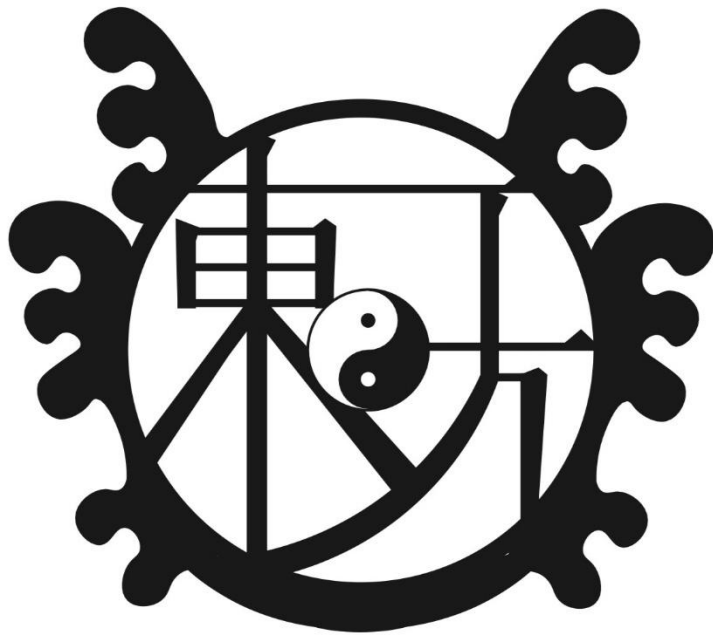


2026 年度



NADA Touhou Circle

灘校東方研究会

会誌

# 目次

- 2 東方キャラを折り紙で折ろう！(後編、理論編)
- 8 ようこそ、「発狂弾幕」の世界へ
- 19 四コマ漫画
- 21 音楽で視る人気作品
- 24 霊夢のお祓い棒、結局どれだけ伸びたん？
- 30 来年の東方人気投票順位予想(錦上京)

# 東方キャラを折り紙で折ろう！（後編、理論編）

81回生 ゆうや

## 1, はじめに

こんにちは。81回生のゆうやです。ここでは東方キャラを折り紙で折るときに使えるような構造をまとめています。かなり折り紙寄りの内容なので純粋に東方の記事を読みたい方は、次の記事へと進んでください。

## 2, 前編は？

タイトルを見てもらえばわかる通り、この記事は後編に当たります。じゃあ前編はどこの？と言いますと、折り紙部の部誌に存在します。折り紙に興味がある方はぜひそちらもお読みください。

## 3, 東方 Project が折り紙の題材として優れているという話

こんなことをいうのは何ですが、私はそこまで東方に愛情を持っていません。

いや、嫌いなわけではないんですよ。しかし、ほかの部員のように Lunatic の特定のスペカを何千回とやったり、最初0.何秒かでの曲かわかったりするほどの愛情はないです。

では、なぜ、私が東方を折り紙の題材として選んだかですが、それは

### 東方 project の折り紙の題材としての魅力的さ

です。（他にも理由があったのですが割愛します。）具体的には

・二次創作が非常に盛んなので、折りにくい構造をある程度スキップできる。

キャラの細かい部分が一貫していないので、たくさん見本の中から折りやすい形を選べます。これのおかげで、折り紙に向いていないキャラが少ないです。ただ、ZUN帽や羽などどうしても避けられないものは存在する、折り紙の構造を考える段階で「逃げ」に走りやすくなる、といった欠点もあります。マジでZUN帽、もう少し折りやすい構造してろや

・他キャラを折るとき構造を流用しやすい。

例えばレミリアからフランドールなどは羽以外そのままいけますし、各パーツごとに分けると、特殊な構造でない限り1キャラにつき10キャラぐらいは流用できると思います。

・なのにキャラが立っている。

これは各キャラに最低一つはそのキャラ固有の構造を持っているからだと思います。流用可能な部分と、各キャラ固有の部分のバランスが非常に折り紙にあります。

・二次創作に非常に寛容である。

自分のイラストを SNS にあげることさえ禁止されているキャラクターもあるんですよ！そんなキャラに比べればどれほど環境が恵まれているんですか！まったくうらやましい限りですよ！…いったん落ち着きましょう。とにかく、自分の二次創作を自由に発信できることは貴重であると理解してください。

・シンプルにキャラデザインがいい。

主観的になりますが、普通に折り紙で折りたいキャラデザをしています。キャラクターを見ていると、「このキャラを折り紙で折りたい！」と感じる瞬間があります。初めて東方を見たときにそれを感じました。…説明になっていませんね。まあ、要するに、私はなんだかんだ東方が好きということです。

これらの理由から東方は非常に折り紙に向いています。人物系の作品を折りたい方は東方から入ってみてはいかがでしょうか。

#### 4、東方キャラを折り紙で折るときに用いることができるであろう構造について

さて、ここからは東方キャラを折り紙で折っていくうえでどのような構造を用いることができるかという妄想となります。私が実際に作った作品は折り紙部、東方研究部に展示してあるので、ぜひ見ていってください。

(注意点)

・ここからはもう完全に折り紙をやる人向けです。東方の記事を求めている方は次へお進みください。

・顔面、背面、側面もしっかりと折り込むこととしているので、折り込まない人にとっては無駄が多い。

・あくまでも私の妄想である。

・折りやすい、使いまわしやすい構造にするためのデフォルメが含まれる

・作者が創作を行うのは初めてのことであるため、作品自体や部分折りのクオリティが低い。

・作者が期限ぎりぎりに作業しているため、展開図や写真が少ない。

・写真の画質が悪い。いないとは思いますが、もし、具体的な構造が知りたい方は直接聞きに来てください。

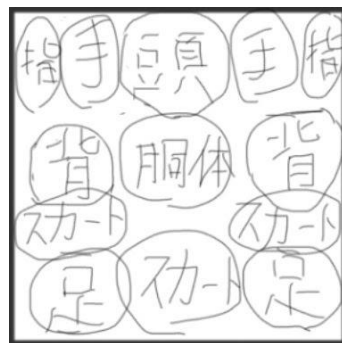
この4点を踏まえたうえでお読みください。

(全体の構造)

