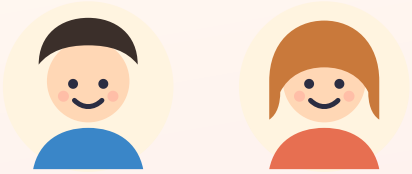
Season 9 | No.81



映画・ゲームの音楽

場面を支える音楽の役わりを知ろう



全30ページ | 無料教材

一般社団法人文化芸術支援協会

この教材の使い方

1 声と体で感じる
音楽は、歌ったり手をたたいたりするほど身につきます。気になったところは、何度でも声に出してみましょう。

2 本物の音を聴く
この教材に出てくる曲や楽器は、音源や動画でも聴いてみましょう。耳で知ると、理解がぐっと深まります。

3 「やってみよう」は手と体で
答えは30ページにあります。正解がひとつではない問題もあります。自分の感じ方を大切にしましょう。



Ken（ケン）
音楽が好きな中学生。ギターを始めたばかり。



Emma（エマ）
カナダから来た留学生。ピアノが得意。

もくじ

映画音楽の基本 3〜9
場面と音楽の関係 10〜15
ゲーム音楽と仕事 16〜19
練習しよう 20〜24
ふり返り 25〜30

Lesson 1

映画音楽ってなに？

映画音楽は、場面の気持ちを支える音楽です。

映画音楽とは、**映像の場面に合わせてつくられる音楽**のことです。
せりふがなくても、音楽だけで喜び・悲しみ・緊張感などを伝えることができます。



ポイント

- 映画音楽は、映像を引き立てる「もう1人の語り手」のような役割を持っています。
- 同じ映像でも、流れる音楽によって受ける印象が大きく変わります。

やってみよう

1. 好きな映画やアニメの場面を1つ思い出し、どんな音楽が流れていたか書いてみよう。

ワンポイント 音を消して映像だけを見ると、音楽がどれほど場面を支えているか、よくわかります。

書いて覚えよう

Lesson 2

場面と音楽

場面ごとに、合う音楽のタイプがちがいます。

場面	音楽の特ちょう
冒険が始まる場面	テンポが速く、力強い
静かな日常の場面	ゆったり、おだやかな音
別れの場面	ゆっくりで、切ない響き

ポイント

- 音楽をつくる人は、場面の空気を読み取ってから、音を選んでいきます。

やってみよう

1. 「冒険が始まる場面」に合う音を、口や手拍子で表現してみよう。

書いて覚えよう

Lesson
3-4

テーマ曲・登場人物のテーマ

1つのメロディが、物語全体をつなぎます。

テーマ曲

theme

作品全体を通して使われる、中心となるメロディ

ライトモティーフ

leitmotif

特定の人物や物事に結びつけられた短いメロディ

ポイント

- 主人公のテーマが流れるだけで、観客はその人物の登場を感じ取れます。
- 同じテーマでも、明るく変えたり、暗く変えたりして、場面ごとの気持ちを表します。

やってみよう

1. 自分が主人公なら、どんなテーマ曲が合うか考えてみよう。＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

書いて覚えよう

Lesson 5

緊張の音楽

緊張感は、音のぶつかりや不安定さで表せます。

ポイント

- 低い音や、不安定に感じる響きは、緊張感や不安を伝えやすくなります。
- 音がだんだん速くなる、大きくなることでも、緊張感が高まります。

やってみよう

1. 手拍子を少しずつ速くしていき、緊張感が高まる様子を表してみよう。

書いて覚えよう

Lesson 6

感動の音楽

感動の場面には、のびやかなメロディが向いています。

ポイント

- ゆったりとしたテンポと、のびやかな高い音が、感動的な場面によく使われます。
- 弦楽器のような、やわらかく響く音色も、感動を後押しします。

やってみよう

1. 「うれしくて胸がいっぱいになる場面」に合う音を、声で表してみよう。

書いて覚えよう

Lesson 7

笑いの音楽

コミカルな場面には、はずむようなリズムが合います.

