していないが、「聖剣伝説シリーズ」として 1999 年に発売された続編“Legend of Mana(聖剣伝説 LEGEND OF MANA)”に収録された“Moonlit City Roa”は、Janet Jackson の“China Love”(2001)にサンプリングされている。そしてこの作品で楽曲制作を担当したのも、「スト 2」や「キングダムハーツシリーズ」などで名曲を生んできた作曲家の下村陽子である。また、ファイナルファンタジーシリーズに関してはゲーム中に流れている BGM 以上の印象をアーティストに与えている可能性も考えられる。Kodak Black の“Patty Cake”(2017)のオリジナルヴァージョンでは“Final Fantasy X(ファイナルファンタジー10)”の戦闘曲をサンプリングしているが、音源は別途販売されたピアノヴァージョンのサウンドトラック音源に由来している。このことから、Kodak Black あるいはプロデューサーの Ness がゲーム単体だけでなく音源が収録されたアルバムをも所有する音楽ファンであったという推測も立てられるだろう。

サンプリング楽曲を分類する上で今回は取り上げなかったものの言及しておきたいのは、ネット上にアップロードされているリミックス曲の数々だ。例えば Wii の「似顔絵チャンネル」で流れている BGM は Migos の“Bad and Boujee”や Future の“Mask Off”など数々のリミックスに使用されており、ヒップホップ音楽の文脈における解釈を試みるアプローチと捉えられる。

あるいは直接楽曲の中でサンプリングはされていなくとも、ゲームタイトルが楽曲名に含まれているものの扱ひも重要な意味を持つ可能性がある。例えば A\$AP ANT の“Mario Kart(マリオカート)”にはゲームの「マリオカート」への音楽的な参照は見られないものの、ジャケットにニンテンドウ 64 が掲載されていることからゲームの「マリオカート」を意識していることは明らかだ。あるいは表にも掲載している XXXTENTACION の“Okage the Shadow King”(2015)は音源こそ“Final Fantasy IX(ファイナルファンタジー9)”をサンプリングしているものの、曲名の由来は 2001 年に PS2 向けに発売された“Okage: Shadow King(ボクと魔王)”である。今回は詳しく触れないが、ゲーム音楽を楽曲の中でサンプリングすることと、曲名においてオマージュを捧げることの違いも興味深い点である。

<sup>27</sup> スクウェア・エニックス「光田康典スペシャルインタビュー」(2009 年)

[http://www.square-enix.co.jp/music/sem/page/chronotrigger/interview\\_mitsuda.html](http://www.square-enix.co.jp/music/sem/page/chronotrigger/interview_mitsuda.html)



