

「アニメ音楽」における「ジャンル」の問題：アニメBGMにおける和楽器奏者と作曲家のネットワークとコラボレーションの可能性

近年、日本政府は外交政策の一環として日本のポップカルチャー、その中でも特にアニメのプロモーションを推進しており、アニメの中で重要な役割を担う音楽は「アニメ音楽」として世界中に人気を高め、ストリーミング配信でも大きな存在感を示している。アニメ音楽の作曲を担当している作曲家と各国のオーケストラのコラボレーションも増えつつある。しかしながら現時点で「アニメ音楽」に関する研究は少なく、学術論文や文献は数件に限る。K-Popの人気に刺激を受けて、近年アメリカの大学は韓国のポピュラー音楽に関する研究を促しているものの、米国のJapan Studiesの中で音楽に関する研究や授業、また大学のポジションは数少ない。その理由を探ると、K-Popとは対照的に「アニメ音楽」という「ジャンル」を定義する難しさが浮き彫りになった。その要因として、英語圏でよくみられる“anime music”というキーワードは日本語に翻訳しづらく、具体的には「アニメ劇伴」、「ゲーム音楽」、「アニソン」、「ボカロ曲」、「J-Pop」等の用語との境界が曖昧なことが挙げられる。

「ジャンル」は、情報化社会において楽曲推薦アルゴリズムやマーケティングに重要な概念として定着し、純粋に楽曲そのものが持つ特徴を分類するにとどまらず、人口動態やアイデンティティ等、社会集団の活動とも深く結びつき、商業の分野だけでなく政策にも関連すると考えられる。本研究では、アニメ音楽の作曲家へのインタビューを通して、従来のポピュラー音楽分野全般で重要視されているジャンルの常識によって生じた誤解を探り、「アニメ音楽」における「ジャンル」の問題を再考する。「和楽器」と「ジャンル」の関係は特に複雑であり、「時代物」や「日本を背景としたもの」のみに限らず、作曲家と奏者の直接的な関係がアニメ音楽へ和楽器を用いるきっかけとして重要であることがみえてくる。