コミカルなリズムの例



軽快で予想外な動きのあるリズムは、おかしみのある場面によく合います。

ポイント

- 高い音や、木管楽器のようなかろやかな音色も、笑いの場面に使われます。

やってみよう

1. 上のリズムを、少しおどけた感じで手拍子してみよう。

書いて覚えよう

Lesson 8

音楽がない場面

あえて音楽を止めることにも、意味があります。

ポイント

- 音楽がないことで、せりふや環境音がより際立ち、緊張感や現実感が増します。
- ずっと音楽が流れていると、逆に大切な場面が目立たなくなることもあります。

やってみよう

1. 好きな映画やアニメで、音楽がない静かな場面を思い出してみよう。

ワンポイント 「静けさも音楽の一部」という考え方は、映画音楽にも生きています。

書いて覚えよう

Lesson 9

効果音と音楽

効果音と音楽は、協力して場面を支えます。

効果音（こうかおん）

sound effect

足音やドアの音など、場面のリアルさを出す音

ポイント

- 効果音は「現実の音」、音楽は「気持ちを表す音」という役割分担があります。
- 最近の作品では、効果音と音楽の境目が少しずつあいまいになっているものもあります。

やってみよう

1. 身のまわりの効果音（ドアの音、足音など）を、3つ書き出してみよう。

書いて覚えよう

Lesson
10

ゲーム音楽の特徴

ゲーム音楽には、映画音楽とはちがう工夫があります。

ポイント

- ゲームは遊ぶ人によって進み方がちがうため、音楽は長くくり返せるようにつくられます。
- 映画音楽が物語の長さに合わせるのに対し、ゲーム音楽はプレイ時間に合わせて設計されます。

やってみよう

1. 知っているゲームの音楽を思い出し、何度もくり返されていたか考えてみよう。

_____

書いて覚えよう

 個人の学習目的に限り利用できます（商用利用・再配布禁止）

Lesson 11

ループする音楽

自然にくり返せる工夫が、ゲーム音楽にはあります。

ループ

loop

曲の終わりが始まりに自然につながり、くり返せる仕組み

ポイント

- 曲の最後を最初にうまくつなげることで、切れ目を感じさせずにくり返せます.
- 同じ曲を長く聴いても飽きないよう、細かい工夫がされています。

やってみよう

1. 自分のつくったリズムを、最後から最初に自然につなげられるか試してみよう。

書いて覚えよう

Lesson 12

場面で変わる音楽

ゲームでは、状況に応じて音楽が変化します。

場面	音楽の変化の例
探索中	落ち着いたテンポの曲
戦い・対決の場面	速く力強い曲に変わる
クリア・成功の場面	明るく短いメロディが流れる

ポイント

- プレイヤーの行動に合わせて音楽が変わることで、没入感が高まります。

やってみよう

1. 「成功した瞬間」に合う短いメロディを、口ずさんでみよう。

書いて覚えよう

Lesson 13

ゲームの効果音

小さな効果音にも、たくさんの工夫があります。

ゲームの効果音の例

アイテムを取得する音　ボタンを押す音　成功・失敗を知らせる音　移動する音

短い音1つで「良いこと」「悪いこと」が伝わるよう、音の高さや長さが工夫されています。

やってみよう

1. 「成功した音」と「失敗した音」、それぞれどんな音が合うか声で表してみよう。

書いて覚えよう

Lesson 14

名作の映画音楽

長く愛される映画音楽には、共通点があります。

ポイント

- 覚えやすく、口ずさめるメロディは、長く愛される映画音楽の共通点の1つです。
- 物語の感動と結びついた音楽は、映画を見返すたびに気持ちがよみがえります。

やってみよう

1. あなたの心に残っている映画やアニメの音楽を、1つ書いてみよう。

_____

書いて覚えよう

Lesson 15

名作のゲーム音楽

記憶に残るゲーム音楽にも、工夫が詰まっています。

ポイント

- 短くても覚えやすいメロディは、プレイヤーの記憶に強く残ります。
- 同じ音楽を何度も聴くことで、そのゲームの世界そのものを思い出すようになります。

やってみよう

1. あなたの心に残っているゲームの音楽を、1つ書いてみよう。＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