ゲームソフト	開発元	対応機種	発売年(北米)	サンプリング元	サンプリング楽曲	アーティスト	発売年
Golden Axe	セガ	Arcade, Genesis	1989	"Theme of Thief"	"Money, Cash, Hoes"	"Jay-Z feat. DMX"	1998
Sonic the Hedgehog	ソニックチーム(セガ)	Genesis	1991	"Bonus Stage"	"Memories"	Big Sean	2010
"	"	"	"	"Green Hill Zone"	"All We Are Is Gangstas"	45 THA FEVA	2011
"	"	"	"	"	"Ms Rightfemow"	Wiz Khalifa	2009
"	"	"	"	"Marble Zone"	"November 10th"	Charles Hamilton	2008
"	"	"	"	"	"Layman's Lariat"	Random feat. Int 80	2011
Sonic the Hedgehog 2	ソニックチーム(セガ)	Genesis	1992	"Mystic Cave Zone"	"Where's My Fckin' Genesis"	Charles Hamilton	2008
Sonic the Hedgehog 3	ソニックチーム(セガ)	Genesis	1994	"Final Boss"	"Chaos Emerald"	Marcus D	2018
NBA Jam	Midway	Arcade, Genesis, SNES	1993(アーケード)	Sound Effect	"No More Parties in L.A."	Kanye West feat. Kendrick Lamar	2016
Mortal Kombat II	Midway	Arcade, Genesis, SNES	1993(アーケード)	"Shao Kahn Voice"	"Purple Swag"	ASAP Rocky	2011
"	"	"	"	"	"Thug Tears"	JPEGMAFIA	2018
Super Mario World	任天堂	SNES	1991	"Overworld Theme Music"	"Ascended"	Lil Boom and Lil Bnacle	2018
"	"	"	"	"Star Road"	"Cha Cha"	D.R.A.M	2014
"	"	"	"	"	"Italian Plumbing"	EDO Disco	2018
"	"	"	"	"	"Princess Peach"	Yung Nugget	2018
"	"	"	"	"Ghost House"	"Ghost Gang"	Marcus D	2018
"	"	"	"	"Overworld Map"	"Brick Break"	Kay P	2016
"	"	"	"	"	"Leveled Up"	Billy Marchiava	2017
"	"	"	"	"World Map"	"Leveled Up 2"	Billy Marchiava	2018
"	"	"	"	Sound Effect	"Like We"	Kana Saito feat. NO:EL	2018
"	"	"	"	"Course Clear Fanfare"	"Super Mario Bros. + Save Point Skit"	Marcus D	2012
"	"	"	"	"Forest of Illusion"	"Hold Up"	Quadea feat. Quentin Miller	2017
"	"	"	"	"	"Tamagotchi"	Black Kray and Xavier Wulf	2014
"	"	"	"	"	"Trees With Faces"	Marcus D	2018
"	"	"	"	"Invincible BGM"	"Star Power"	Curren\$y	2009
"	"	"	"	"Game Over"	"Stupefied"	Wax	2013
"	"	"	"	"	"Game Over"	Idwm	2014
"	"	"	"	"	"Game Over"	Tob Lou	2016
Super Mario All-Stars	任天堂	SNES	1993	"Cursed King"	"I Got the Bag"	Lil Yachty	2016
Donkey Kong Country	Rare	SNES	1994	"Aquatic Ambiance"	"Eat Your Vegetables"	Childish Gambino	2012
"	"	"	"	"	"Growned on Me"	Chris Travis	2013
"	"	"	"	"Fear Factory"	"7 Tearz 7 Doves 7 Blunts"	Black Kray	2014
Donkey Kong Country 2	Rare	SNES	1995	"Forest Interlude"	"lorst[w.l.y]"	Knowledge.	2012
"	"	"	"	"Mning Melancholy"	"By Your Side"	Mega Ran and K-Murdock	2011
"	"	"	"	"Haunted Chase"	"G God"	Dixie	2014
Street Fighter II	カプコン	Arcade, SNES	1992	"Dhalsim Voice"	"Do Not Fire"	Madvillain	2004
"	"	"	"	"	"Yoga Flame"	Lupe Fiasco	2009
"	"	"	"	"	"Facts"	Kanye West	2016
"	"	"	"	"	"2 Legit"	Freddie Gibbs	2018
"	"	"	"	"Chun Li Voice"	"Chun Li"	Wale feat. Nipsey Hussle	2012
"	"	"	"	"Chun Li's Theme"	"Street Fighter"	Dizze Rascal	2004
"	"	"	"	"Guile Voice"	"Sonic Boom"	Flatlinerz	1994
"	"	"	"	Sound Effect	"Swings"	H-C	1993
"	"	"	"	"	"Afo Puffs"	The Lady of Rage	1994
"	"	"	"	"	"Track 10"	DJ Q-Bert	1994
"	"	"	"	"	"Knock It Off"	STF	1994
"	"	"	"	"	"Chun Li vs Wah Wah Man"	London Funk Allstars	1995
"	"	"	"	"	"Maxmasterpiece"	Mix Master Mike	1996

