

80回文化祭 Polaris 部誌



BeatLink

目次

p.2-6 いよわとは何か

p.7-11 マジカルミライ参戦記

p.12-15 私がボカロを聴く理由

p.16-17 灘高生式音ゲー上達法

p.18-20 ジ。一上位曲の移植について一

p.21-23 ボカロとプロセカの関係について

p.24-27 魅せプのやり方[プロセカ]

p.28 各種情報

いよわとは何か

80 回生 太田 結

1.1 自己紹介

こんにちは。アィム太田自己紹介をしておく、音ゲー・ボカロサークルとして僕が立ち上げましたが音ゲーはからっきしできないです (Arcaea を 9 か月やって 10.5 前後など)。ありがたいことに、音ゲー上級者の同学年や後輩たちがたくさん入ってくれたので「音ゲー」の文字が消えずに済みました。

僕自身はいろいろなことに手を出していて、~~この記事の執筆時の予定通りになっていれば美術同好会でも作品を出しているはずでございます~~

あと個人的な話ですが「超かぐや姫！」に人生変えられました。ぜひ見よう

2.1 はじめに

「いよわ」をご存じでしょうか。おそらくボカロ (広義) 文化に触れたことのある方なら一度は見たことはある名前だと思います。簡単に紹介すると、2018/2/14 に「終末のお天気」でデビューし、不協和音とクオンタイズ (DAW など音を正しい拍子に合わせること) されていない感情をぶつけたような生音源のピアノなどの特徴的なサウンドだけでなく自身の手で MV を手掛けるなどなどいろいろ自分でやっちゃうタイプのボカロ P です。しかもその MV のほとんどに考察要素があり一部は本人によって答え合わせがされるなど、考察がついてまわる P でもあります。この記事内では考察についていろいろ言いますがいよわの全曲を抑えきっているわけではないのでご了承ください。(魔法を架ける、初花、雨はやだねの三曲とスタジオごはんのメンバーとしてのみいよわが参加した曲はあまり聞いていません。それ以外はアルバム限定曲含めて押さえてあります。)きゅうくらりん YouTube1 億回再生おめでとうございます。

2.2 ポップな「歪み」

いよわの曲をいろいろ聞いていると、音の構成やリズム、歌詞、さらには MV までも不穏なのにポップとして成り立って「しまって」いる曲がいくつもあります。

それこそがいよわの強みでもあり、同時にこの不気味さは敬遠される理由にもなり得ます。僕は音楽理論をかじってもいないので詳しくは言えませんが、間違いなくおかしいコード進行が紛れていることがあります。~~これ以上書くこと思いつかないので次の内容に移ります~~

2.3 いよわと考察

先ほどいよわと考察には深い関係があると書きましたが、その詳細を少しだけご紹介します。まずそもそもとして、「考察要素あります」とか「この曲の考察には答えがあります」なんて言っているアーティストはほとんどいないでしょう。が、実はいよわは twitter(X)で自身の曲の考察に対して言及していたり、pixiv FANBOXで「楽曲考察の答え合わせについて」なんていう記事を公開したりしています。👉~~マジで何なんだこのボカロP~~ちなみに閲覧には月額二百円かかります。楽曲で考察と言うとどんなものを思い浮かべますか？やはり定番はモールス信号や暗号、歌詞や映像のストーリー解釈、曲名に使用された単語の意味による意図の解釈などが考えられるでしょう。もちろんそのようなものも頻出なのですが、もうすこしマイナーな考察方法があります。実は、ごく狭いものではありますが「いよわ考察界限」なるものがあり、そこではいよわの曲に対する解釈の方法というものがいくつか存在しており、よく使われる（と僕が認識している）のは「落涙読み（ピアノ/ティアドロップ読み）」「骨牌抜き」などと呼ばれる手法です。簡単に言うと、「空耳こそが本当の歌詞だ」という考え方になります。例えばフロクロ(Frog96)の楽曲「あの子の消費論」では「って、もうそんな時間！？ 本気で契れ！このアプローチ 出掛けないと遅れるし カレンダーは Summer 見て、晴天！ 」と「って妄想何時間？ 本機電池切れ この Apple Watch で？ 関係ない 遠くレール敷かれた様見て、急いて、」(MV より引用) など、一番と二番では完全に同じ発音がされているにもかかわらず表示される歌詞を見ているとそう聞こえてくる、というある意味での「歌詞の二面性」が出ています（同氏の曲は他にも「ことばのおぼけがまどからみている」などともない「落涙読み」が見られます。ぜひ聞いてみてください）。そして、この現象を聞く側が意図的に起こすことでMV に表示されているものとは違う歌詞を読み取る行為こそが楽曲考察における「落涙読み」となります。ただ、フロクロの一部曲とは違い、いよわの楽曲における「落涙読み」は公言されているのではなく、考察されるべき要素として公言されているのは MV、楽曲中のモールス信号や「水死体にもどらないで」中の文字化けなどですので、「落涙読み」は考察者

が編み出した一種のアプローチに過ぎないことに留意してください。またそのため、「落涙読み」は今のところ基本的に確実な正解が存在しない考察です。さらにはいよわ楽曲における「落涙読み」の考案者とされる人物楽曲のほぼ全てが「落涙読み」と主張していたりはしますが個人的には一部の歌詞のみで十分だとは思いますが、またこの考案者はほかにもいくつかの考察方法を実践したりしていますが、余白の関係でここでは割愛します。気になる方は調べてみてください。

3.1 おわりに

こんなところまで読んでいただきありがとうございます。締め切りや他の仕事に追われながら急いで執筆したのでいろいろと読みづらい文章だったと思います。すまんかった

この記事ではいよわの考察についていろいろ言いましたがいよわの楽曲は考察しないと本当には楽しめないとかそういうことを言っているわけではありません。考察はいよわの楽曲との向き合い方の一つの方法にすぎませんし、考察に集中しすぎて曲を聴くという本来の音楽鑑賞の良さが薄れてしまうのも好ましくありません。とにかく曲は自由に楽しもうということです。