6つに分けられます。右に私がAに用いた角配置を載せておきます。

B以降は指の位置を変えることによってできます。

- A オーソックス (ルーミア、秋静葉など)
- B 羽、マントが存在する (チルノ、文、ぬえなど)
- C 頭部に紙が多く必要である (長髪、ZUN帽があるキャラ)
- D BとCの複合型 (レミリア、)
- E 袖が下に伸びている。(本居、稗田など)
- F 特殊型 (キスメなど)



### 【頭部】

箱型にするのがよいです。側面から、横紙後ろから後ろ髪、前から前髪と顔を出すようなイメージで折りましょう。

#### (顔)

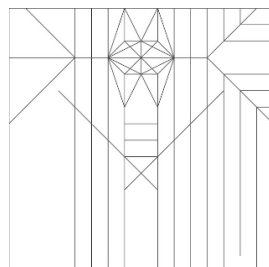
これは仕上げでどうとでもなるので、全員同じ構造で大丈夫でしょう。

目とバランスさえ合っていればそれっぽく見えます。

右に私の展開図を載せます (一部省略)

斜めの直角二等辺三角形で長さを伸ばしているのが目、

中央のヒダが上から鼻と口になります。



#### (前髪)

〈M字型〉(大体のキャラ)

大体はM字型でいいです。(右が基本構造左はそれっぽくいじっている。)

沈めるかはお好みでどうぞ。もっとひだを増やしたいのなら、辺から前髪、内側から後ろ髪を出す方法もありますが、私はこちらをお勧めします。

〈左右に分ける〉(咲夜、永琳など)

中央沈めればいいのでは？と思うかもしれませんが内側の紙が邪魔ですし、額が開きすぎるのでよくありません。やっぱり辺に配置するしかないのかな…

〈切りそろえた前髪〉(妖夢など)

M字型のひだを多くして毛先を折り込んだらどうでしょう？ただ一本一本を細めにしないと違和感があるのが難しいところ。

#### (横髪)

〈一般的なもの〉

内部から折りだしてもいいしカドからも出せます。蛇腹のひだをそのまま用いるのも流れが出ていいかもしれないです。



〈三つ編み〉(咲夜、美鈴など)

斜めに段折することで表現はできるんだけど、どうしても短くなるし、反りやすい。贅沢にカドを用いるのもアリ。片側の三つ編みになるととても折りにくくなるけど、それを強いられるキャラがないのが救い。

〈リボンで縛ってある〉(鍵山雛など)

鍵山雛しか出てこなかった。それ以外にももっといると思うんだけど…何気に折りにくい。毛先に付加領域を仕込めば折れそう。

(後ろ髪)

〈ショート〉(ルーミア、レミリアなど)

辺にひだを配置してずらせばいいです。横6から8マスあれば十分です。折り紙のかくかくしている感じを出さないために斜めの折りを入れたり、毛先を多少とがらせたりするといいでしょう。

〈ロング〉(紫、輝夜など)

辺にひだを配置してずらせばいいです。横6から8マスあれば十分です。折り紙のかくかくしている感じを出さないために斜めの折りを入れたり、毛先を多少とがらせたりするといいでしょう。(コピペ)

ただ、不自然にならないようにするのがショートより難しいです。前髪が少し後ろにかかるようにすればいいと思います。

(頭部の装飾品)

〈帽子〉(紫、幽々子など)

東方を折るときの最難関です。円形をしている、フリルがある、膨らみがある、と折りにくい要素を可能な限り詰め込んだ形をしています。どうするか考えてみたのですが…  
1, 折らない(逃げ) 2, 別折りで作る(邪道) 3, 内部カドを大量に使う(脳筋)  
という嫌な三択に落ち着きました。私は1を選ぼうと思っています。うまい折り方を思いついた人は是非何らかの形で発信してください。絶対見に行きますから。

〈リボン〉(チルノなど)

これでどうでしょう？M字型の前髪の構造を少しいじったものです。

〈ヘアバンド〉(アリスなど)

カドで折りだすか、ヒダで折りだすかの2択です。

頭頂部を折り返して作ればいいと思います。

〈ポニーテール〉(依姫など)

装飾ではないのですが、帽子の作り方に近いのでここに入れます。後ろ髪を内部から折



りだして辺に配置するか、内部カドを用いるか悩ましいところです。一長一短なのでお好みでどうぞ。

〈2つづくり〉(小鈴、にとりなど)

装 (ry。左右に内部カドを配置してかぶせ折りなどで作ればいいでしょう。

### 【胴体】

前編でも言ってますが、とにかく、肩、側面に紙の直線を出さないことが重要です。幅を広めにとって丸め込むのが良いかもしれません。

(胸元の装飾)

〈襟〉(大体のキャラ)

2つに分けて裏で重ね合わせるのがよいでしょう。肩を華奢に見せられることもあり、一石二鳥です。あと、胴体の、腕との接続部分を考えて、余裕を持たせておいたほうが良いです。

〈リボン、フリル状の飾り〉(ルーミア、橙など多数)

さっきのリボンの構造か、内部カドから普通に折りだせばよいでしょう。

〈ボタン〉(映姫、レミリアなど)

こんなんでもうでしょうか。

余計なヒダが出る、前が開いている服に使えないといった欠点がありますが。

〈着物〉(阿求、姫など)

斜めに段折りしたヒダを接続すればいいです。

〈帯〉(咲夜、幽々子など)

