

僕の音楽もメロディやハーモニー進行といった音を発想する部分は教えようがない。それをどうオーケストラスコアに書いて、各パーツの進行をどうするのか、技術的な部分はある程度教えようがあるけれど、曲を発想する部分は伝えようがありません。

僕の原点は「小さい時からいい音楽をいっぱい聴いてきた」ことです。でも、小さい頃から、いい音楽をいっぱい聴いて育ってきた人はたくさんいますが、その人たちがみんな作曲できるようになるわけではありません。曲として発想するには、いっぱい音楽を聞いて「音楽の言葉」をしゃべれる状態にならないといけないと思います。バッハ、ベートーベン、ブラームス、ストラヴィンスキー……、いろいろな音楽をたくさん聞くことによって、音楽のフランス語も、音楽のドイツ語も、音楽のアメリカ語も、音楽の日本語もネイティブランゲージになっていることが重要なのではないのでしょうか。大人になってから、音楽理論を学んで作曲しようというのは、英語を話すのに文法だけ習って英語をしゃべろうとするのと同じことだと思います。

「ドラゴンクエスト」は僕のライフワークです。これからも、さまざまなことに取り組んでいきたい。

まず、交響組曲「ドラゴンクエスト」はⅠからⅧまでありますが、東京都交響楽団の演奏で全曲をCDにする大プロジェクトが進行中です。すでにⅡ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ、Ⅷが発売されており、Ⅵ、Ⅷは編集作業が進んでいます。Ⅰは6月中に録音の予定です。

ドラゴンクエストがドラゴンクエストである限り、基本コンセプトはぶれないと思います。堀井さんもぶれないし、僕もぶれてはいけません。1作1作、新しい思いつきや何かでころころ変わっていく番組は世の中多いけれど、ぶれずに長寿番組をつくるのが一番難しい。

実際の制作現場では、「今度のドラクエではこの曲をどうしてもやりたい」と僕が燃えて使ってもらうこともあるし、逆に突然の注文が来て新しい曲をひねり出したりと、いろいろあります。でも、基本的な考えがぶれていないから、ここまで来られたのだと思います。

ドラゴンクエストの中心軸からぶれずに、その基本コンセプトの中で、少しでもいいものをつくって残していこう。ドラクエを楽しみ、ドラクエの音楽を楽しむ人の心の財産を少しでも残していけるように頑張っていきたい。それが僕の夢。

ゲームが大好き、音楽が大好き。その両方が合わさっているから、エネルギーはいくらでも湧いてきます。

Regarding my own music, I cannot teach my own intuitive methods of structuring melody and harmony. Technical instructions on how to write orchestral scores and how to develop each part are possible to some extent but I am unable to enlighten anyone on how to actually conceive music itself.

The starting point of my music life can be traced back to my childhood when I listened to a great deal of good music. Although many people are raised in environments filled with good music, not all of them necessarily become skillful at composing music. To conceive musical ideas, one must listen to music a great deal to gain proficiency in what I call "musical language." It is important for music learners to gain a fluency in the "languages" of French, German, American and Japanese music by listening to numerous works by various composers such as Bach, Beethoven, Brahms and Stravinsky. For an adult to attempt to compose music only by studying music theory is the same trying to become a proficient English speaker only by studying grammar.

Writing music for Dragon Quest has become my lifework. I would like to go on and attempt new tasks and challenges in future.

"Symphonic Suite: Dragon Quest" consists of pieces from Dragon Quest I through VIII and a major project to record all of them onto CD by the Tokyo Metropolitan Symphony Orchestra is currently under way. Recordings of music from Dragon Quest II, III, IV, V and VIII have already been released while those of VI and VII are currently in the editorial process and I is scheduled to be recorded in June.

For as long as Dragon Quest remains to be Dragon Quest, it won't deviate from its basic concept. I feel that neither Mr. Horii nor I should stray. More than a few programs change considerably with each new episode as they are infused with new ideas and techniques, but the most challenging task of all is to maintain a long-running series with consistency.