せっかくなのでこの記事を読んで聴こうとしてくれた方向けにお勧めの曲を挙げておきます。

- ・イマイナー 僕が初めて聞きたいよわ曲です。歪みのかかった気持ち良すぎる音にずっと殴られます。
- ・IMAWANOKIWA 僕の高校受験を支え続けてくれた曲です。曲で泣きそうになったのはこれが初めてです。超かぐや姫！の曲は全部泣けます。一時期 tiktok などで一騒動あったりプロセカに収録されたりしたので知っている人もいるかもしれません。曲に対するリスペクトは欠かしてはいけない
- ・捕食ひ捕食 初めて聞いてからずっとお気に入りの曲です。世界観といい音といい歌詞といい何から何まで言い合わせない快感があります。

超かぐや姫！を見よう

3.2 参考文献

青土社 (2024). 「ユリイカ 2024 年 10 月号 特集=いよわ - 「1000 年生きてる」「きゅうくらりん」から「熱異常」、そして「一千光年」先…ポー

カroid文化の臨界点へ」. 2024 年 9 月 27 日発売.

URL: <https://www.seidosha.co.jp/book/index.php?id=3973> (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

2. 極ボッチ (2023). 「現在のいよわ考察界限について (純セ●ス)」。note. 2023 年 12 月 22 日公開.

URL: <https://note.com/kyokubotti/n/nd85f9578fe48> (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

3. 純セメス (2022). 「【曲ぶらいまり名を入力】純セメス! どういう感じで考察記事作ってんの? 【いよわ曲考察攻略】」。堂々堂〜純セメスのプロマガ〜はてブ〜. 2022 年 8 月 25 日公開.

URL: <https://jyunreaisoudoudou.hatenablog.com/entry/2022/08/25/223000> (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

4. 中村拓海 (2025). 「コラボに楽曲提供、多数のオリジナルまで……なぜ DECO*27 は“走り続けられる”のか?」。Real Sound. 2025 年 1 月 10 日公開.

URL: https://realsound.jp/tech/2025/01/post-1881232_4.html (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

5. いよわ . 「楽曲考察の答え合わせについて」。PixivFANBOX. 2019 年 5 月 15 日 公開.

URL: <https://iyowa.fanbox.cc/posts/387174> (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

3.3 参考楽曲

1. いよわ (2019). 「終末のお天気」。YouTube. 2019 年 9 月 15 日公開.

URL: <https://youtu.be/eCJesRaX4sU?si=62NuE0bqLJWWaiSP> (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

2. あ子 (2024). 「魔法を掛ける」。YouTube. 2024 年 4 月 1 日公開.

URL: https://youtu.be/25c_cB1WtzM?si=zXicqvoLTcLbWK3M (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

3. Peg (2022). 「初柑花」。YouTube. 2022 年 5 月 20 日公開.

URL: https://youtu.be/3N-PF4_D4dg?si=brnxFkl4boJrB-wQ (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

4. ヒロヒトヒライジン (2023). 「雨はやだね」。YouTube. 2023 年 6 月 23 日公開.

URL: <https://youtu.be/Kmea1FP83Pw?si=Wgi23a4-Ki9AYe7y> (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

5. いわね (2022). 「ちゅうぶらりん」。YouTube. 2022 年 3 月 25 日公開.

URL: <https://youtu.be/2b11exhKPz4?si=D1-xoWWS5E1aEXXA> (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

6. フロクロ (2024). 「あの子の消費論」。YouTube. 2024 年 4 月 27 日公開.

URL: <https://youtu.be/D4Clq1oSCSA?si=ICU-jGuWxubt5IAb> (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

7. フロクロ (2023). 「ことばのおぼけ」。YouTube. 2023 年 4 月 1 日公開.

URL: <https://youtu.be/YBgzkksLURU?si=PkJuzclBOVwLs63> (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

8. いよわ (2018). 「ねむるピンクノイズ」。YouTube. 2018 年 3 月 25 日公開.

URL: https://youtu.be/1bTQMYnEf_Y?si=sVOVUOzhWw2P1NdD (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

9. いよわ (2019). 「イーマイナー」。YouTube. 2019 年 6 月 11 日公開.

URL: <https://youtu.be/-KEO5JydVMg?si=gWRVG6x7FwYuRNBx> (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

10.Iyowa (2019). 「IMAWANOKIWA」. YouTube. 2019 年 6 月 1 日公開.

URL: <https://youtu.be/OVwCr2MESfo?si=2VsDU8YFgJJVQKdB> (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

11.いよわ (2021). 「わたしのクリテリウム」. YouTube. 2021 年 3 月 25 日公開.

URL: <https://youtu.be/wa9WvwmTXfU?si=dtX4rHthStYa-72x> (最終アクセス日: 2026 年 3 月 30 日)

マジカルミライ参戦記

80回生 安威

1.1 はじめに

2025年、私は人生で初めてマジカルミライというボカロの祭典に足を運びました。本稿では、そこで得た経験、知見を記そうと思います。マジカルミライに興味を持っているが、その実態がよくわかっていないがために行くことができていない人の一助となれば嬉しいです。

1.2 マジカルミライとは

初音ミクたちバーチャル・シンガーの3DCGライブと、創作の楽しさを体験できる企画展を併設したイベントです。2013年から毎年開催されていて、ボカロ文化の祭典と呼ばれています。また、プロジェクトセカイ（プロセカ）などの音ゲーに収録されている楽曲の多くもここで披露されるため、音ゲーマーにとっても聖地のようなイベントとなっています。

1.3 企画展

ピアプロキャラクター*1に関連した展示や、プロセカの特設ブース、さらには公式グッズの販売など、会場全体がボカロ色に染まります。特にプロセカブースでは、ゲーム内のイラストが巨大パネルで展示されていたり、最新情報の発表があったりと、音ゲーマーなら見逃せない内容が盛りだくさんです。また、会場の壁に自由にイラストやメッセージを残せる「ピアプロ壁」では、全国から集まったファンの熱量を肌で感じることができます。

企画展写真集



←

ラッピング車両

いろんな企業がスポンサーについていて、会場でも一際目立っていました



←

プロセカブースのミク
プロセカブースもかなり人気
で、ミクを撮影するために長
蛇の列が！
改めてプロセカの人気度を実
感しました



←

全員集合
この構図がとても
好き

続き



↑キャラクター設定資料(こうやってつくられているのか！と感動しました)