"	"	"	"	"	"Quando Vengo a Prenderli"	Kaos One	1996
"	"	"	"	"	"Sho Shot"	The Lady of Rage	1997
"	"	"	"	"	"Gangster Moderne"	MC Solaar	1997
"	"	"	"	"	"The Battle"	DJ Skribble	1997
"	"	"	"	"	"Twice Inna Lifetime"	Black Star	1998
"	"	"	"	"	"China Training"	Alien Army	1998
"	"	"	"	"	"Hypothalamus"	Mr. Dibbs	1998
"	"	"	"	"	"Je Garde Le Contact"	Faouzi Tarkhani	1998
"	"	"	"	"	"Whoa!"	Darnell	2001
"	"	"	"	"	"Night"	PSY	2002
"	"	"	"	"	"Uam Ten Chuam"	Pokahontaz	2003
"	"	"	"	"	"Przebod"	834	2003
"	"	"	"	"	"Perledele"	Horndog	2007
"	"	"	"	"	"I Know The Name"	Random feat. Storyville	2009
"	"	"	"	"	"Street Fighter Riddim"	D Double E	2010
"	"	"	"	"	"2k10"	Mega Ran and K-Murdoc	2010
"	"	"	"	"	"Epoch"	"	2010
"	"	"	"	"	"Poser Killer"	Death Grips	2011
"	"	"	"	"	"Back in the Day"	Klopfenpop feat. Jake-bit and Babyback	2011
"	"	"	"	"	"Mighty Morphin' Foreskin"	Captain Murphy	2012
"	"	"	"	"	"Dead Man's Tetris"	Flying Lotus feat. Captain Murphy and Snoop Dogg	2014
"	"	"	"	"	"Couples"	Future	2015
"	"	"	"	"	"Perfect"	Sir Michael Rocks	2015
"	"	"	"	"	"Sorry Not Sorry"	Bryson Tiller	2015
"	"	"	"	"	"DEATH USA"	MISOGI feat. Apex Martin, Lil West and Pollari	2016
"	"	"	"	"	"Street Fighter"	Og Thyne	2016
"	"	"	"	"	"FACTS"	Kanye West	2016
"	"	"	"	"	"Father Stretch My Hands Pt. 2"	Kanye West feat. Designer and Caroline Shaw	2016
"	"	"	"	"	"Pop Style"	Drake feat. Jay-Z and Kanye West	2016
"	"	"	"	"	"Fahigga"	Kayti Cain and AC3	2017
"	"	"	"	"	"Hadouken"	Ceasee	2017
"	"	"	"	"	"Street Fighter"	Batman 3000	2017
"	"	"	"	"	"Tommy Hit"	Noah North	2017
"	"	"	"	"	"The Turn Down"	Thunderscat feat. Pharrell Williams	2017
"	"	"	"	"	"Rap Saved Me"	21 Savage, Offset and Metro Boomin feat. Quavo	2017
"	"	"	"	"	"1637/273"	Naxxas	2018
"	"	"	"	"	"Mia Khalifa"	ILOVEFRIDAY	2018
"	"	"	"	"	"Pure Water"	Skepta	2018
"	"	"	"	"	"XTCY"	Kanye West	2018
"	"	"	"	"	"Cercle Rouge"	Daiz La Peste feat. Niaka	2018
"	"	"	"	"	"Hadouken"	EMDE51	2018
"	"	"	"	"	"LakFaith"	Knowledge.	2018
"	"	"	"	"	"Opening Theme"	Cap. Kliff	2017
The Legend of Zelda: A Link to the Past	任天堂	SNES	1992	"Beware the Forest's Mushrooms"	Mega Ran and K-Murdoc	2010	
Super Mario RPG	任天堂	SNES	1996	"Chrono Trigger"	Young Dolph	2012	
Chrono Trigger	スクウェア	SNES,Playstation(PS)	1995(PSi&2001)	"Schaal's Theme"	Wiz Khalifa	2010	
"	"	"	"	"Never Been"	Retch feat. Da\$h and Sha Hef	2012	
"	"	"	"	"Schal's Theme"	J Spades	2014	
"	"	"	"	"Newport Music"	"	2014	
"	"	"	"	"Twerk"	Dom Kennedy	2010	
"	"	"	"	"Secret of the Forest"	"	2010	