At the game's development office, sometimes I excitedly insist on adding extra pieces of music that I would like to see included in the game, while at other times I have to quickly crank out pieces to meet sudden requests by the staff. Depending on the situation, my composition process differs. But I believe I have been able to come this far by keeping my basic philosophy unchanged.

I try to create and contribute something better each time in line with the basic concept of Dragon Quest without deviating from its central axis. I will do my best to input as much as I can for those who enjoy Dragon Quest and its music. That's my dream.

I love games, and I love music. Because I'm involved with the integration of both of these elements, the energy I can muster for this task is inexhaustible.



Profile

すぎやま こういち Koichi Sugiyama

1931年、東京都生まれ。
東京大学教育学部卒業後、文化放送を経て1958年にフジテレビ入社。ディレクターとして数々の番組の演出にたずさわる一方、コマーシャル音楽なども手がけ、その後、レコード界に進出して数々のヒット曲を生み出す。「ドラゴンクエスト」では、第1作目以降すべてのシリーズで音楽を手がけ、近年では、毎年主催している「ファミリアークラシックコンサート」が好評を博している。

日本作編曲家協会常任理事
日本音楽著作権協会評議員
一票の格差を考える会代表
日本カジノ学会理事

主な作品：(ポピュラー音楽)「亜麻色の髪の乙女」「花の首飾り」など多数／(ゲーム音楽)「ドラゴンクエスト」シリーズ、「不思議のダンジョン」シリーズなど多数／(その他)JRA中央競馬「ファンファーレ」「マーチ」など。

Born in Tokyo in 1931

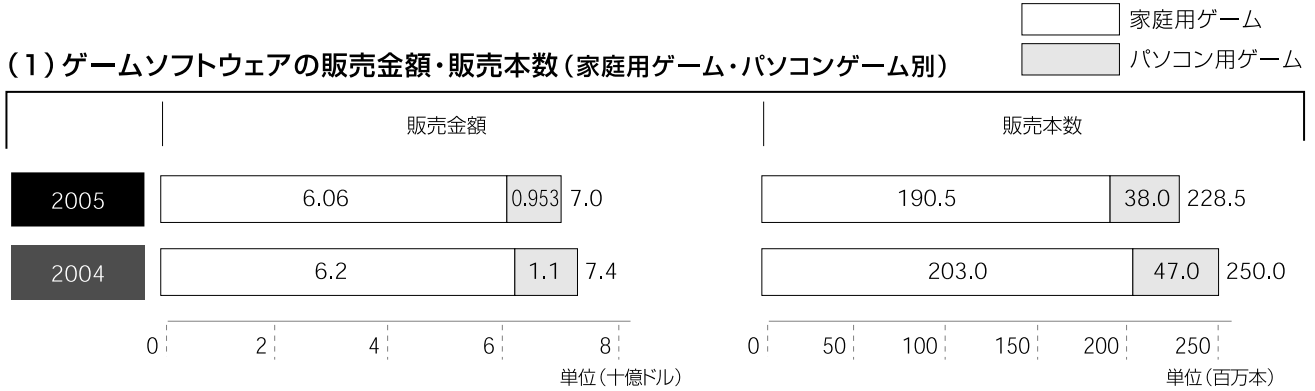
After graduating from the Faculty of Education at the University of Tokyo, he worked for Nippon Cultural Broadcasting and then joined the Fuji Television Network in 1958. While supervising various programs as a director, he wrote music for commercials and then entered the recording business producing many hit songs. He has produced the music for the entire Dragon Quest series and his annually held "Family Classic Concert" has gained notable public favor.