←MEIKO20周年記念の衣装展示
画面からそのまま飛び出てきたかの
様なクオリティ！

1.4 ライブ

マジカルミライといえばこれ！といえる、大本命です。いつも YouTube などでは聞いている曲ももちろんいいですが、実際にピアプロキャラクターズ*1 が前で踊ってくれることに加えて、ライブ会場特有の音圧や熱気とともに聞く曲は格別です。私が参戦した 2025 年は、超人気曲である椎名もたさんの『少女 A』やかめりあさんの『ヒアソビ』、ライブ書下ろし楽曲である*Luna さんの『ラストラス』などたくさんの神曲が目 앞에서エレキギターやドラムなどによって生演奏されました（←ここも神要素!!）。実はそのとき私はペンライトを持っていなかったのですが、隣の席に座っていた親切な方が貸してくださり心が温かくなりました。

1.4.2 ライブパートの補足

ライブのセットリストについてももう少し詳しく触れたいと思います。私が参戦した 2025 年、特に印象に残ったのは、ステージ上のスクリーンに映し出されるキャラクターたちの細やかな動きでした。

例えば『少女 A』では、椎名もたさんの切ないメロディが会場の重低音と混ざり合い、曲に没入し、思わず胸が締め付けられるような感覚に陥りました。また、『ラストラス』の演奏中、周囲のペンライトが一斉に楽曲のイメージカラーに染まる光景は、まるで光の海の中にいるようで、本当に「圧倒的」でした。生演奏のドラムが体に響くたび、YouTube で聴いていた時とは全く違う、音楽を「浴びる」体験ができました。これはやはりライブ会場ならではのことだと思います。



←去年のマジカルミライの
ライブダイジェスト

出典：YouTube 初音ミク公式チャンネル

『初音ミク「マジカルミライ 2025」ライブダイジェスト』



←初音ミク「マジカルミライ 2026」公式サイト

1.5 アドバイス

ここでは、具体的にこうしたほうが良いというアドバイスを箇条書きで記そうと思います。

- ・**チケットの抽選日程を把握する**：ライブチケットの抽選販売の日程はしっかりと把握しておくべきです。毎年**3月中旬**に1次抽選があります。（私はこれを失念しており、チケットのリセールで幕張メッセのライブチケットが当たったので何とか観戦できましたが、大阪で見ればかからなかったはずの往復新幹線代がかさみました…）
- ・**企画展だけでも行く価値あり**：↑とは言いましたが、企画展だけでも行く価値はあると思います。会場に行くと、たくさんの同志と出会うことができ、テンションが上がるし、いろんな企画があって幸せになれます。
- ・**ペンライトを用意する**：ライブに行くなら、一本でもいいのでペンライトを買うとより楽しめます。私も今年は買います！
- ・**物販は事前リサーチを**：何をを買うのか事前に調べて決めておきましょう。当日は人の数が多く、人気商品はすぐに売り切れてしまうため、事前に調べて目星をつけておくと安心して買えます。

具体的な持ち物(1例)

- ・**モバイルバッテリー**：会場では最新情報のチェックや、ピアプロ壁の撮影、同志とのSNS交流などで想像以上に充電を消費します。
- ・**飲み物（多めに）**：企画展の熱気とライブの運動量で、喉はすぐ乾きます。会場内の自販機は行列ができることもあるため、事前に多めに準備しておくで安心です。
- ・**クリアファイル**：企画展でもらえるチラシや、購入したステッカーなどを綺麗に持ち帰るために重宝します。
- ・**大きめのトートバッグ**：物販で購入したグッズは、意外とかさばります。エコバッグを一つ忍ばせておくだけで、帰りの新幹線がぐっと楽になります。

1.6 終わりに

今回、初めてのマジカルミライ参戦を通して、より一層ボカロが好きになりました。音ゲーという入り口からボカロを好きになった私ですが、ライブ会場で見たあの景色は、今後のプレイのモチベーションを大きく変えてくれるものになったと確信しています。もし、この記事を読んで少しでも「行ってみたい」と思った方がいれば、ぜひ今年のライブ会場で一緒にペンライトを振りましょう！

*1 ピアプロキャラクターズ：初音ミク、鏡音リン・レン、巡音ルカ、MEIKO、KAITOの総称

私がボカロを聴く理由

80 回生 小倉洪順

1. はじめに

私は普段、人間の歌手の曲よりもボカロ曲を聴くことが多い。もちろん、単に好みの問題だと言ってしまうえばそれまでだが、なぜそこまで惹かれるのかを考えてみると、ボカロには人間の歌とは違う、独特な魅力があるように思う。本稿では、私がボカロを聴く理由を、その特徴と、そこから見えてくるボカロである必要性、そして近年の変化という順に考えてみたい。

2. ボカロの特徴

私がボカロを聴くのは、単に声が好きだからではない。ボカロには、人間の歌にはない特徴がいくつかあり、私はそこに強く惹かれている。

まず、ボカロは人間には不可能な歌い方ができる。生身の歌手には、音域や息継ぎや発音の限界がある。しかしボカロにはそれがない。極端に速いフレーズや、無茶な音の跳躍や、普通なら歌うこと自体が難しい旋律でも、そのまま楽曲として成立させることができる。これは単に便利というだけではない。人間の歌手に合わせて曲を丸めなくてよいということであり、作曲者の発想がより直接に表れやすいということでもある。

次に、ボカロには絶対的な土台がある。たとえば同じボーカロイドの声なら、どれほど曲調が違ってても、聴き手はその奥に同じ存在を感じることができる。世界観は毎回変わるのに、土台は変わらない。このことは私にとって安心感につながっている。人間の歌手のように、その人自身が前面に出てくるのではなく、一定の軸を保ったまま多様な作品が展開されるからである。

そして、その結果として、ボカロでは作曲者の個性が出やすい。人間の歌では、どうしても歌手の表現が作品の印象を大きく左右する。だがボカロでは、その比重が相対的に小さい。代わりに前へ出てくるのは、作曲者が

どういうメロディを書き、どういう言葉を選び、どのような音世界を組み立てたかという部分である。つまりボカロは、歌手の個性ではなく、作りの個性を際立たせる媒体だといえる。