書いて覚えよう

Lesson 16

サウンドトラックの聴き方

映像から離れて聴くと、また新しい発見があります。

サウンドトラック

soundtrack

映画やゲームで使われた音楽を集めた作品

ポイント

- 映像を思い出しながら聴くと、場面がよみがえるように感じられます。
- 音楽だけに集中すると、楽器の使い方など新しい発見もあります。

やってみよう

1. 好きな作品のサウンドトラックを、今度じっくり聴いてみようと決めよう。

書いて覚えよう

Lesson 17

映像に音楽をつける体験

自分でも、場面に合う音楽を選んでみましょう。

選んだ場面	
場面の雰囲気	
合わせた音・リズム	
工夫したところ	

Ken の例

選んだ場面 主人公が走り出す場面／場面の雰囲気 元気で前向き／合わせた音・リズム 速いテンポの手拍子／工夫したところ だんだん速くして気持ちの高まりを表した

ポイント

- 音のない映像（無音の動画や写真の流れ）に、自分で音楽をつけてみるのも良い練習です。

書いて覚えよう

Lesson
18-19

映画・ゲーム音楽の仕事・好きなサントラを紹介

音楽の仕事は、映像の世界にも広がっています。

映像に関わる音楽の仕事

作曲家　サウンドデザイナー（効果音づくり）　演奏家　録音・編集の技術者

1つの作品の音には、たくさんの人の仕事が関わっています。

ポイント

- 映像に音楽をつける仕事は、物語を理解する力と、音楽をつくる力の両方が求められます。

やってみよう

1. 自分の好きな作品のサントラを、友だちや家族に紹介してみよう。

書いて覚えよう

Lesson 20

聴いてくらべよう

2つの場面の音楽をくらべると、工夫がわかります。

くらべるところ	場面A	場面B
テンポ	速い・ふつう・ゆっくり	速い・ふつう・ゆっくり
雰囲気	＿＿＿＿＿＿	＿＿＿＿＿＿
使われている楽器	＿＿＿＿＿＿	＿＿＿＿＿＿

ポイント

- ちがう雰囲気の場面をくらべると、音楽の工夫がよりはっきり見えてきます。

やってみよう

1. 好きな作品から、ちがう雰囲気の場面を2つえらび、表を完成させよう。

書いて覚えよう

Lesson
21-22

やってみよう・みんなで練習

お題の場面に合う音を、その場で考えてみましょう。

A （お題）「静かな朝」

B （音で表す）＿＿＿＿＿＿＿＿

A （お題）「追いかけっこ」

B （音で表す）＿＿＿＿＿＿＿＿

A （お題）「大成功」

B （音で表す）＿＿＿＿＿＿＿＿

ポイント

- Aが場面のお題を出し、Bが声や手拍子でその場面に合う音を表す遊びです。
- 正解は1つではありません。いろいろな表し方を楽しんでみましょう。

ワンポイント 友だちの表現も、否定せずに「そういう表し方もあるね」と受け止めましょう。

書いて覚えよう

Lesson
23-24

よくあるつまずき・上達のコツ

つまずきは、上達のサインです。

つまずき

よくあること

音楽と場面のつながりに気づけない
せりふばかり注目してしまう

自分で音をつけるのが難しい
アイデアが浮かばない

用語がたくさんで混乱する
似た言葉が多い

コツ

こうしてみよう

音だけに集中して見直す
映像を意識的に聴く

簡単な場面から挑戦する
短い場面でOK

1つずつ例と結びつけて覚える
丸暗記しない

ポイント

- できないところは、短い場面から少しずつ練習しましょう。

やってみよう

1. あなたが映画・ゲーム音楽でつまずきやすいことは？ _____

書いて覚えよう

Lesson 25

用語をおさらい

この教材で出てきた言葉を確認しよう。

映画音楽の基本

- ☐ **テーマ曲**
  作品を通して使われる中心のメロディ
- ☐ **ライトモティーフ**
  人物や物事に結びつくメロディ
- ☐ **効果音**
  場面のリアルさを出す音

場面と音楽

- ☐ **緊張の音楽**
  不安定な響きで緊張感を表す音楽
- ☐ **感動の音楽**
  のびやかなメロディの音楽
- ☐ **音楽がない場面**
  静けさで緊張感や現実感を出す場面

ゲーム音楽

- ☐ **ループ**
  自然にくり返せる曲のつくり
- ☐ **場面で変わる音楽**
  状況に応じて変化する音楽
- ☐ **ゲームの効果音**
  成功・失敗などを知らせる短い音

まとめる言葉

- ☐ **サウンドトラック**
  映像作品の音楽を集めた作品
- ☐ **サウンドデザイナー**
  効果音をつくる仕事
- ☐ **作曲家**
  音楽をつくる仕事

ワンポイント 覚えた言葉に✓をつけよう。言葉を知ると、映画やゲームの音楽もより深く楽しめます。

書いて覚えよう

 個人の学習目的に限り利用できます（商用利用・再配布禁止）

Lesson 26

復習クイズ

ここまでの内容をチェックしよう。

1. 言葉と意味を線でむすぼう

テーマ曲	ア. 映像作品の音楽を集めた作品
効果音	イ. 効果音をつくる仕事
ループ	ウ. 場面のリアルさを出す音
サウンドトラック	エ. 自然にくり返せる曲のつくり
サウンドデザイナー	オ. 作品を通して使われる中心のメロディ

2. 空らんに入る言葉を書こう

1. 特定の人物に結びつけられた短いメロディを［　］という。＿＿＿＿＿＿
2. 曲の終わりと始まりが自然につながる仕組みを［　］という。＿＿＿＿＿＿

3. 正しいほうに○をつけよう

1. 映像作品の音楽を集めた作品 → （ サウンドトラック ／ ライトモティーフ ）
2. 足音やドアの音など場面のリアルさを出す音 → （ 効果音 ／ テーマ曲 ）