Director, the Japan Composers and Arrangers Association Councilor, the Japanese Society for Rights of Authors, Composers and Publishers Representative, the Society for discussing disparity between individual votes Director, the Japan Casino Association

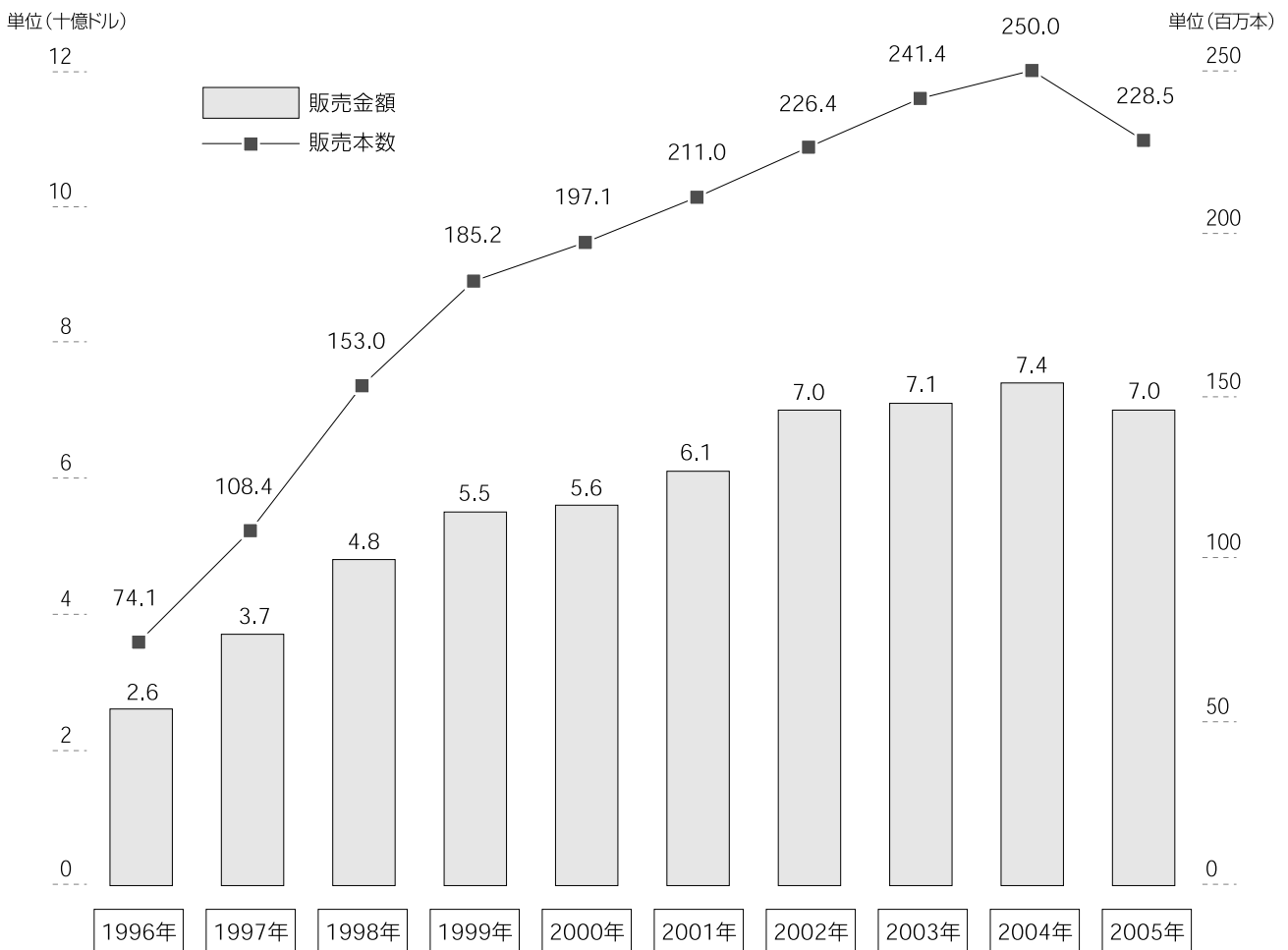
His major works include: "Amairo-no Kami-no Otome", "Hana-no Kubikazari", etc. (pop music); "Dragon Quest" series, "Fushigi no Dungeon" series, etc. (game music); and "Fanfare" and "March" for Japan Racing Association (JRA).

1. ゲームソフトウェア市場規模

Scale of the game software market



(2) ゲームソフトウェアの販売金額・販売本数の推移



注) 販売金額・販売本数はいずれも家庭用ゲームおよびパソコン用ゲームの合計値。