"	"	"	"	"	"Never Been (Part II)"	Wiz Khalifa feat. Amber Rose and Rick Ross	2012	
"	"	"	"	"	"One for Kennedy"	Evil Needle	2012	
"	"	"	"	"	"Crystal Clear"	Chris Travis	2013	
"	"	"	"	"	"Gato's Theme"	YTCracker	2009	
"	"	"	"	"	"Wind Scene"	YTCracker	2009	
"	"	"	"	"	"Black Onyx"	Marcus D	2018	
"	"	"	"	"	"Memories of Green"	Hoddy Beats	2010	
"	"	"	"	"	"Kingdom Trial"	"F.A.V. 2011"	Favorite	2011
"	"	"	"	"	"Corridors of Time"	"Madonna"	PBZ feat. Gucci Mane	2011
"	"	"	"	"	"Used to Hate It"	Logic	2012	
"	"	"	"	"	"100 Mph"	Le\$	2012	
Secret of Mana	スクウェア	SNES	1993	"A Bell Is Tolling"	"Peter Pan"	Lil B	2014	
Final Fantasy VII	スクウェア	PS	1997	"Main Theme"	"Lincoln Continental"	Danny Brown	2011	
"	"	"	"	"	"Let the Battles Begin!"	"We Gz"	DJ Green Lantern, Prinz and Kool G Rap	2006
"	"	"	"	"	"The Countdown Begins"	"La Corona"	Mistacabo feat. Lil Pin	2013
"	"	"	"	"	"Ahead on Our Way"	"Mobile Suit Woe"	Xavier Wulf	2014
"	"	"	"	"	"Who Are You"	"Public Announcement"	Xavier Wulf	2014
Final Fantasy VIII	スクウェア	PS	1999	"Find Your Way"	"Faster"	Playboi Carti	2017	
Final Fantasy IX	スクウェア	PS	2000	"Esto Gaza"	"Okage the Shadow King"	XXXTENTACION	2015	
Tekken 3	ナムコ	"	1998	"Bryan Fury Ending"	"Warfare"	Ali-Ra feat. M.D.P.	2000	
"	"	"	"	"	"Character Voice"	"Run It Back (Freestyle)"	Kik Knight	2018
Super Mario 64	任天堂	NINTENDO 64	1996	"File Select"	"Run/Running"	Lil Yachty	2016	
"	"	"	"	"	"Sound Effect"	"OpinyunGayme_"	Knowledge.	2012
"	"	"	"	"	"Sound Effect"	"Flyinglizards"	Knowledge.	2015
Mario Kart 64	任天堂	NINTENDO 64	1996	"Sound Effect"	"Break Da Bank"	Schoolboy Q	2014	
"	"	"	"	"	"Sound Effect"	"Lord Willin"	Logic	2015
Legend of Zelda: Ocarina of Time	任天堂	NINTENDO 64	1998	"Hello, Hey, Listen!"	"Swerve"	iLoveMakonnen	2014	
Donkey Kong 64	Rare	NINTENDO 64	1998	"King Kid Out"	"Thirteen"	Maso Kream	2015	
The Legend of Zelda: Majora's Mask	任天堂	NINTENDO 64	2000	"Shul Kid Laugh"	"Young Niggs Living"	ASAP Mob feat. ASAP Ferg, ASAP Ant and ASAP Twelvyy	2016	
Super Smash Bros. Melee	任天堂	NINTENDO GAMECUB	2001	"Sound Effect"	"Alkaline"	KOTA The Friend	2018	
Final Fantasy X	スクウェア	PlayStation 2(PS2)	2001	"Besaid Island"	"I Love You"	Lil B	2012	
"	"	"	"	"	"Attack(Piano Version)"	"Patty Cake(Original Version)"	Kodak Black	2017
Final Fantasy X-2	スクウェア	PS2	2003	"Eternity-Memory of Lightwaves-"	"You Areal"	Lil B	2010	
"	"	"	"	"	"	"Goodby BasedGod Vell"	Lil B	2011
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	スクウェア	PS2	2006	"Calm Before the Storm"	"Ask ??? L&R"	Robb Bank\$	2017	
Kingdom Hearts	スクウェア	PS2	2002	"Hollow Bastion"	"The Report"	Xavier Wulf	2013	
Kingdom Hearts II	スクウェア・エニックス	PS2	2005	"Darkness of the Unknown"	"Dollar and a Dream III"	J. Cole	2011	
"	"	"	"	"	"Organization XIII"	"tzi Monnaie"	Booba	2008
Sonic the Hedgehog(2006)	ソニックチーム(セガ)	PS3,Xbox360	2006	"His World"	"KMT"	Drake feat. Giggs	2017	
Tekken Tag Tournament 2	ナムコ	PS3,Xbox360	2012	"What You Will See (Heavenly Garden)"	"ULT"	Denzel Curry	2016	
"	"	"	"	"	"Tekken"	Lor Saiyan feat. HunnitGrann Turk	2018	
Kingdom Hearts 1.5	スクウェア・エニックス	PS3	2013	"Guardando Nel Bulo"	"Can't Trust a Soul"	Lil Bibby	2016	
Silent Hill - Homecoming	Double Helix Games	PS3,Xbox360	2008	"Witchcraft"	"Calamity"	Xavier Wulf	2014	
L.A. Noire	Team Bondi	PS3,Xbox360	2011	"Main Theme"	"Fronzo's Tomb\$"	Joey Bad\$\$\$ and Chuck Strangers	2012	
"	"	"	"	"	"	"Vintage Vineyard"	Curren\$y	2014
"	"	"	"	"	"Minor 9th"	"Ridin Slow"	Cornor Boy P feat. Curren\$y	2014
Wii	任天堂	Wii	2006	"Wii Shop Channel"	"Wii Trapped"	Joey Trap	2018	
The Legend of Zelda: Twilight Princess	任天堂	Wii	2006	"Fishing Hole"	"Pretty Boy Prayer"	Lil B	2013	