これは実際に巻き付けるべきです。そうしないと違和感が出ます。羽と同じ要領で折りだしましょう。

(背中)

できるだけ割れが出ないようにしたいですね。

〈羽〉(チルノ、ミスティアなど)

辺から折りだすのが基本ですが、縦に紙を使いすぎていると思ったら内部カドも使いましょう。



## 【手】

(指) (すべてのキャラ)

付加領域で折りだしてありますが絶対にもっといい折りだし方があります。手首がくびれていないのも気になります。

(腕)

〈長袖〉 (ルーミアなど多数)

龍神の鱗のように紙をまきつけて折ると服のしわまで再現できます。ただし、紙に負担がとてかかる上に腕を90度以上曲げられなくなります。

〈半袖〉 (チルノなど多数)

根本を段折りするか長袖とおなじようにすればいいでしょう。

〈振袖〉 (霊夢、早苗など)

指を紙の辺から折りだし、上下に振袖を配置、で折れそう。

## 【スカート】

折り紙のヒダの感じが出ないように。ぐらいしか書くことがない…

## 【足】

〈身長が高くスカートが長いキャラについて〉 (紫、藍など)

根元から足を折りだすと領域を食うため足先だけ折りだしたい。

〈靴〉 (大体のキャラ)

案外、そんな細かなくても、シルエットさえちゃんとしていれば違和感ない。



## 5、最後に

まず、東方研究部の方々、こんな「折り紙8、東方2」ぐらいの記事を掲載させていただきありがとうございます！来年はちゃんとした東方の記事を書きます。

次に、読者の方々、東方にあまり関係のない内容ですし、記事の大半は読み飛ばしたと思いますが、最初と最後だけでも読んでくださってありがとうございます！本来はこんなテーマでも、東方好きなら興味を持てるような記事を書かなくてはならないのですが、東方好きどころか折り紙好きにとっても全然面白くない記事になってしまったことを深くお詫びします。

最後に、東方をこれまで形作ってくれた方に、感謝を申し上げます。

本当にありがとうございました！

## ようこそ、「発狂弹幕」の世界へ

※注意※ この記事には過度&ニッチな弹幕成分しか含まれていません。

即発狂という言葉聞いたことがあるだろうか。明らかに怪しい名前をしているが、実際の意味は弹幕の「最終段階」である。発狂弹幕とも言われる。有名なのは「生と死即発狂」「弓即発狂」とかだろうか。スペカの残り時間や敵体力が減ると弹幕が激しくなる現象だが、thprac という練習ツールを使えば再現できるので、酔狂な方はやってみてほしい。本記事では発狂段階が存在するスペカをできる限り紹介する。

・ QED 「495年の波紋」 (紅 Ex: フランドール・スカーレット10枚目)

波紋のように広がる全方位弾が真上から、左右から、たくさん降ってくる。即発狂のなかでも TOP3の難しさと言われている。残念だが私の紅魔郷がバグっているので画像はない。

・ 結界 「生と死の境界」 (妖 Ph: 八雲紫10枚目)

即発狂界の最難関。こいつが一番難しい弾幕。10秒以上避けられた試しがない。たしか現在の即発狂取得者は6人しかいなかったはず。

参考までに画像を↓



うん。絶対無理。history1/49ってなってるのは発狂じゃなくて普通のやつを取得しただけ。

(Ex:八雲藍の「飯綱権現降臨」も発狂モードがあるらしいがこれの弱化版らしいので省略)

・「蓬莱の樹海」(永 Lastword:蓬莱山輝夜)

この発狂は「樹海地獄」とも呼ばれる。純狐の「純粋な弾幕地獄」に似ているが弾速がバラバラ。だいたい弾幕地獄と同じぐらいの難易度だろうか。即発狂としては中間 or それよりちょっと下ぐらいの難易度。

・「風神様の神徳」(風 Lunatic:八坂神奈子)

thprac で「ディレイ」を0にすることで可能。3色×2の御札弾の発射間隔が0になる。御札弾の中避けが必須になるため私みたいな精密動作弱者は諦めてください。魔理沙 C を使うのが最適解。難易度は魔理沙 C で中間程度、それ以外だとはっきり強者の部類。

画像↓ 美しい弾幕。



・「ミシャグジさま」(風 Ex:洩矢諏訪子10枚目)

こないだやってたら瞬き忘れてて、30秒間ぐらい目開きっぱなしだった上に取得できなかった。

難易度...は簡単め。でも諏訪子ちゃんかわいいからね。しょうがないよ。

・「サブタレイニアンサン」(地 Lunatic:霊烏路空5枚目)

普通 ver.と比べて引力が超強くなる。が、体力が極端に少ないので取得難易度は簡単め。

1つ罠があって、撃破時は体力0になるとともに引力が爆増して、低速維持してるとうにゆほに激突する。なので体力0になったら直ちに高速に切り替えて反対方向のキーを押そう。

あともしこれが本番で出てきたら、手が震えて絶対取得できない。怖い。

・大魔法「魔神復誦」(星 Lunatic:聖白蓮4枚目)

今のところ発狂だけでも2500回ぐらいやってるけど取得できてない。これでもまだ即発狂としての難易度は中級~ぐらいなんだよなあ...