私はこのような特徴を持つボカロに、人間の歌とは別種の魅力を感じている。人間の代用品だからではない。むしろ人間を通さないからこそ可能になる表現があり、私はそれを聴いているのだと思う。

2. ボカロである必要性

ボカロの特徴について考えていくと、最終的には一つの点に行き着く。ボカロが人間と異なると真に言えるのは、それが機械であるということだ。人間に不可能な歌い方ができることも、歌手本人の人格や生い立ちから距離を置けることも、作曲者の個性が前面に出やすいことも、すべてはボカロが生身の歌手ではなく、機械として声を生み出していることに由来している。

そして私は、その機械性こそがボカロの価値だと思っている。一般には、機械的な歌声は不自然で、感情に欠けるものだと見なされがちである。しかし私にとっては、その不自然さこそが魅力である。人間の歌のように滑らかで、生々しく、感情を直接押し出してくる声ではなく、どこか硬質で、冷たく、少しずれた響きだからこそ、ボカロには人間の歌とは異なる美しさがある。

人間の歌声は、人間そのものから切り離すことができない。声には身体があり、人生があり、人格がにじむ。だがボカロには、それがない。そのため、ボカロの歌は「誰かが歌っている歌」というより、より直接に「作品としての歌」になりやすい。私はそこに惹かれる。人間の温度が前面に出る歌ではなく、機械を通して構成された音楽としての歌を聴きたいのである。

さらに、機械の声は、楽曲そのものの輪郭を鋭くする。少し不自然な発音、硬い音の立ち上がり、人間なら自然に流れてしまう箇所に残るわずか

な違和感。それらは欠陥ではなく、ボカロという媒体が持つ固有の質感だ
と思う。その質感があるからこそ、言葉や旋律や音作りは、より人工的
で、より制御された美しさを帯びる。私はその感触を求めてボカロを聴い
ている。

3. 近年のボカロの人間化

近年のボカロは、少なくとも技術の面では確実に以前より人間らしくなっ
ていると思う。実際 VOCALOID6¹では AI 技術によって「よりナチュラル
で表現力豊かな歌声合成」が掲げられており、公式サイトでも「これまで
以上に自然な歌声」が前面に出されている。開発の方面で人間らしさ、自
然らしさが重視されていることは疑いにくい。

ただ、私はこの変化をそのまま「ボカロが人間に近づいている」と言い切
るのにも少し違和感がある。というのも、実際に広く聴かれている曲を見
ていると、いわゆるボカロらしさはまだかなり強く残っているように感じ
るからだ。高音や早口、大きな跳躍、少し無理のある歌い回し、あるいは
不自然さそのものを魅力として押し出す感じは、今でもボカロ曲の中心に
あるように思う。少なくとも、流行っている曲ほど人間の歌に近づいてい
る、という印象はあまりない。

むしろ逆に、あまり目立たない曲を聴いていると、やけに自然に、人間っ
ぽく歌っているものに出会うことがある。だから私の感覚としては、ボカ
ロは全体として一方向に人間化しているというより、技術としては人間ら
しくなりながらも、文化としてはまだかなりボカロらしさを残している、
という方が近い。つまり「人間らしさ」と「ボカロらしさ」が混ざったま
ま進んでいるのであって、後者が完全に消えたわけではない。

実際、ボカロ公式の 20 周年メッセージ²でも、「人間らしさ」と「ボカロら
しさ」の共存が意識されていることは確かなようだ。これはつまり、ボカ

¹https://www.yamaha.com/ja/news_release/2022/22101301/

² <https://www.vocaloid.com/anniversary/message/>

ロが単純に人間の歌へ近づけばよい、という話ではないということでもある。自然になればなるほど良い、というほど単純ではないのだと思う。

そして私は、その中でなお残っているボカロらしさの方に強く惹かれている。ボカロが人間の歌の代用品として完成していくことにはあまり興味がない。そうではなく、機械の声であることをある程度保ったまま、その声でしかできない表現を深めていってほしい。私が聴きたいのは、上手く人間を真似した歌ではなく、少し不自然で、少し冷たく、しかし妙に美しい、あのボカロの歌なのだ。

4. おわりに

ボカロは近年、技術としては確かに人間らしくなっている。しかし私にとって大切なのは、どこまで人間に近づけるかではない。むしろ、人間ではない機械の声だからこそ生まれる、不自然さや冷たさを含んだ独自の美しさの方である。私はこれからも、人間の歌の代用品としてではなく、ボカロでしか成立しない歌を聴きたいと思う。

灘高生式音ゲー上達法

80 回生 大西

1.1 はじめに

この記事は効率よく音ゲーを上手になりたいという方向けに灘高生おすすめの練習法を紹介するものです。もちろん灘高生であることと音ゲーの上手さには何の相関関係もないので「へー、こんな考え方もあるんだなあ」といった感じで読み飛ばしてってください。一応執筆者はスマホ音ゲー「プロジェクトセカイ」でレベル34以下の譜面を全てフルコンボできる程度の実力（中の上くらい？）です。

2.1 目標設定

一番初めに最終的な目標・ゴールの設定をしてください。（これを**大目標**とします）あくまで"最終"目標であるため、今の実力からかけ離れていてもまったく問題ありません。ただし、とにかく「絶対に達成したい！！！！！！！！」というモチベーションが湧いてくる目標にしましょう。それは「好きな作曲者さんの曲をフルコンしたい！」だったり、「このユニットが大好きなので全曲制覇したい！」であったりと人によってさまざまだと思います。ここをなんとなく決めてしまうと、長期間目標を達成できなかった場合に「何のために頑張ってるんだろう....」という風に見失ってモチベ切れに陥りやすくなるので気を付けましょう(n敗)。

2.2 現状把握

目標が設定出来たら何回か試しにプレイしてみましょう。そこから今の自分に足りない力をリストアップしていき、それぞれの課題を元に**中目標**を複数設定してください。これは最初に立てた目標とは違って、ぼんやりとしたものでも構いません。「物量に対応できるようになる」、「多指に慣れる」、「認識難に強くなる」などといった感じです。これらの中目標を指針として各要素を鍛えていきましょう。また、成長を実感するためのチェックポイントとして、最終目標となる曲・譜面と似たような傾向の少し難易度が低い譜面を中目標に設定しても良いですね。