---

### 三章：ゲーム音楽に求められる表現効果とサンプリング急増の背景

ヒップホップ音楽においてはこれまで幾度となくゲーム音楽のサンプリングが行われてきたが、作り手はどのような意図を持ってゲーム音楽を自らの作品の中に落とし込んでいるのだろうか。前章で扱った第四世代から第七世代の家庭用ゲーム機でリリースされたゲームソフトを参考に、以下の分類を仮説として検証した。

一つ目に、同時代のポピュラー文化の表象としてゲーム音楽が使用されているケースである。All the Way Live の”My Nen-Tin-Do”は 1989 年リリースの楽曲だが、これは 1985 年に任天堂から発売された「スーパーマリオブラザーズ」からサンプリングを行った一曲だ。近年の例だと Joey Bada\$\$ の”FromdaTomb\$”(2012)が挙げられ、米 Rockstar Games が PS3、Xbox 360 をプラットフォームに発売した「LA ノワール」(2011)のメインテーマを拝借している。”Keep it real”という標語に代表されるように、ヒップホップの文脈においては常に真実、あるいは真実味のある作品を作らなければならないという慣習があるが、上記のような楽曲はそういった側面をはらんでいると言えるだろう。当時流行のゲームソフトから音源をサンプリングすることで、それに慣れ親しんだ生活感を表現するとともに、聴衆にとっても原曲が身近である以上、共感を得ることが容易になる効果をもたらしてくれるのだ。

しかしながらこのようなケースはヒップホップ音楽においては稀で、アーティストがゲーム音楽をサンプリングする際には一昔前の作品を好む傾向が強い。このことを踏まえると、上記の 2 作品には異なる側面が強調されるようになってくる。まず”My Nen-Tin-Do”についてだが、これは Afrika Bambaataa の”Planet Rock” (1986)の影響があるだろう。TR-808 を用いたエレクトロニックなサウンドは”My Nen-Tin-Do”にも共通し、いわゆるアフロ・フューチャリズム的な価値観に基づく楽曲制作であったと推測できるが、この点については後述する。

続いて”FromdaTomb\$”であるが、これは Joey Bada\$\$ の当時の作風でもある 90 年代のヒップホップ音楽を意識した可能性が高い。Nas の”World Is Yours”に代表されるように、90 年代のニューヨークにおけるヒップホップはジャズ音楽からサンプリングされることが多かったため、ニューヨークの 90 年代の空気感を現代で表現する際にもここに注目するアーティストは少なくない。JoeyBada\$\$ の場合はこの 90 年代らしさの引き出しをゲームに求め、40 年代の口サンゼルスを描く「LA ノワール」のメインテーマに至ったと想像できる。タイトルに「ノワール」と入っている通り、このゲームは 40 年代のアメリカにおける犯罪行為と刑事の腐敗をノワール・フィルム的手法で描き、ジャズ音楽をベースに物語が進んでいく退廃的な作品となっている。当時 16 歳だった Joeybada\$\$ がこのゲームを引き出しに”Fromdatomb\$”を作ったという背景は、この曲に現代的な若者のストーリーを与える重要な要素と言えるだろう。<sup>28</sup>

ヒップホップの中でゲーム音楽の役割を考えると、最も重要だと考えられるのがノスタルジアである。往年のゲームソフトから印象的なパートをサンプリングすることで幼少期を回想し、過去を懐かしみながらラップを重ねていくというものだ。代表的な例としては Big Sean の”Memories”(2010)が挙げられるが、これはメガドライブのゲームソフトとして 1991 年に発売された「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のスペシャルステージで流れる楽曲をサンプリングした一曲だ。「ソニック」におけるスペシャルステージは通常のステージとは違い、特定の条件を満たさなければプレイすることができず、到達までにそれなりの苦勞を強いられる。それゆえに

---

<sup>28</sup> Genius によると FromdaTomb\$ のトラックを製作したのは Chuck Strangers となっているが、彼も当時は 18 歳と若かった。<https://genius.com/Joey-bada-fromdatomb-lyrics>