確か神綺様の弾幕に似てるとかなんとか。画像↓(左:魔神復誦、右:伝説の飛空円盤、サイズ揃わなかった)



まさかの1面スペカ。このスペカは発狂、発狂 Pro、発狂 ProMax と3つの発狂がある。難易度は簡単なので発狂入門向け(←?)。

- ・「満月のポンポコリン」(神 Ex:二ツ岩マミゾウ10枚目)

自機狙い弾と一気に抜ける系の横方向の弾の組み合わせ。

難易度は中～上級でかなり難しい。自機狙いの切り返しが未だに分かって

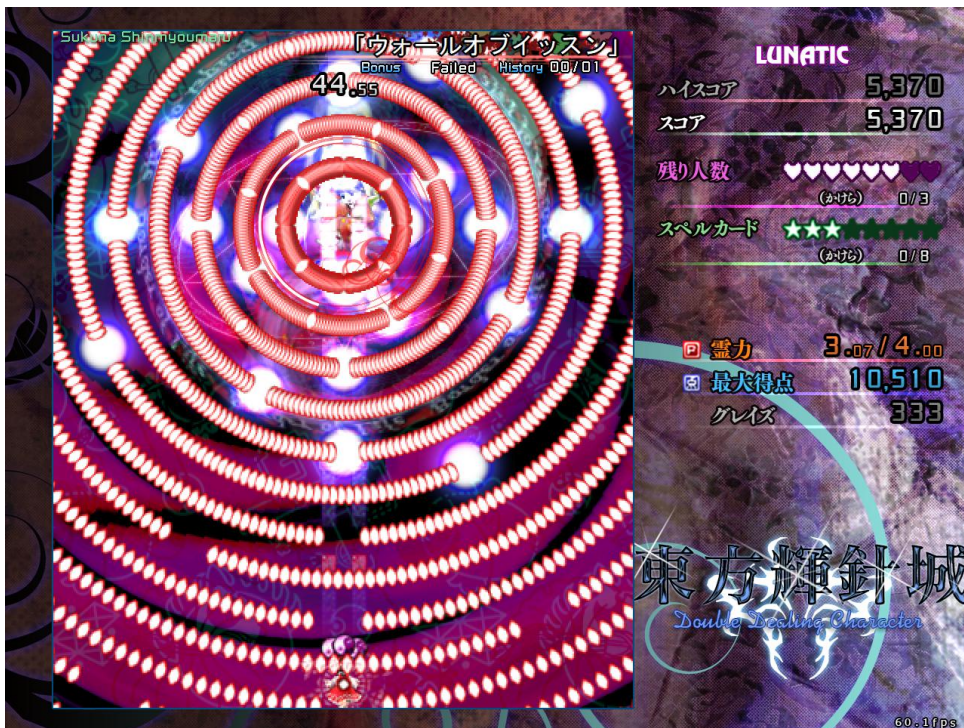
いない。(Lunatic 神子の「生まれたての神霊」も発狂があるが体力低すぎて

論外なので省略)

- ・「ウォールオブイッスン」(輝 Lunatic:少名針妙丸5枚目)

難易度:無理。少なくとも発狂はキーボードでは避けられない。

↓写真、これは無理だろ。



・「最初で最後の無名の弾幕」(紺 Ex:へカーティア・ラピスラズリ10(単体だと8)枚目)

最初にこの弾幕の名前を見た時に、何故かわからないが感動してしまっ

た。おそらく---当時「東方 Lostword」というゲームをやっていて、

L80(何かが「失われ」ておかしい度80の世界線)の純狐の物語がちょうど配

信されたところだったんですよ。それで珍しくちゃんとその物語読んでめ

っちゃ感動してて、たしかそのキャラのラスワの名前がこのスペカと似て  
たんだよね。

(後から調べたら「一度たりとも存在しない命名の弾幕」でした。)

もう最近はロスワやってないから懐かしいなあ。あ、難易度は簡単め。

・「鬼畜生の所業」(鬼 Ex:驪駒早鬼10枚目)

曲が最高にハイなのでやっててめちゃ楽しい。敵位置依存の弾幕なのであ  
る程度パターン化できる。難易度は中級程度だが、パターン化したらもう  
ちょっと下がるかもしれない。めんどくさいのでやりたくはないが。

☆補足☆ 「発狂」という段階がないだけで体力に応じて弾幕が変化するの  
は他にもある。代表例は、「不生不滅の石の女神」「裏・ブリージーチェリ  
ーブロッサム」「純粋な弾幕地獄」「プリスティンビート」「ナズーリンペン  
デュラム」など。こいつらは取得だけでも十分むずい。(ナズペンは例外)

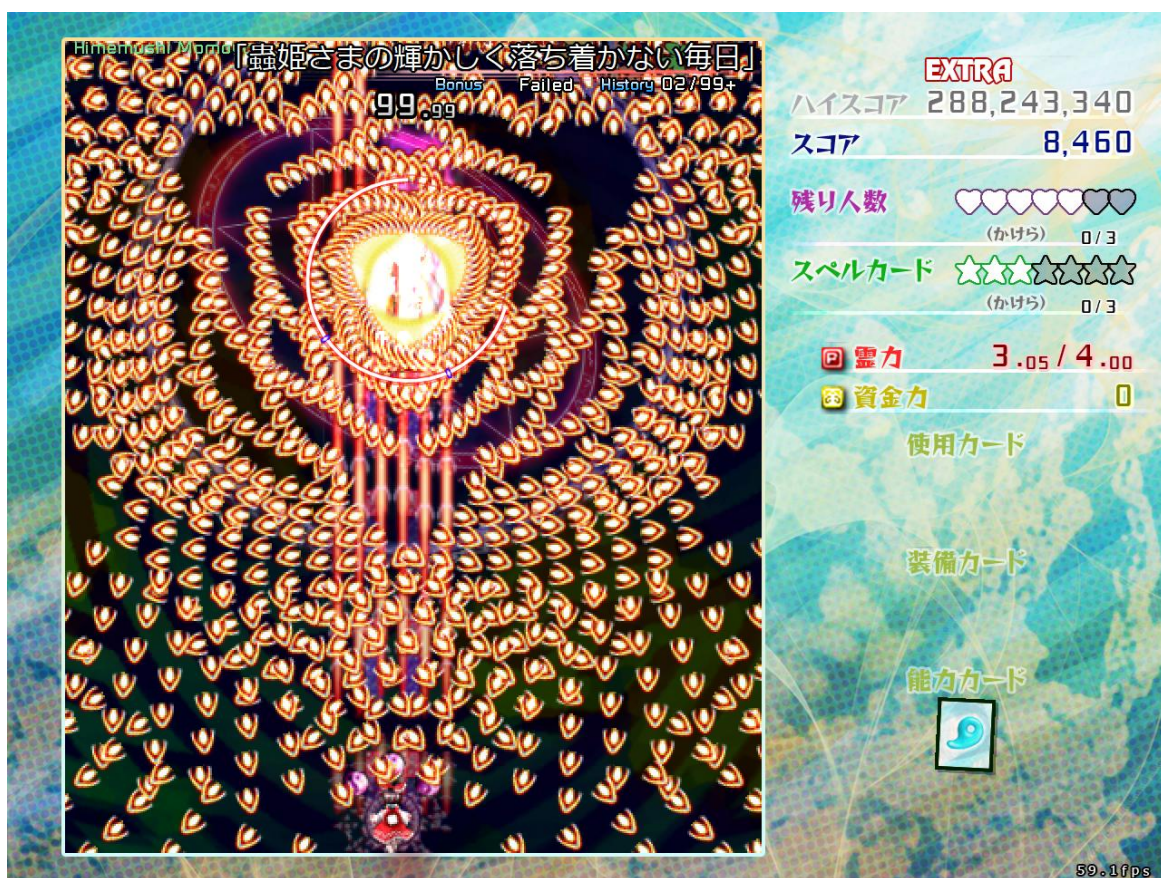
・「蟲姫さまの輝かしく落ち着かない毎日」(虹 Ex:姫虫百々世10枚目)