2.3 地道な練習

近道はありません(泣)。よっぽどの才能がない限り毎日コツコツと努力を重ねていくしかないでしょう。ただ、ゴールまでの道のりが長すぎるとだんだんモチベが低下していく恐れがありますよね。そこで、(大、中と来て薄々察していたかもしれませんが)今回は**小目標**を設定していきます。こちらはとにかく具体的に、とにかく大量に作ることをおすすめします。人間の脳は意外と単純で、達成感を与えてやると簡単に喜んで、次もがんばろうというモチベが湧いてきます。これを利用して、細かい目標を何個も作ることで絶えずモチベを生成するのです。スマホのメモアプリなんかを使って達成できた目標、次に目指す目標を視覚化してやるとより効果的かもしれませんね。

2.4 まとめ

以下の3種類の目標を設定して、毎日少しずつでも実行していきましょう

大目標はモチベ重視！自分の本当にやりたいことを考えてみてください。あまり興味がないことをやろうとしても大変なだけで意味がないです。

中目標は理想の自分から逆算して、現状の自分に足りないものを設定してください。

小目標はとにかく数を作る！日々のモチベ維持のための燃料となります。

これらを書き出して視覚化することができればさらに良いと思います。

3.1 終わりに

この記事では一介の灘高音ゲーマーが利用している音ゲーの上達法を紹介させていただきました。結局のところ音ゲーはゲームであり、楽しむことが一番大切であると思うので紹介した練習方法が参考になったかどうかに関わらず、今後も音ゲーを自分のペースでエンジョイしてってください。拙い文章でしたが、お付き合いいただきありがとうございました。

ジ。一上位曲の移植について一

※この記事内の情報は、2026年3月29日時点のものです。また、数値の間違ひがある可能性があります、暖かい目で見守っていただけると嬉しいです。

みなさん、初めまして。まずは自己紹介から。普段は主に Arcaea とチュウニズムをプレイしている 80 回生の山下と申します。さて、早速本題に入りましょう。

ズバリ、「上位の音ゲー曲は、別の音ゲーに移植されても難しいままなのか？」

その謎を解明するため、我々調査隊は CHUNITHM AMAZON の奥地に向かった……。

1 使用したデータ

今回の調査では、次の 11 機種種の音ゲー同士の移植を対象にしました。

- 太鼓の達人（おに、おに裏の合計 1478 譜面）
- CHUNITHM（MASTER、ULTIMA の合計 1756 譜面）
- maimai（MASTER、Re:MASTER の合計 1654 譜面）
- オンゲキ（MASTER、LUNATIC の合計 1122 譜面）
- プロセカ（Master、Append の合計 778 譜面）
- Arcaea（Future、Eternal、Beyond の合計 679 譜面）
- Phigros（Insane、Another の合計 343 譜面）
- Rotaeno（IV、IV- α の合計 395 譜面）
- Paradigm: Reboot（MASSIVE、REBOOT の合計 385 譜面）
- Takumi³（Master、Insanity、Ravage の合計 408 譜面）
- Liminality（Wizard の 135 譜面）

今回は、各音ゲーの括弧内の難易度の譜面の上位 10% の楽曲（以後上位曲と呼ぶ）に注目しました。例えば CHUNITHM であれば、上位 176 譜面が対象です。今回難易度の指標とするのは、それぞれの音ゲーの譜面定数です。CHUNITHM において定数 15.1 以上の譜面は 133 譜面存在します。よって定数 15.1 の譜面は、 $133 \div 1756 \times 100 = 7.57\cdots$ と計算し、小数第 2 位を四捨五入して、上位 7.6% と求めます。ただし、譜面定数がない太鼓

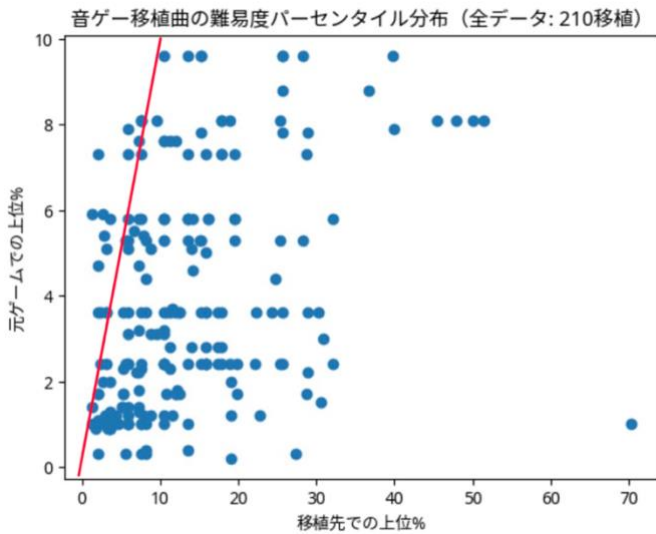
の達人では、ふよし様の太鼓の達人星 10 全良難易度表を参考に、SS、S +、S……の順に上位何%かを計算しました。この時、上位曲が別の音ゲーに移植された時、どれくらいの難易度になったのかを比較しました。

2 移植の割合

まず、上位曲のうち、実際に他の音ゲーに移植された割合を調べました。結果を見ると、ゲームによって移植率には大きな差がありました。例えば、maimai では上位曲の **25.5%**、オンゲキでは **23.2%**が移植されており、実際に同じ SEGA 音ゲーという事情からゲキチュウマイの中で上位曲が多く輸出入されていることから納得です。CHUNITHM だけ移植の割合が少ないのは何でなのでしょうかね。実際、上位曲の中でオンゲキと maimai からの輸入が 51 曲なのに対し、輸出は延べ 26 曲と約半数のみとなっています。神曲ばかりなんだから出し惜しみしなくてもいいのにな。