書いて覚えよう

一般社団法人文化芸術支援協会｜映画・ゲームの音楽　個人の学習目的に限り利用できます（商用利用・再配布禁止）

Lesson 27

ふり返りチェック

できるようになったことを確かめよう。

☐	映画音楽の役割を説明できる	基本の理解
☐	場面に合う音楽の特ちょうを言える	聴き分ける力
☐	ゲーム音楽の工夫を1つ説明できる	特徴の理解
☐	効果音と音楽のちがいがわかる	役割の理解
☐	映像に合う音を自分で考えた	表現する力

ポイント

- ✓がつかなかった項目は、もう一度そのページにもどってみましょう。
- 全部できなくても大丈夫。少しずつ増やしていけば十分です。

書いて覚えよう

Lesson 28

家でできる練習

毎日少しずつ、映像と音楽にふれよう。

朝
好きなアニメのオープニング曲を聴く

移動中
見た景色に合う音楽を想像する

おふろ
好きな映画のテーマ曲を口ずさむ

夕方
ゲームの効果音に耳をすませる

夜
気づいたことをノートに書く

週末
家族と好きなサントラを聴く

ポイント

- 1回5分でも、毎日続けることがいちばんの力になります。

書いて覚えよう

Lesson
29-30

発表してみよう・感想を書こう

好きな作品の音楽を、人に伝えてみよう。

作品名

好きな場面

音楽の特ちょう

紹介したい人

Emma の例

作品名 好きなアニメ映画／好きな場面 主人公が空を飛ぶ場面／音楽の特ちょう 弦楽器がのびやかに広がる／紹介したい人 妹

感想を3文で書こう

① この作品の音楽は、〜な感じがしました。② とくに、〜の場面が印象に残りました。③ それは、〜だからです。

書いて覚えよう

Lesson
31-32

もっと知りたい人へ・次のステップ

映像と音楽の世界は、ここからどんどん広がります。

もっと知りたい人へ

動画で
音楽なしの場面と見くらべる

サントラで
好きな作品の音楽だけを聴く

図書館で
映画音楽の本を読む

次のステップ

作曲
自分で場面に合う曲をつくる

アレンジ
既存の曲を場面用に作り変える

演奏
つくった曲を発表する

ポイント

- ここまで学んだ「つくる」力を生かして、場面に合わせた音楽づくりにも挑戦してみましょう。

書いて覚えよう

Lesson 33

学んだことをまとめよう

この教材で学んだことを、自分の言葉でまとめよう。

まとめ　自分の言葉で書こう

1. 映画・ゲームの音楽とは、どんなものですか。＿＿＿＿＿＿＿＿
2. いちばん印象に残った工夫は？＿＿＿＿＿＿＿＿
3. これから注目してみたいことは？＿＿＿＿＿＿＿＿

映画・ゲーム音楽ミッションカード

MISSION 1
好きな作品の音楽なし場面を探す

MISSION 2
サウンドトラックをじっくり聴く

MISSION 3
場面に合う音を自分で考える

MISSION 4
好きなサントラを家族に紹介する

できたミッションに✓をつけよう：　☐1　☐2　☐3　☐4

書いて覚えよう

個人の学習目的に限り利用できます（商用利用・再配布禁止）

Lesson 34

映画・ゲームの音楽チャレンジ

教室の外でも、映像と音楽の観察はすぐに楽しめます。

観察しよう

好きな作品の**音楽が変わる瞬間**を探す

聴こう

音楽なしで好きな場面を見てみる

伝えよう

気づいたことを**家族に紹介**する

こたえ

L26 テーマ曲→オ 効果音→ウ ループ→エ サウンドトラック→ア サウンドデザイナー→イ　2. ライトモティーフ ／ ループ　3. サウンドトラック ／ 効果音

L33 （例）映画・ゲームの音楽は、場面の気持ちを支え、物語を豊かにするもの。

書いて覚えよう

映画・ゲームの音楽（Season 9 ｜ No.81）
発行：一般社団法人文化芸術支援協会
この教材の著作権は一般社団法人文化芸術支援協会に帰属します。個人の学習および家庭内での利用に限り、閲覧・保存・印刷ができます。
有料の講座・塾・研修での使用、販売・再配布、改変しての公開、生成AIへの入力などの商用利用は禁止しています。
くわしくは当協会ウェブサイトの「ウェブサイト利用規約」をご覧ください。