たったらーたたらーたたらーたたらーたたらーたたらーたたらーたたらーたたらー

↑意味不明

って感じでノリノリの曲&百々世。でも弾幕は精密避け。

4段階目と違う点は、百々世がたまに(4波に一度)動くので、その時だけちょっと自機をずらさないと当たるということ。これが結構緊張する。画像↓



これだけ見ると圧巻である。やってて楽しいスペカ。虹龍洞はアビリティカードがあるので良く実験台になってもらっている。システム面では最高の作品だと思う。難易度は簡単。

□まとめ□

そもそも発狂弾幕とは変態 or ド M しかやっちゃいけないものである。

(持論)

それぐらいの試行回数が基本的には必要となる。でもね。やっててめっちゃ楽しいんですよ。

どれか1つでもいいから、取得できるまでやってみてほしい。相打ちとかしたら台パン不可避だが、それでも楽しい。この記事を見て「よし、東方原作やってみよう！」ってなる人はいないだろう(いたら怖い)が、こういう遊び方もある、ということだけ覚えていてほしい。

もし。即発狂にチャレンジする人がいたらその時は。

「「ようこそこちら側の世界へ！！！」」

# 有意識の覚妖怪



# ほぼ太陽



皆さん初めまして、ミジンコです。今回、(ほぼ)絵を描いたことがない人が四コマ漫画を描いてみるというコンセプトで描かせていただきました。嘘です。描いている途中でそのコンセプトにしました。このページでは、裏話というのも烏澁がましいくらいの、この部誌を制作する途中にあった話したいことを感想文(お気持ち文?)として勝手に書いていきます。多分これを読むくらいならほかの人がしている東方の解説とかを見たほうが有意義だと思うので、そっちを先に読むのをお勧めします。

まず、私が四コマ漫画を描く羽目になった理由ですが、これは私自身が二か月前(一月末)に絵を描いた経験がほぼないにもかかわらず、とち狂ったのか四コマ漫画を描くと宣言しただけではなく、サークル員の友達にもそう言ってまわったので、引くに引けなくなったからであって、普段から絵を描くのが特段好きだとかよく書いているからだとかという立派な理由では全くございません。そしてこのことを通学時に途中から一緒に東方原作が神がかって上手な友人 G に相談してみると、Firefox というソフトウェアを紹介してくれたので、Firefox を使用して描きました。一応言っておきました。

それから、期末試験やらがあって絵を描くことはほぼなく、結局絵を描いた経験はアナログが一月弱、デジタルは本当にゼロの状態から部誌を描き出すことになってしまいました。二か月前の自分を恨みながら、初心者なので多くの時間を使いながら自分の許容できるものを描くことができたと思っています。

絵の経験がほぼない、ほぼ絵の描き方を分かっていない状態から描いてきたので、四コマの途中で描き方が変化するとかの異常事態が起きていますが、気にしないでいただくと幸いです。

親にこのことを話したときに言われたのが、こういった絵を描いて世の中に出すという行為は黒歴史になるということです。ですが、僕はその時にはもう黒歴史に駆ることは覚悟のうえで、むしろ黒歴史を作るくらいの気持ちでいました。この「部誌に絵を描いて載せる」という経験は黒歴史になることは確定していますが、いい経験にはなったんじゃないかと思っています。

ここまでよんでくれた貴方、暇人なのか他をすべて読んだ人なのかそうするつもりの人なのかはわかりませんが、こんなくだらない文章に付き合ってくださいありがとうございます。ありがとうございました。

# 音楽で見る人気作品

## 1. 導入

知っている方も多いと思いますが、東方には非公式の人気投票がありまして、毎回「人妖部門」「音楽部門」「作品部門」の3つの部門で投票が行われています。

そして最新の第21回人気投票にて、投票者に向けたアンケートの中で「東方 Project に魅力を感じているところ」として最も多くの方が挙げたのが、「音楽」です。そこで、何を思ったか、作品の人気を音楽の観点から視てみることにしました。

⇨ これが、最新の第21回人気投票での、投票者向けのアンケートの結果。見ての通り「東方 Project に魅力を感じているところ」として実に95%以上の方が「音楽」を挙げており、次点で「キャラクター」が91%、続いて「世界観」が80%となっている。東方 Project 全体の人気だけではなく、それぞれの作品の人気にも、この3要素が特に大きく絡んでいると思われる。