一方で、太鼓の達人は **3.4%**とかなり低く、上位曲の多くは他ゲームに移植されていませんでした。これは天下一音ゲ祭以降鎖国を続けてきたことが明白な理由となっています。しかし、最近 maimai やプロセカとコラボするなど、開国しつつあるので今後に期待ですね。Arcaea はスマホ音ゲーの中で 1 番コラボしまくっているといっても過言ではないほどコラボに力を入れています。ゲキチュウマイそれぞれと 3 回以上コラボしている他、様々なスマホ音ゲーともコラボしています。Phigros は、オリジナル曲が少ないという事情から、ボス曲をありえない頻度で放出するのが特徴です。また、曲数の少ない Liminality では **35.7%**と高い移植率になりました。これは、ゲームの代表曲が比較的少ないため、人気曲が他ゲームに移植されやすいということが考えられます。

音ゲー名	上位曲の中で移植した曲数	上位曲の中の移植曲の割合
太鼓の達人	5 曲	3.4%
CHUNITHM	21 曲	11.9%
maimai	42 曲	25.5%
オンゲキ	26 曲	23.2%
プロセカ	5 曲	6.4%
Arcaea	11 曲	16.2%
Phigros	5 曲	14.7%
Rotaeno	4 曲	10.0%
Paradigm:Reboot	3 曲	7.7%
Takumi ³	6 曲	14.6%
Liminality	5 曲	35.7%



←赤い線は元の音ゲーの上位%と移植先での上位%が一致する境界になってます。赤い線から右下に行けば行くほど、移植された時に難易度が落ちることになります。ちなみに右下に寂しくある点は Schwarzschild という maimai から Paradigm:Reboot に移植された楽曲です。どうしてこうなったんでしょうね。

3 移植による難易度の変化

次に、移植された曲の難易度がどのように変わるのかを調べました。結果として、多くの曲が移植先で弱体化していました。例えば、元のゲームで上位3%や4%といった、ボス曲に近い難易度だった曲が、移植先では上位10%や15%程度の位置になることが多く見られました。実際にデータを数えてみると、移植曲の9割以上が弱体化していました。逆に、移植によって難易度が高くなった曲はわずか5%程度でした。

4 考察・まとめ

ほとんどの曲が移植されて易くなる理由として、いくつかが考えられます。最大の理由は、移植されてきた曲よりも自音ゲーの曲の難易度を難しくしたいというものだと思います。例えば、自分のやってる音ゲーの最難関の曲が別の音ゲーの曲ばかりだったら悲しくなるでしょう？そこはどの音ゲーもプライドがありますよね。また、今回は意図的に上位10%を抽出しているので、難易度が下がりやすいということだと思います。上位曲を移植しても2割くらいは強化されるだろうと思っていたのでこの結果は正直意外でした。また来年も書けるならばさらに大きなことを調査したいなと思っています。今年は自分の怠惰で時間がなかったのですね。今回執筆するにあたって譜面定数などは各音ゲーのwikiを参考にしました。ここまで読んでいただきありがとうございました！

ボカロとプロセカの関係について

81回生 藤井基史

突然ですが皆さんに質問です。皆さんはボカロについて知っていますか？いわゆる合成音声、またはそれを用いた楽曲のことですね。では、そのボカロ、どこで知りましたか？古のニコニコ動画からだったり、この **BeatLink** だったり（そそならならぬらしい、最近だったら超 かぐや姫の場合もあったり、いろいろあると思なのですが、プロセカから知ったといふ方も 少なくはないのではないのでしょうか。何を隠そう私もその一員です。実際、プロセカがボカロに与えた影響は大いにあるといえます。では今回はその影響についてまとめてみたいと思います。ただ、その前にプロセカについて少々説明をさせていただきます。

プロセカとはプロジェクトセカイカラフルステージ feat.初音ミクの略で、株式会社セガ、株式会社 **Colorful Palette**（クプリトン・フューチャー・メディア） 協力が、運営している、スマホでできるいわゆる音ゲーです。このプロセカの音ゲーとしての最大の特徴はボカロ曲が主に収録されているといふ点です。音ゲー以外にも、オリジナルユニットのストーリーを楽しんだり、自分だけのオリジナルセカイを作れたり、最近では自分で譜面を作れるよなになってきたり様々なことができます。プロセカ **Next** というコンテストを開催することで、ボカロ **P** の方に楽曲公開の場を設けるなどボカロの知名度向上に努めています。

① 古のボカロ曲の再注目

プロセカに昔のニコニコ時代の神曲が収録されると某 **SNS** などでトレンド入りする場合があります。昔のボカロ曲を当時聞いていた人たちにその曲を思い出してもらったり、当時を知らない人にもその曲を知ってもらったり様々な効果があります。例えばハッピーシンセサイザーを例に挙げると、この曲は **Easypop** さんが **2010** 年に公開した楽曲で **2011** 年 **7** 月にはミリオンも達成しました。プロセカではこの楽曲を **MORE MORE JUMP** の花里みのりちゃんがアイドルとしての自信をなくした桐谷遥ちゃんのために必死に練習して歌うシーンがメインストーリーにありハッピーシンセサイザー（以下ハピシン）、を知る人からは 話題にられました。個人の感想ですが、モモジャンメインストーリーはマジでいいので一読 推奨。あと、ハピシンは最初のハハハハのところの左右で交互に聞こえるところが本当に好き、後のオオオオの交互も好き。

② 書き下ろし楽曲の存在

皆さんはプロセカに書き下ろし楽曲があることをご存じでしょうか？月に **2** 回開催されるユニット内のイベント（箱イベ）が開催されたり、周年を祝ったりするときに楽曲は書き下ろされるので、**1** 曲や **2** 曲ではなく **162** 曲（削除されてしまっ

た曲を除くと 161 曲)あります (2025 年 3 月 28 日 22 時半現在)。その曲の中にはロウワー/ぬゆりやトンデモワンダーズ/sasakure.UK などの有名曲もあり、有名ボカロ曲を作り出したというのは明らかに大きな影響であるといえます。箱イベのときの書き下ろし楽曲はイベント PV とともにイラスト と書き下ろしていただけるボカロ P さんの発表されるのですが、そのたびに喜ぶオタクがいるのだとかいないのだとか (ボカロ P さんの名前でストーリーが絶望的ら展開になるのだと悟った時以外)。先ほど箱イベ開催や周年記念で曲の書き下ろしが行われるといいましたが一つ例外があります。2025 年 10 月 18 日にそれは起こりました。プロセカ CS というプロセカの大会があるのですが、このとき高難易度の新譜面が決勝曲として公開されます。例年、これは既存のボカロ曲から譜面が作られるのですが、なんと去年は“音ゲーコンポーザー”の sakuzyo さんに、怪獣になりたいを書き下ろしていただいて譜面を作ったとその場でカッコイイ PV と共に発表がありました。sakuzyo さんがボカロを作るのは初めてでボカロどころ か様々な界限に衝撃を与えました。