この音楽は特別な記憶として残りやすく、サンプリングによって反復的なグルーブとして現代に復活することで、ゲームに熱中していたあの頃を強烈に喚起する作用が発生する。

ノスタルジアのように何か感傷的な作品を製作する場合、同じゲーム音楽でも通常のBGMよりも、何か特別なイベントシーンで流れる楽曲がサンプリング元として選ばれる傾向も見られる。Tobi Louが2016年にリリースした“Game Ova”は、スーパーファミコンのゲームとしてベストセールスを記録した「スーパーマリオワールド」(1990)のゲームオーバー時に流れる曲をサンプリングしたものであるが、原曲はわずか6秒に満たない。ゲーム音楽はもともとループ再生を前提とした楽曲であるため、サンプリングに落とし込みやすいと説明されることも多いが、“Game Ova”からはむしろゲーム中の印象的な体験、つまり人生のエモーショナルな経験の一つとしてゲームオーバーが受容されている様子が伺え、この曲のテーマである失恋と重ね合わせることでセンチメンタルな世界観を演出しているのである。あるYoutubeユーザーはこのゲームオーバーのフレーズを「少年時代の終わり」と表現していたが<sup>29</sup>、Tobi Louは「少年時代の終わり」を“Game Ova”の中で何度も反復させることにより、終わりなきノスタルジアの世界を構築する。そこに失恋という喪失の物語を閉じ込めることで、Tobi Louは悲しい過去との決別を試みているのである。そしてノスタルジアは2010年代以降に急増するゲーム音楽ブームにも大きく関わっていると考えられるのだが、この点については後に述べることにする。

それではこのようなゲーム音楽をサンプリングした楽曲制作が、2010年代に入って急増したのにはどのような理由が考えられるだろうか。

最も大きい理由として推測できるのは、動画音楽共有サイトの普及である。ゲーム音楽への注目はマニアックな趣味であったため、一般的な音楽とは異なりCDやレコード音源として流通している量は概して少ない。YoutubeやNapsterといった共有サービスが発達し、誰でも無料で気軽に手に入れることができるようになったことで、ゲーム音楽のサンプリングが盛んになったのである。また、スーパーマリオワールドをはじめとするレトロゲームのタイムアタックや、最新ゲームのプレイ動画がYoutube上で莫大な視聴回数を記録するなど、動画共有サービスを活用したネットならではのゲーム文化が醸成されるとともに、スマートフォンの普及によってますます大衆にとってインターネットが身近になったことで、ビデオゲームを見聞きする機会がこれまでになく開かれた。eスポーツやゲーム実況といった新しい観戦型のエンターテインメントが日本でも話題となっているが、ゲームが大衆文化として広く認知された今、ゲーム音楽をサンプリングしてヒップホップ音楽が作られるという現象も、ごく自然な運動として考えることはできないだろうか。

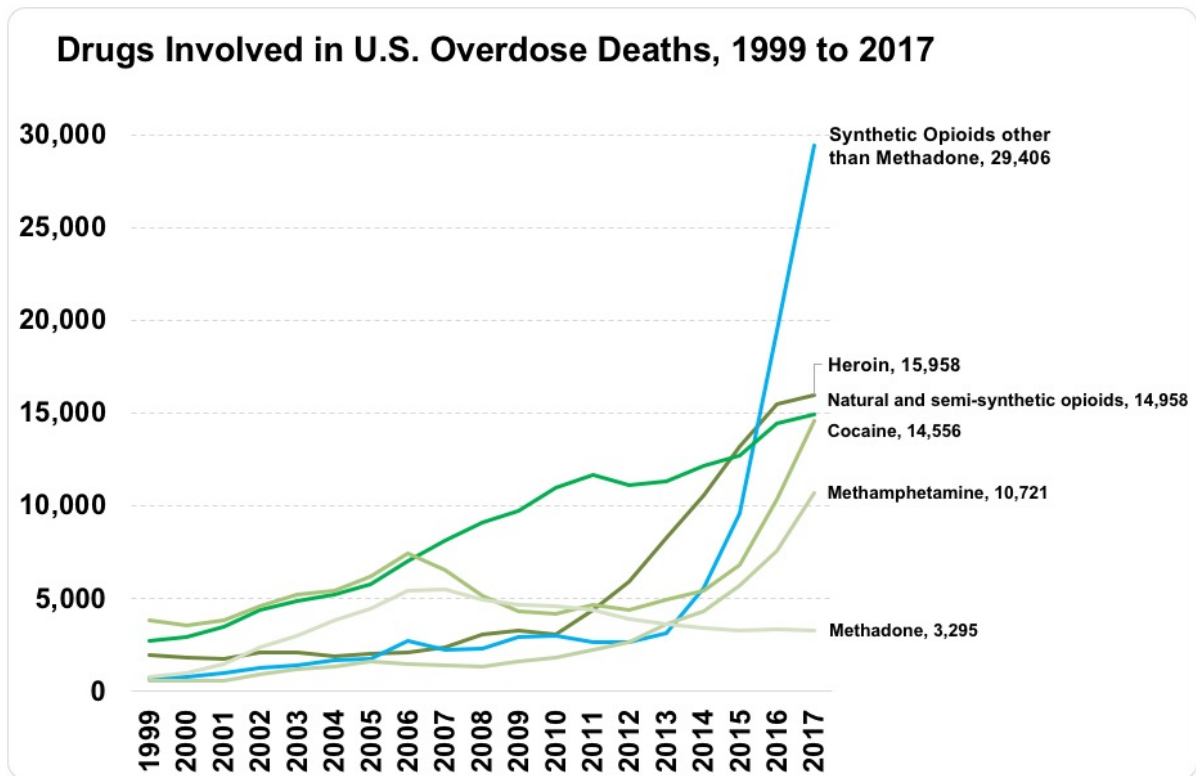
二つ目の理由は、ノスタルジアへの渴望である。アメリカでは若者によるうつ病患者の増加が著しく、ミレニアル世代と総称される18~34歳のうつ病患者の増加率は5年で47%、12~17歳に至っては63%と、35~64歳の25%前後という数字を踏まえるとこの数値は異常である<sup>30</sup>。Newsweekの中ではこの原因を「電子機器使用の増加と睡眠障害の組み合わせ」と、うつ病への認識の変化を挙げているが、若者がスマートフォンの中の世界に求めているのは今は無きレトロな電子空間だ。いわゆるヴェイパーウェイヴに見られた、旧式コンピュータや大量生産される人工物、そして80年代~90年代の日本の映像や音楽を組み合わせ、退廃的でどこか懐かしい世界観<sup>31</sup>が当時を知らない若者を魅了し、「もしかしたらあの頃はいい時代だったのかもしれない」という淡い期待を寄せるようになったのである。