### 東方Projectに魅力を感じているところ (複数回答可)

有効回答数: 15,951件

音楽	15,201	95.30%
ゲーム性	10,198	63.93%
キャラクター	14,568	91.33%
ストーリー	10,991	68.90%
世界観	12,775	80.09%
二次創作作品	12,687	79.54%
東方作品を通じた交流	7,761	48.66%

## 2. 集計方法

ちょうど人気投票には音楽部門があるので、これを基に作品の人気度を数値化することにします。ここで注釈ですが、今回の集計対象は紅魔郷から虹龍洞までの6面型整数作品のみとします。また、集計には最新の第21回人気投票の結果を使用します。というわけで、基本的な集計方法は以下の通りです。

### ① 楽曲が獲得したポイントが、その楽曲が収録されている作品に入ります

(例) 以下の場合、「東方鬼形獣」に「665ポイント」が入ります

125 位	<u>アンロケイテッドヘル</u>	
665ポイント 一推し44票	前回132位 83コメント	前々119位

② 別の作品にアレンジ版が収録されている場合は、得票率を  
基にポイントを分配します

同一票としてカウントされた内訳の投票状況

妖々跋扈 ～ Who done it!(東方妖々夢)	326	80.3%
妖々跋扈 ～ Speed Fox!(その他・オリジナル)	23	5.67%
妖々跋扈 ～ Who done it!(東方獣王園)	57	14.04%

(例) 左の画像の場合では、東方妖々夢のバージョンの得票率は 80.3%となっています。この楽曲が獲得したのは 506 ポイントなので、そのうちの 80.3%、つまり四捨五入して「406 ポイント」が「東方妖々夢」に入ります

### 3. 集計結果

〈合計ポイント〉

1位	紅魔郷	88,934 pt
2位	永夜抄	49,896 pt
3位	妖々夢	36,683 pt
4位	風神録	35,433 pt
5位	地霊殿	29,052 pt
6位	紺珠伝	15,069 pt
7位	星蓮船	11,701 pt
8位	鬼形獣	11,019 pt
9位	輝針城	9,080 pt
10位	神霊廟	8,795 pt
11位	虹龍洞	6,135 pt
12位	天空璋	6,087 pt

〈平均ポイント〉

1位	紅魔郷	5,231 pt
2位	永夜抄	2,376 pt
3位	風神録	2,084 pt
4位	妖々夢	1,834 pt
5位	地霊殿	1,709 pt
6位	紺珠伝	866 pt
7位	星蓮船	688 pt
8位	鬼形獣	648 pt
9位	輝針城	534 pt
10位	神霊廟	517 pt
11位	虹龍洞	361 pt
12位	天空璋	358 pt

この集計結果を見てまず目につくのが、あまりにもぶっちぎりの紅魔郷。まあこうなることは予想できてはいたのですが、それにしても紅魔郷の絶大な人気を改めて認識させ

られました。そしてやはり「紅魔郷」「妖々夢」「永夜抄」の3作品の上位は堅いかと思いきや、意外と妖々夢と風神録の人気度が同じくらいで、なんなら1曲あたりの平均ポイントでは妖々夢より風神録の方が人気らしく、集計していてかなり驚きました。他の作品はまあまあ順当な順位かなと思っています。

#### 4. 比較コーナー

〈合計ポイント〉

1位	紅魔郷	88,934 pt
2位	永夜抄	49,896 pt
3位	妖々夢	36,683 pt
4位	風神録	35,433 pt
5位	地霊殿	29,052 pt
6位	紺珠伝	15,069 pt
7位	星蓮船	11,701 pt
8位	鬼形獣	11,019 pt
9位	輝針城	9,080 pt
10位	神霊廟	8,795 pt
11位	虹龍洞	6,135 pt
12位	天空璋	6,087 pt

〈人気投票 作品部門〉

1位	紅魔郷	30,612 pt
2位	永夜抄	23,763 pt
3位	妖々夢	17,771 pt
4位	風神録	17,457 pt
5位	地霊殿	14,353 pt
6位	紺珠伝	9,788 pt
7位	星蓮船	5,524 pt
8位	虹龍洞	4,713 pt
9位	神霊廟	4,219 pt
10位	輝針城	4,031 pt
11位	鬼形獣	3,525 pt
12位	天空璋	3,284 pt

先ほどの集計結果と、人気投票の作品部門そのものの結果を並べてみました。1位から7位までの順位はどちらも一致していますが、それ以降はかなり違って、特に鬼形獣と虹龍洞の順位が大きく異なっています。おそらく虹龍洞の場合は、キャラクタや世界観など、音楽とはまた違った別の要素で人気を集めているのだと思われます。となると、鬼形獣はそういった要素の人気が他作品と比べて低いのではないかと思います、個人的には鬼形獣にそういった印象はないので、作品部門でこの順位なのはかなり不思議です。また、余談なのですが、実はこの人気投票に作品部門が新設された第12回から、最新の第21回までの10年間で、1位から6位までの6作品は、いずれも一度も順位が変わっていません。正直このままずっと変わらないと思っていたのですが、どうやらここ2、3年で妖々夢と風神録のポイント差がかなり縮まっているようで、前述のように1曲あたりの平均ポイントでは風神録が妖々夢を上回っていることも鑑みると、上位6作品の均衡が崩される日もそう遠くはないのかもしれません。

## 霊夢のお祓い棒、結局

どれだけ伸びたん？

2025年8月17日。錦上京発売日である。その日のうちにコンビニに行き、

Steam カードを買って早速ダウンロード。タイトル画面の霊夢がいつもより

神々しく見えた。~~今作の霊夢めっちゃかわいい。~~

閑話休題。今回は霊夢のお祓い棒の長さ、および伸び幅を検証する。

詳細な計算は省略。全作品について語るとページの無理なので、特徴的な作品だけ説明する。

- ・お祓い棒1~5歳(数え年)(旧作)

お祓い棒、生誕。実は生誕当時から相当大きかったのである(霊異伝)。霊夢の身長が165cm と仮定すると、このお祓い棒は150~180cm で誕生したことになる。霊異伝霊夢大好き!!!かわいい!!!



