Top of the Top series　開催レポート
「サウンドクリエイター目黒将司氏に聞く！クリエイターとしての歩みと創作の源泉」

開催日：2026 年 9 月 19 日（土）
会場：クリエート浜松　2 階ホール
講師：目黒将司さん

ゲーム音楽やゲーム制作を手掛ける目黒将司さんを迎え、クリエイターとしての歩みと創作の源泉を聞く講演会を開催しました。音楽やゲーム作りとの出会いから、仕事としての楽曲制作、実際に制作した楽曲データの解説、その場で曲を作る実演まで、創作の過程が紹介されました。質疑応答では、独自性への向き合い方や音作りの工夫、作品の世界観と音楽の関係などについて、来場者からの質問に答えました。

■音楽の原点は、好きな曲を耳で聴いて編曲すること

目黒さんが音楽に触れる入口となったのは、幼稚園の頃に習い始めたエレクトーンでした。小学生になると個人の先生に教わり、レッスンの後半には、好きな曲を耳で聴いて、自分なりにアレンジして演奏する課題に取り組み、その経験が、後の制作につながったと振り返りました。

中学では吹奏楽部に入り、トロンボーンを演奏。高校ではマルチトラックレコーダーを使った楽曲制作に挑戦されたとのこと。

自身の音楽の能力については、学校では得意な方だったものの、特別な天才だったという感覚ではないと語り、プロになるには特別な才能は必要ないとお話しがありました。





■自作のゲームを遊んでもらう喜び

ゲームとの出会いも、目黒さんの創作の原点の一つです。中学生のときにポケットコンピューターで作成した自作のゲームを友人に遊んでもらい、面白いと言ってもらえたことが、作ったものを人に届ける喜びの原体験になったと話しました。

大学でも、作ったゲームをクラスの仲間に配り、その反応を受け取る経験が重なっていったと語られました。

■音楽とゲームが、一つの仕事につながるまで

大学でバンド活動を続ける中、音楽の仕事につながる出会いを期待していましたが、そのまま機会を得られたわけではありませんでした。就職が難しい時期に大学院へ進み、その後、複数のゲーム会社を受け、ようやく 1996 年にアトラスへ入社。ゲームの音楽を作る仕事は、好きだったゲーム作りと音楽作りが融合し、自分に合っていると感じたと話しました。開発の仲間に恵まれたことにも触れ、周囲の人との関係が、成長やキャリアを支えてきたと振り返りました。

2021 年に独立した後もアトラスの作品に関わり、『メタファー：リファンタジオ』の制作に参加したことが紹介されました。独立後の活動については、講演の締めくくりでも、自分のゲームを作る挑戦として語られました。



■制作データから見る、音楽の重なりと細かな調整

楽曲解説では、『メタファー：リファンタジオ』の楽曲を再生した後、制作に使ったセッションファイルが紹介されました。完成した音楽を一つのまとまりとして聴くだけでなく、声、コーラス、トランペット、弦楽器などの層に分けて示されていました。

特に詳しく説明されたのが、声の音量調整です。ほかの楽器が鳴る中でも、一部分だけが聞こえにくくならないようにするための作業で、手間の掛かる工程だと語られました。

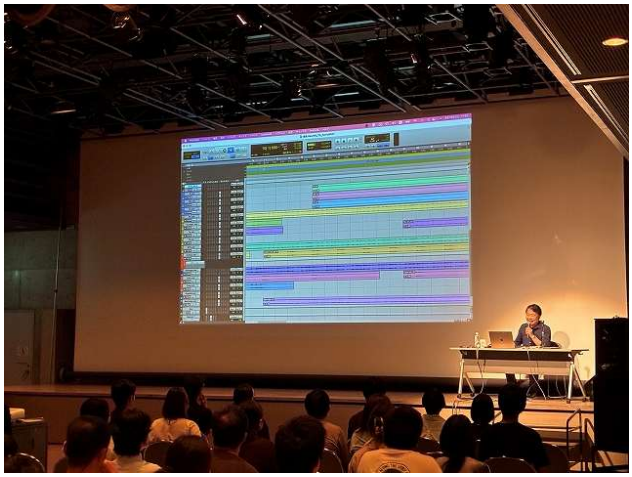
目黒さんは、楽器を経験すると、それまで一つの塊として聴いていた音楽から、その楽器の音が聞き分けられるようになることにも触れました。ベースやドラムなどの層に気付くことで、音楽の聴き方がより豊かになるとして、楽器を始めることも勧めていました。