③ 人とボカロの共演

プロセカでは楽曲が実装される際、off vocal の曲でない限りボーカロイド版 (原曲表記の 時もある) とセカイ版そボカロとゲーム内キーラクターの共同歌唱版のふたつの音源で実装されます。ボカロ版はふつうにボカロ曲なのですが、セカイ版は人とボカロの共演という点でボカロを身近なものにしているのではないかと感じます。ボカロは人間味がない点で苦手意識を持つ人もいると思うのですが人と共演することでボカロは無理でもボカロ曲に触れ合うきっかけを作ればボカロへの苦手意識の払拭につながるのではないかと感じました。

また、ボカロと一緒に歌うのってなんだかいいなと思います (感想) 余談ですが、BUMP OF CHICKEN さんの ray という曲、超かぐや姫で知った方も多いと思いますが、原曲は初音ミクとの共演を行った曲で、これはまさに共演のパイオニアといえます。この共演、ボカロと人との融和という考え方を 2014 年時点で出来ていた BUMP OF CHICKEN さん凄すぎると思いませんか？

まとめ

今回はプロセカがボカロに対して与えた影響についてまとめましたが、ボカロ以外にも様々な影響をプロセカは与えました。例えば、東方コラボでは古の神曲ヘルプミーえりんのアレンジを行いそボカロ版もあり (編曲者であるビートまりおさん歌唱版もある) 東方界限にも影響を与えましたし、前述のとおり、ボカロ P でない音ゲーコンポーザーの方にボカロを作ってもらうなど、音ゲー界限にも影響を与えました。最近話題の超かぐや姫がボカロ曲に与えた影響も凄まじいですが、映画ではなくゲームなので長期的な目で見るとボカロに与える影響というのはプロセカのほうが大きいのかなと思います。(メルトの remix を ryo さん本人に行ってもらったのはマジで凄いですし、ワールドイズマインを聞いて思ったのだが、

ただ歌うだけじゃなくてライブ感ある感じで歌うアレンジもいいのだと感じました。)ただ、どちらにも悪い影響といふものはあり、プロセカに曲が収録されるたびに「プロセカの曲だ！」って言う人がいたり、ハピシンを超かぐや姫の曲だ！と言う人もいたりしますのでボカロ及びボカロ曲に対する認識がプロセカに限らず様々な場面で是正されていってくれたら嬉しいなと思います。(この文章もその助けになれば本望です。)

Beatlink 部誌

題名：魅せプのやり方 [プロセカ]

こんにちは。82 回生の山本と申します。この記事では魅せプをいかにかっこよく見せるかという工夫についてお話していこうと思います。よろしくお願いします。

まず執筆者のプロセカの実力はと言いますと、30 くらいは FC できるよっていうレベルでかなり微妙なレベルですね。そのくらいの実力でも研究、練習を重ねたらかっこよくプレイすることができるようになるので今回はそれを解説しようと思います。(ただ本当に上手くないとできないプレイもあり、それは僕にはできないのでご了承ください)

・基本編

まずはどんな譜面にも適用できる「魅せプとまではいかないけれどかっこよく見せる方法」を紹介します。参考にさせていただいたのは音ゲー、プロセカ界隈では手元がきれいな大人気の有名 Youtuber、「エナメル巻きで食べるサラダ」様（お名前を出させていただいたので youtube のリンクを張っておきます。→https://www.youtube.com/@user-enamel_energy 感謝の意を示します）の動画と CHAT GPT（チャッピー）先生です。

チャッピー君に「プロセカで魅せプをする方法を教えてください」と質問。今の時代は AI に気軽に質問ができて便利ですね。チャッピー君の答えをいい感じに要約します。

1. 精度が取れることが前提

FC くらいはとっておきたいです。

2. クロス、片手処理などの工夫

ここがかなり重要で、ある程度練習しないとできるようになりません。鍵盤譜面や交差譜面の要素がある基本的に append などで練習しましょう。この片手処理は同時押しを基本として慣れてきたら交互押しなどもすべて片手でとれるようになってきます。

言い忘れていましたが、片手処理などはまだしも交差など端末に強い力をかけるときはスマホだと難しくなるのでできるならば iPad でやった方が有利です（スマホが動く）。

3. スライドを滑らかに

見栄えが良くなります。

4. 音楽にシンクロさせる

当然ですが、音ゲーはリズムに合わせて画面をたたくもので、言ってみれば一つの楽器を演奏しているような感覚でやりたいところです。これはやっている方も楽しいですしもちろん見た目もよくなります。

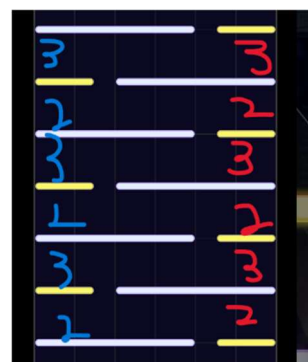
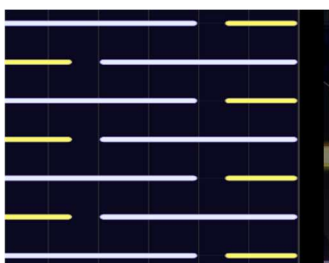
具体的には強弱をつける、動きのメリハリをつけるなどですね。またプレイに感情が出てくる譜面も少しだけありますよね（化けの花など）。そういうときも、言葉にするのは難しいんですが動き、強弱などの意識をするとなんかいいです。