興味深いことに、旧作のお祓い棒は作品が進むごとに短くなっていつている。

意図は不明だが、もしかしたら「旧作が続く年数」を表している可能性も否定できないかも。考察はあなた次第。

\*夢時空は、CDの表紙のお祓い棒が小さすぎたのでゲーム画面のものを採用。

### <靈異伝>

?memo1? お祓い棒の正式名称は「大幣(おおぬさ)」「御幣(ごへい)」など。

- ・お祓い棒6~8歳(ここからはキャラ選択画面のお祓い棒の長さを計測)

生まれ変わった東方 Project とお祓い棒。なんと紅魔郷では**65cm**程度のミニサイズに！元が長かったのもあるかもしれないが、これは今後が期待できる！！！！

続く妖々夢では順調にその長さを伸ばし**75cm**程度の長さ。妖々夢の靈夢、美人っぽくて好き。

と、ここで思わぬ刺客が。永夜抄にて**140cm**にまで成長してしまっている！！タイトル画面のものはもっと長い。ZUNさんが永夜抄で東方を終わ

りにするつもりだったのでお祓い棒を長くしたのではないか、と私は考察した。どうやらお祓い棒にはそれなりの意味があるようだ。

?memo2? 東方研究会でどの霊夢が好きかアンケートをとったら、虹龍洞が一番多かった。(誰得情報)

・お祓い棒9~12歳

戻ってきた東方。お祓い棒の長さは...90cm 程度(花映塚)。その後も順調にその長さを伸ばしていく。

しかし星蓮船では途端に短くなってしまった。そこで、特例でこれ以降はタイトル画面のお祓い棒の大きさを計測する。→140cm、順調順調。不正の欠片もない記録。まさに清廉潔白。星蓮船だけに(笑)

続く神霊廟では約160cm と、霊夢の身長に肉薄してきた。ここからは期待が高まるぞ~!!!

?memo3? 紅~風までは画面サイズ変更不可。地~神は Fn+F10、それ以降は alt+Enter で変更できる。

・お祓い棒14~17歳

ここで異変発生。お祓い棒が縮んだ。115cm ほどだろうか。お祓い棒も反抗期なのだろう。これが小槌の魔力かぁ（遠い目）

その後紺珠伝では...お祓い棒が餅つきの杵になってるやんけ！www→邪推する。

気を取り直して天空璋。ここで一気に成長が加速する。190cm はあるのではないか。さすがに成長しすぎたのか、鬼形獣では180cm と縮んでいる。

?memo4? 花映塚以前(A)と風神録以降(B)の、デスクトップ画面に表示されるアイコンを比べると、Aのそれぞれのアイコンの画素数は32x32だがBは64x64だと予想できる。(正確な調査は不可だった)

?memo5? ポーズ画面で「リプレイを保存して終了」ができるようになったのは東方地霊殿が初めて。

・お祓い棒18~20歳

虹龍洞になって霊夢が大きくなった(?)。相対的にお祓い棒も大きくなってるので、ここは(体感的に)190cm としたい。

次の獣王園では、分かりにくいがまあまあ伸びている。遠近法なども加味し200cm といったところだろうか。(適当)

さあ、最後は問題の錦上京である。(写真が体験版なのは気にしないでいただきたい。)



...流石にでかすぎやしませんかね。

一気に伸びて250cm 超といったところか。

弹幕勝負するよりその棒振り回

した方が勝率高そう。

あとだんだん大人びていく霊夢かわいい。好き。

閑話休題。前作より大幅に伸びた霊夢のお祓い棒だが、全作品を通じて見ても異常である。また、お祓い棒の長さストーリーや作品の位置づけにはある程度の相関があり、単純に発売されるごとに長くなる、というわけではないことも分かったと思う。

ということはこんなに長くなったのには何か理由があるのか...? 想像が膨らむ。次作が楽しみである。

(以下考察)

Phase1(旧作)では段々と長さが短くなっている。これは旧作が終わるまでのカウントダウンなのではないだろうか。

Phase2(三部作)では紅魔郷が短く、永夜抄で一際長い。これは旧作からの一新を含めたお祓い棒の短縮、また ZUN さんが永夜抄で東方制作を終わる予定だったので永夜抄で長さを伸ばしたのではないか。

Phase3(花~現在)では波はあるものの全体的には少しずつ伸びている。輝針城では道具にまつわる異変が起こったことに関して、一時的にお祓い棒が短くなったと考えるのが自然だと思う。

最後に。ここまで読んでくれた賢い読者なら、この記事があまりにも無意味であることが分かるだろう。でもそういうくだらないことを楽しみたいよね～っていう。改めて、読んでくれてありがとう。

## 来年の東方人気投票順位予想(主観あり・錦上京のみ)

2025年8月に発売された錦上京。まあまあな盛り上がりを見せているところだ。果たして来年は誰が人気投票で高順位を取るのか？

東方ステーション10月2日の放送で、「錦上京オンリー」の投票結果の発表がされた。その結果と前年の「東方人気投票」を踏まえ、来年の順位を予想する。大外れだったらクレーム付けてほしい。てか多分誰かに言われる。