---

<sup>29</sup> RagingZen のコメント “The sound of my childhood ending.” (2016年)  
<https://www.youtube.com/watch?v=CVH11CPLfnk>

<sup>30</sup> 松丸さとみ 「米でうつ病が5年で33%増、その理由は…」 Newsweek (2018年5月18日)  
<https://www.newsweekjapan.jp/stories/world/2018/05/533.php>

<sup>31</sup> Michelle Lhooq “Is Vaporwave The Next Seapunk?” VICE (2013年12月27日)  
<https://web.archive.org/web/20140426034616/http://thump.vice.com/words/is-vaporwave-the-next-seapunk>



またノスタルジアは概ね対象に対して幸福感を与えるとされているが、アメリカの薬物中毒による死亡者数の急増と連動している点にも触れておきたい。米国では2017年の薬物中毒死亡者数が7万2千人を超えているが、これはスマートフォンが普及する前の2000年代後半と比較すると2倍以上の数字である。米国国立薬物乱用研究所の作成したグラフを参考にすると、特に2014年以降の伸び率は著しい<sup>32</sup>。90年代のゲーム音楽が2010年代に入って盛んに採用されるようになったことは前述の通りだが、2010年代後半にはさらに盛んになっている傾向もあることを付け加えておきたい。薬物による死亡者数が急増するのは2010年代半ばからであるが、「スーパーマリオワールド」がサンプリングされた楽曲が集中するのもまた時を同じくしており、表で取り上げた17曲のうち、14曲は2014年以降に発表されたものである。

ノスタルジアの渴望をさらに発展させ、アフロ・フューチャリズムの文脈でゲーム音楽のサンプリングを説明することもできるだろう。黒人SF作家による宇宙・未来・テクノロジー表象を説明する上で用いられてきたアフロ・フューチャリズムの視点において重要なのは、「未来」と「過去」が同居する世界観である<sup>33</sup>。過酷な現実と直面した黒人は「ここではないどこか」に自身の居場所を求めるが<sup>34</sup>、インターネットという未来的なテクノロジーを駆使し、過去のゲーム音楽をサンプリングすることによって生まれたヒップホップ音楽には、アフロ・フューチャリズム的

<sup>32</sup> National Institute on Drug Abuse

“Drugs Involved in U.S. Overdose Deaths, 1999 to 2017” (2019年1月)

<https://www.drugabuse.gov/related-topics/trends-statistics/overdose-death-rates>

<sup>33</sup> 大和田俊之 「3.ヒップホップにおけるアフロ=アジア」 Web ちくま (2017年7月28日)

