

修士論文題目

日本の“アニソン”研究——オープニング・ソングにおける音楽的特徴とその変遷を中心に——

要旨

アニメの音楽である「アニソン」は今日、日本の音楽シーンにおける地位を盤石なものにしつつある。しかし、クラシックやジャズなどの他ジャンルの音楽に比べ、「アニソン」における音楽的要素についての研究は、個々の楽曲レベルでしか行われていない。そこで本研究では、「アニソン」の中でも特にアニメ作品を象徴する音楽と言っても過言ではない「アニメ OP ソング」の変遷について、これまで世に出た入手可能な全ての楽曲を対象とし、項目設定した音楽的諸要素の変化を包括的に調査することによって、その実態を明らかにすることを目的としている。その項目設定にあたっては、アニメ映像や物語自体との関連性を取り除き、音楽的要素についての工夫に着目し、それら諸項目における変化が日本のアニメを取り巻く社会的事象やアニメブームにどう影響されているのか調査した。

調査対象のアニメは、アニメ映画や海外作品を除いた 1958 年 7 月 14 日から 2019 年 3 月 31 日までのテレビアニメ 4,805 作品である。そこからピックアップしたアニメ OP ソングは 4,215 曲となった。これら全曲について、「歌詞中のタイトル表現」、「歌唱形態」、「アイドル的視点」、「コール表現」、「セリフ表現」、「楽曲冒頭の音楽表現」、「拍子」、「調性」の 8 つの項目から、そ

それぞれ調査と考察を行った。

まず、楽曲の歌詞にアニメの「タイトル」が頻出する傾向に目を向けた。1963年から76年の「第一次アニメブーム」で高い割合を見せたが、アニメのスポンサーとなっていた玩具メーカーをはじめとする企業の商業戦略の一つであったことを踏まえ、「ヒーロ色の強いアニメ」の多さに着目した。玩具メーカーが多数スポンサーとなった背景には、アニメに登場するヒーローの武器やベルトなどの玩具を商品としており、アニメの「タイトル」を歌詞に意図的に挿入することで売上を伸ばしていたことと相関性が看取できる。また、この傾向が1977年以降の減少すること、特に1990年以降「勧善懲悪的ではないタイプのアニメが増加している」ことについても関連があることがうかがえる。

楽曲の「歌唱形態」について詳細に調査すると、年によって形態の特徴が大きく変化していることがわかった。全体を通して最も多く見られる形態は「ソロ」で、特に女性による歌唱が多数を占めていた。しかし、その中でも、「ソロ」以外の形態が頻出する傾向も一部見られた。その一つが「3人以上」による歌唱である。「男性複数人による歌唱」は、1977年以前の「第一次アニメブーム」における特徴として考えられ、同時に、1998年以降に増加傾向を見せる「女性複数人による歌唱」は、2000年以降または1995年「第三次アニメブーム」以降の特徴と捉えられうる。

この「女性複数人による歌唱」について、「アイドル」的視点から更に深く考察を進めると、アニメにおける「アイドル」的要素には、声優のアイドル化、アイドルを題材とした作品の増加などが挙げられる。これらから導き出された要素の一つに、グループとしての活動がある。そこで、複数人によるアプローチを「歌唱形態」と関連づけて考察した結果、巷で大きな影響を与えたアイドルグループであるおニャン子クラブやモーニング娘。の活動と「女性複数人による歌唱」の増減傾向に相関性があることも指摘できた。

音楽に組み込まれた「言葉」に近い表現として、「コール」と「セリフ」についても調査を行った。本研究では、音程や拍を意識して楽曲に組み込まれている言葉的要素を「コール」、音程や拍を意識せずに楽曲に組み込まれている言葉的要素を「セリフ」として分類した。即ち、「楽曲から大きく逸脱しない程度の異質さを意図的に持ち込むもの」を「コール」、「メッセージ性が強く、楽曲から逸脱した異質さを意図的に持ち込むもの」を「セリフ」として捉えた。これら二つの言葉的要素は、楽曲から逸脱しているかしていないかという違いはあるものの、意図的に楽曲内に取り込むことで、結果的に似たような要素、つまり独自性や意外性などのオリジナリティを獲得することができる、という点で類似した要素であり、「第一次アニメブーム」内で頻出する要素であること、更に2000年以降も低い割合で出現し続けることも調査によって明らかになった。

次に、より純粋な音楽的要素として、楽曲冒頭における音楽表現の工夫についても調査を行った。これは、楽曲の1番の聴かせどころであるサビを冒頭に持ってくる音楽表現「サビ出し」、冒頭が歌唱から始まる音楽表現「歌イントロ」、冒頭を遅くし、途中から早くすることで緩急をつける音楽表現「スローイントロ」、冒頭と末尾を同じにする音楽表現「イントロアウトロー緒」の4つの音楽表現に分類されるが、これらの音楽表現は、どれも1995年以降の「第三次アニメブーム」以降その姿を頻繁に見せるようになる。中でも「サビ出し」は、アニメOPソングの3曲に1曲に含まれており、「第三次アニメブーム」以降のアニメOPソングにおける特徴と言える。これらの結果から、「第三次アニメブーム」以降のアニメOPソングにおいて、楽曲冒頭部分に工夫を凝らすという手法が増加していることが明らかとなった。

「拍子」では、全年において4分の4拍子が圧倒的多数を占めていた。2000年以降になると、4分の3拍子や8分の6拍子など、他の拍子も徐々に姿を見せていた。更には、楽曲途中で拍子が変わる楽曲も現れるようになってきている。つまり、アニメOPソングにおいて2000年以降、

独創性を獲得する手段の一つとして「拍子」へのアプローチを工夫する手法が増えてきたことが指摘できる。

楽曲の「調性」については、全年を通して長調と短調の楽曲数の割合には大きな差が見られないという点が、調査の結果明らかとなった。また、用いられる調性の種類についても、年々用いられる調性の種類は徐々に増加、すなわち多様化していることも分かった。更に楽曲内における「転調」について調査すると、2000年前後までは緩やかな増加傾向であり、以降約20年間は3曲に1曲程度の割合で転調を含む楽曲が見られるという結果であった。加えて、転調の種類についても調査を行った。その結果、音楽理論的に近しい関係の調性への転調である近親調転調が頻繁に見られること、また、「長調から長調、短調から短調への転調」より「長調から短調、短調から長調への転調」の方が高頻度で見られることなどが分かった。近年のポピュラー音楽には様々な転調の形態が見られる中、より馴染みやすい転調を選択する傾向を見出すことができたということはつまり、他の音楽とは異なる、アニメ OP ソングの特徴と考えられる。

以上のように、一般に言われているアニメブームやアニメ産業の変化をふまえつつ、それぞれの時代におけるアニメ OP ソングの様々な音楽的要素における変化や傾向を悉皆調査によって明らかにすることができた。今後の課題としては、今回取り上げた音楽的要素以外の要素、たとえば形式についての調査、他の音楽ジャンルとの相関性、更には、より視野を拡げて見た社会的事象との関係についての考察の外、本研究で明らかになった傾向や変化がアニソンという一音楽分野独自のものであるのかどうか、すなわち歌謡曲や J-POP といった日本のポピュラー音楽全体の傾向とどの程度相違しているのかについて調査することが挙げられよう。