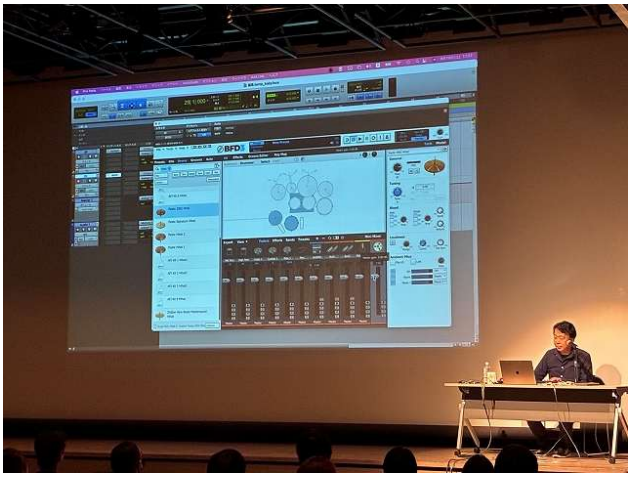
■その場で曲を作る、公開制作

続いて、事前にアイデアを用意せず、その場で曲を作る実演が行われました。目黒さんは、まず曲のスケッチを作り、そこに楽器を加えて形にする流れを説明しました。

作曲は、よい石を掘り当てる作業に近く、経験によって、どこを探せばよさそうかが少しずつ分かるようになると表現されました。また、文章を書くときに、よい言葉や言い回しを探すことにも似ていると説明されました。

ソフトのクラッシュにより一曲の完成には至りませんでしたが、音を選び、弾き、整え、組み合わせる過程を生で見せていただく、貴重な公開制作となりました。





■質疑応答　独自性と、作品の世界観をどう作るか

来場者からは、制作で心掛けていることや、ゲームの世界観を音楽へどう反映するかについて質問が出ました。目黒さんは、聴いた人が驚くような曲を作りたいという思いを語る一方、以前聴いた曲を無意識に思い出し、似たメロディーを作ってしまっていないか、常に気を配っていると説明。オリジナリティーや独自性を追求することへの姿勢が示されました。







■質疑応答　制作を支える経験

目黒さんはご自身の失敗の経験について、制作データを失ったことを挙げ、その後、バックアップを取る習慣が付いたと話しました。また、過去に自分で効果音や音声の配置まで担当し、音全体の演出に責任を持った経験が、後の仕事にも役立ったと説明。これから制作に関わる人にも、効果音などを含めた音全体のバランスを経験してほしいと伝えました。

■年齢にかかわらず、作ることに挑戦してほしい

最後に目黒さんは、開発スタッフやバンドの仲間に支えられて、現在の活動につながったことを改めて振り返りました。

そして、音楽を作ることや演奏する機会があれば、ぜひ試してほしいと呼び掛けました。自分も個人でゲームを作る夢に挑戦しており、若い人だけでなく、年齢を重ねてからでも新しいことに取り組めると伝えました。

講演では、作品を生み出す技術だけでなく、思い通りにならない過程、人に遊んでもらう喜び、仲間と音を合わせる楽しさも語られました。目黒さんは、音楽に限らず何かを作ることへ挑戦してほしいというメッセージを送り、講演を締めくくりました。