<http://www.webchikuma.jp/articles/-/731?page=4>

<sup>34</sup> 大和田俊之 「」 『アメリカ音楽史』 講談社 (2011年) P.213

世界観からなる現実逃避が含まれると考えられる。また、「マリオ」や「スト2」のような日本産ゲームを参照とする場合には、アフロ=アジア的想像力も含意されることに触れておきたい。黒人文化によるアジア文化への接近は、古くは黒人思想家の W.E.B. Du Bois が日露戦争における日本の勝利から人種問題解決の糸口を見出したことや、公民権運動のリーダーの多くは毛沢東を参照したことに見ることができ<sup>35</sup>、ヒップホップにおいては地元ニューヨークスタッテン島を「少林」と呼び、中国語の「武天」にそのグループ名を由来する Wu-Tang Clan や、楽曲の中でしきりに『スト2』の効果音や「波動拳」のような僅かに聞こえてくる日本語をサンプリングするアプローチから見ることができる。ビデオゲームではないが、近年の例で言うとアニメ『ドラゴンボール』の流行はアフロ=アジアでありアフロ・フューチャリズム的な世界観への接近を体現する最たる例といえるだろう。主人公の孫悟空は見た目こそアジア人の風貌であるが、彼は既に滅んだ地球外の戦闘民族、サイヤ人の生き残りであることが宇宙から現れた他の生き残りによって明かされる。ドラゴンボールは黒人にタフであることを要求し、アジア文化への傾倒も試みることによって、いつかサイヤ人として宇宙へと帰る夢を見せるのである。

---

<sup>35</sup> 長谷川町蔵、大和田俊之『文化系のためのヒップホップ入門』アルテスパブリッシング(2011年) P.84

---

## 結論

本論文では 1990 年代から 2000 年代までの日本のビデオゲームが、ヒップホップ音楽においてどのように受容されているかを探った。一章では基本的なビデオゲームの消費に関する情報をまとめたが、2000 年代に入って家庭用ゲーム機とゲームソフトを開発している会社の分裂が大きくなり、プレイステーションシリーズに至っては国外のゲーム会社がソフトを提供するケースも目立った。これを日本のゲームと呼べるかどうかは線引きが難しいところもあったが、日本のソニーブランドによって今日までのプレイステーションの売上げがあったと考え、米マイクロソフトの Xbox が低調な売上げであったことを踏まえれば、日本のソニーブランドがソフトのセールスにも影響を与えているとも考えられ、国外のゲーム会社でも日本のゲーム機にソフトを提供しているものは日本のゲームとして次章でまとめたゲームソフトとサンプリング楽曲の表に組み込むこととした。その表においては 150 近い数の楽曲をまとめることができたものの、Whosampled に掲載されていない楽曲を踏まえると、1990 年代から 2000 年代に限定してもその数はさらに増えると予想される。

続く二章ではゲーム音楽に求められた効果を考察した。サンプリングを行ったアーティストがゲームに深く思い入れのある人物であると仮定した上で、1990 年代の楽曲が今になってサンプリングされるのはそこにノスタルジアを覚えているからだと分析したが、2000 年代のゲームについてはここで深く触れていない。というのもこの分析にそぐうケースが今回の調査では見つけることができず、ノスタルジアと呼ぶには少々新しすぎたためである。そのため 2000 年代のゲームにノスタルジアが見出されるのは 2020 年代以降であると考えられるため、今日において 2000 年代のゲームがサンプリングされている理由にはもう少し異なる視点の分析が必要であると思われる。

三章ではゲーム音楽がサンプリングされる理由を社会的な背景から探るアプローチをとった。その要因が主にインターネットの普及にあると仮定し、良くも悪くも若者はインターネットに救いを求めた過程でゲーム音楽への再評価が始まったと分析した。ヒップホップ音楽においてはさらにアフロ・フューチャリズム、及びアフロ・アジア的価値観が表出していることにも触れている。

今後さらなる研究を行う場合、いくつかの方向性が検討できる。例えば『スーパーマリオワールド』や『ストリートファイター 2』など、特定のゲームタイトルを対象を絞り、ゲームのストーリーやキャラクター、及び作曲家などの制作スタッフに焦点を当て、そのゲームの何がプレイヤーの琴線に触れたかなどを調べるといったものだ。あるいは有名タイトルを担当したゲーム音楽作曲家に注目し、彼女らの音楽的ルーツなどを探るといったのも興味深い。

本研究は同世代の人間、あるいは 1990 年代から 2000 年代のポップカルチャーの動向に興味のある人と何らかの共感を得られればと思い取り組んだが、そういった方々のさらなる研究の糧となれば幸いである。