### ・作品部門

昨年の投票では発売直後で17位。そこから多少は認知されているだろう。

東方幻想郷より上、あと気体を込めて次は全体8位と予想する。

### ・人妖部門

本命！！！！

異変敵って何位になるんだろう...www

①1, 2面ボス

チミとウバメは、、、低めの順位に落ち着くだろう。獣王園のはじめあたりに出てきた孫美天や天火人ちやりなどは最初の投票で80位以上だったがチミとウバメは前回130位と160位。その順位を維持するのではないかと予想する。

### ②3面ボス

馴子が魅力的すぎる！ただ、錦オンリーでは馴子が3位。多分体験版時点の馴子の人気落ち着いてきたということだろう。ただしこれからの二次創作に期待出来る。前回から少し上がって55位と予想。

### ③4, 6面ボス

一旦豊姫を飛ばしてカップリングが多そうな2人?にフォーカス。錦オンリーでは1, 2位だった。

ただ全体の人気投票だと阿梨夜の方が高くなりそう(勘)。獣王園発売時の饗餮尤魔の順位が29位なので、それより高いと考え阿梨夜25位、ユイマン30位と予想。阿梨ユイを崇めろ。

#### ④5面ボス

豊姫は初出キャラと違って「元々いるファンの層」+錦上京からの層で人気度がかさ増しされるだろう。

73位から上がって65位と予想。

#### ⑤Ex ボス

ユイマンよりは下かなあと予想。ただ陰謀論属性を持っているのである程度の支持を得るのは確定。

豊姫より少し上で馴子と同じくらい？と予想し55位付近。

#### ・音楽部門

流石に全部は扱いきれないので錦上京の中で TOP5(予想)+ $\alpha$  に厳選して考察。

「どうせなら命を賭けて謎を解け」道神馴子のテーマ。<70位予想>

17小節目からのメロディーが「矢田寺成美は最強～、矢田寺成美は最強～、...」にしか聞こえない。テンポ良くてキャラ人気も相俟って結構上に来るのでは。今回馴子ってダークホースな気がする。

「鹿狩りのレミニセンス」ユイマン浅間のテーマ。<120位予想>

最初から不思議なメロディーだが、これは「増三和音」と呼ばれる和音をバラバラにしたアルペジオ。

ドラム少なめなので落ち着いて聴きやすい。錦上京の中では最推し。でもちょっと順位低そう(勘)。

<語句>レミニセンス...「想起」転じて「記憶」などとも。想起と言えばさとり様の想起「恐怖催眠術」というスペカが想起される。想起がゲシュタルト崩壊を起こしてる(あれ...ここにも起って漢字が使われてるぞ)ので語句解説はここまで。

「綿月のスペルカード ～ 神海戦」綿月豊姫のテーマ。<110位予想>

なぜか雰囲気は豊姫にマッチしてる。ノリノリな感じで緩急があるのもよし。「綿月のスペルカード」も少し得票数が増えそう。てかそれで二分される可能性があるかも？

「最後の一人は慣れてるから ～ Stone Goddess」 磐永阿梨夜のテーマ。

<45位予想>

良い作品の6面ボス曲なので超有力候補。メインのメロディーが歌いやすいから、よく変な替え歌を作っている。スペカの「不生不滅の石の女神」によく似合う曲で、ほんとにいつも思うけど曲とキャラの解釈不一致というのがない。凄いと思う。

「二枚貝の上のハルシネーション」 渡里ニナのテーマ。 <60位予想>

「燕石博物誌が連れてきた闇」と同じ音色のギターが小気味よい。曲の神秘性は間違いなく錦上京 No.1である。おっとここでニナの伝言が。「は！そうよ！この曲は世界の人間に楽しくなる脳波を出して私たちを操っているのだわ！政府は...(多方面に喧嘩売りそうなので自主規制)」

<語句>ハルシネーション...AIが事実をもとに、誤った・架空の情報を正しいと思いこんで伝える現象。

・弾幕部門(投票 Ex)

地味だが忘れてはいけない。←投票忘れてた人      ある程度の得点を取り  
りそうなスペカを列挙する。

金符「弾幕の金字塔」    3ボス道神駒子のラスぺ。なんとなく美しい。ただ  
普通にミスる。

群符「ラブルデータ」    4ボスユイマン浅間の2枚目スペカ。避け方が初見  
だと分からない。単純ながらやってて楽しい。

宝珠「潮乾珠」    5ボス豊姫の3枚目。特殊な避け方の弾幕。やってみると  
このスペカの異常さに気付くだろう。あと普通に事故る。「ムーンドラゴ  
ン」も候補に入るかもしれないがインパクトは確実にこっちの方が強い。

「弾幕の化石」 6ボス磐永阿梨夜の4枚目。設置弾+自機依存弾の組み合わせで、パターン弾幕。私はパターン知らないからボム。設置弾は他に稀神サグメの「機身探知型機雷 改」等でも出現するがかなり珍しい。その希少性から高得点を期待。

「不生不滅の石の女神」 磐永阿梨夜のラストスペル。ガチ気合い避けの運ゲー弾幕。歴代ラスペと比べ取得難易度は気合い避けにしては割と低いが運要素が強い。特に4段階目の赤弾は弾速も速くてとにかくしんどい。ラスペに相応しい弾幕と言えるだろう。ラスペは高得点が多い印象。

真実「フラットアーサー」 渡里ニナの5枚目。陰謀論10個集めたならどれか1つぐらいは高得点とるやろ(適当)

ほんとニナっていいよなあ

・あとがき        まずはここまで自己満足丸出しの部誌に付き合ってくれてありがとう。

正直このページ数じゃ収まりきらないほど好きな作品ではあるが、他の記事も書きたかったから収めるしかなかった。4, 5道中曲もめっちゃ好きで音楽部門のところに書きたかったけど票数5位には届かない気がしたから省略。あ、今頭に6道中曲が流れ込んできた。この曲も良いよね～

最後に！阿梨ユイを崇めろ!!!(2回目)      東方で一番好きなカップリング  
かもしれない。