・応用編

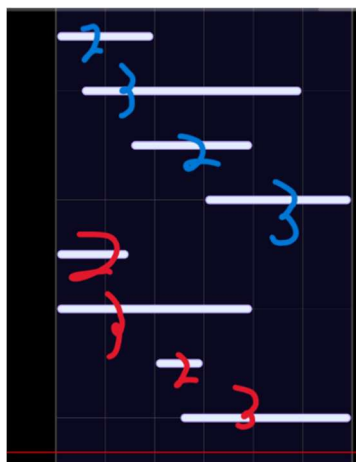
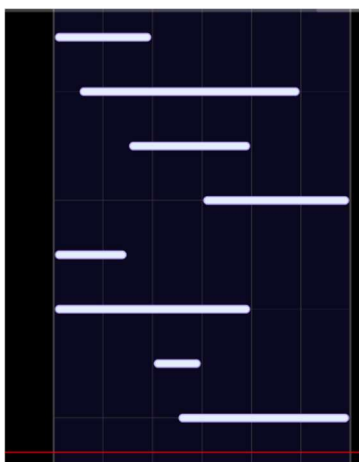
これだけでも十分かっこいいと思うんですがもっと凄いことをしたいという方に向けて解説します。魅せプというのは…言葉にするのは難しいですが…なんか凄いことをしてください（語彙力の消失）。パワー系でもいいですがその難易度かなり人によって異なるので運指を組んで交差、片手トリルや認識難を利用した特別な運指がおすすめです。

認識難譜面などはノーツが大きい分視認性が低いですが取り方の選択肢も広がります。

例えば snooze の append 譜面に左図のような配置があります。両手トリルをすることも取れますね（右図）。これは見た目は綺麗かといわれるとあまり変わらないような気もしますが認識難は逆に面白い運指でとれるということがこれからわかりますね。



またイガク master 譜面では左図のような譜面（認識難階段）が出てきますが移動片手トリルで交差して取れます。これは見栄えがかなり良いのではないのでしょうか。



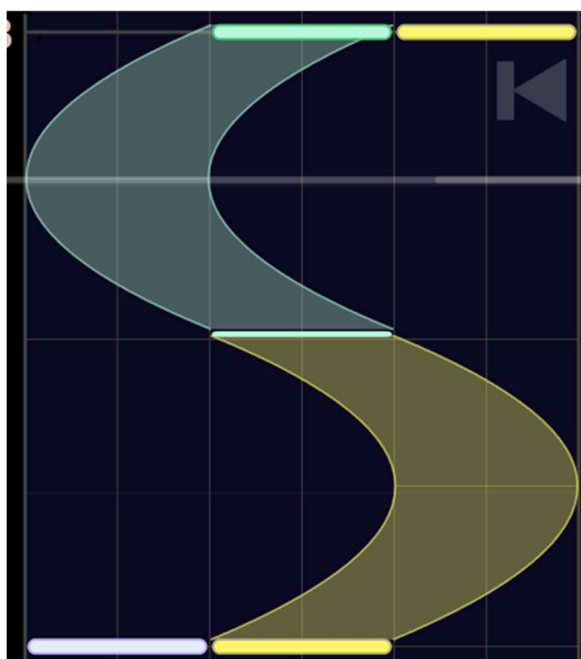
このように運指研究をすることで綺麗にさばくことができます。

・おすすめ練習譜面

僕はプロセカの譜面をあまり知らないのですが、具体的にはあまり言えませんが、自分の好きな譜面を選ぶことが大事かな、と思いますね。認識難多めのものなどもそうですね。

例えばロウワーやトンデモワンダーズなどの昔ながらの名曲は認識難が多く、練習する前は全く歯が立たないものでも運指研究をしたらかっこよく取れるのが気持ちいいですよ

ね。
あとは append 追加後から交差または持ち替え必須の譜面が増えてきました。持ち替えが想定運指であると思われると思うものも交差でとるとかっこよく見えることもあります



生命性シンドローム master より。
ちなみに僕はいつも全押しで誤魔化し
てます

指が全く動かないという方は鍵盤譜面で鍛えましょう。僕はマシュマリー紫を推します
(神曲なので)

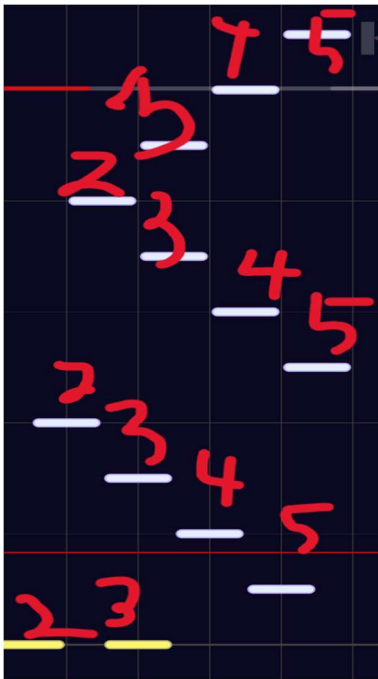
・参考動画

<https://youtu.be/NoeE5GMvVWg?si=51Eo671ED8T--yMa>

↑これは youtuber のえすとさんと Mido*さんが視聴者の魅せブのリアクション動画ですが、視聴者の皆さんの魅せブが凄く参考になるのでおすすめです。

せっかくですのでこの動画の中で最も僕の好きな運指の解説を1つだけしようと思います（うまい人の一見わけのわからない運指を自分なりに分析することが魅せブの第一歩だと思います）

どの方の魅せブも素敵ですが僕の一番好きな 17 人目きらにゃんさんの運指を 0.25 倍速でみてまとめるとこうなりました



要するに片手で人差し指から小指までつかって階段を取っているということですね。片手 4 鍵です。

これの何が凄いて薬指小指がちゃんと動かないとできないということですね。これができるのは本当に尊敬します…

おわりに

ここまで長々偉そうに喋ってきましたが僕もプロセカの実力はまだまだで、こういうことを解説できる立場ではありません。しかし僕はプレイするときの見た目をかなり意識しているので僕から話せるだけのことを話しました。きれいな手つきでとれると自分も嬉しくなりますよね。こういう時がプロセカをやっていて一番楽しい時なのではないかとも僕は思います。みなさんも是非試してみてください！ここまで読んでいただき、ありがとうございました！

