



# Vocalo ボカロビギナーズ! Beginners! 2 vol.2

“ボカロの教科書”を作ってみた

Web Edition



## 【特集】

歌詞の書き方

島袋八起 / まなみん

アンメルツP

大人買いP

おとなラP

てとてと@情熱P

DJパターサン

虹原ぺぺろん

NezMozz

## 【対談企画】

ヒダリガワすらっしゅ 「現役高校生・等身大のDTM」

オワタP 「社会人の趣味・DTM」

k-shi 「DTMを一生モノの趣味に～15年を振り返る～」

## DTMを一生モノの趣味として楽しむ方法、ご提案します。

- ・ B5/168P 冊子 「ボカロビギナーズ! vol.2 ～ボカロPの教科書を作ってみた～」
- ・ 曲の中身を見る、コンピレーション DVD 「ボカロビギナーズ! vol.2 DATA-DVD」
- ・ 実用的な A5 ノート 「DTM Creative Notebook」 (通称：ボカロP 専用ノート)



## 2013年8月12日(月) コミックマーケット84にて頒布開始!

『ボカロビギナーズ!』は、以下のメッセージを伝えるために制作しているシリーズです。

「音楽(ボカロ曲)作るのって楽しいから、みんな試しに作ってみようよ!」

このシリーズの目指すところは、「DTMを一生モノの趣味として楽しむ」です。ゴルフや将棋のように、プロにはならなくてもその趣味を大勢楽しんでる人々がいます。有名Pじゃなくても、極端な話を言えばニコニコ動画に作品をアップすらしなくても、曲が作ればちょっと毎日が楽しくなるということを主張したいと思っています。

今回の『vol.2』では、前作より大幅にページ数を増やした冊子のほか、曲の中身を見ることのできるコンピレーション DVD や、DTM 用途に特化したオリジナルノートを新たにをご用意いたしました。これらのアイテムが、VOCALOID や音楽を楽しむ手助けとなれば幸いです。

特設サイト：<http://www.gcmstyle.com/beginners/>



# 目次

※特に作者名の記載がないものは、アンメルツ P の執筆記事です。

01	イントロダクション ～『ボカロビギナーズ!』とは～		4
02	ちょっとしたたとえ話のフリをしてこれから何かをおっぼじめそうなあなたの背中を押してみ隊		
		by NezMozz	6
03	ボカロ界限歴史概論 ～作り手との関係を中心に～		8
04	ボカロ曲ができるまでの制作工程を知る (『ボカロビギナーズ! vol.1』より再録)		16
05	VOCALOID をしゃべらせる!? 「トークロイド」が面白い!!	by おとなラ P	18
06	ビギナーからのボカロ選び	by 大人買い P	26
07	簡単なコード進行の法則を試してみる (『ボカロビギナーズ! vol.1』より再録)		34
08	続・コード進行について ～長調と短調～		36
09	作ったコード進行にメロディを乗せてみよう (『ボカロビギナーズ! vol.1』より再録)		38
10	続・メロディについて ～音域を意識したメロディ作り～		40
11	短いメロディの繰り返しで作る、「初めての1曲」。	by DJ パターサン	46
<b>特集「歌詞の書き方」</b>			
12	詞先で作詞をやってみる!	by まなみん	48
13	作詞ビギナーズ ～歌詞分析の立場から～	by 島袋八起	50
<b>ボカロ P 対談企画</b>			
14	ヒダリガワすらっしゅさんに聞く「現役高校生・等身大の DTM」	with ヒダリガワすらっしゅ	56
15	オワタ P に聞く「社会人の趣味・DTM」		
	～こんなさっきよにまじになっちゃってどうするの～	with オワタ P	70
16	k-shi さん (けしスタジオ代表) に聞く		
	「DTM を一生モノの趣味に～15 年を振り返る～」	with k-shi	78
17	音程移動に注目した VOCALOID 調整	by 虹原ぺぺろん	86
18	DTM と生演奏のあいだ		
	～DTM、生演奏それぞれのメリットとデメリットとは～	by てとと@情熱 P	89
19	別にニコニコ動画にアップしなくてもいいんじゃない? (『ボカロビギナーズ! vol.1』より再録)		92
20	曲作りに役立つ商業誌の入門書を読み比べてみた		94
<b>ミニコラム</b>			
	曲作りに役立つ Web サービス紹介		45
	あとがき		98
	冊子版のご案内		99



# 01 イントロダクション ～『ボカロビギナーズ！』とは～



## 『ボカロビギナーズ！』シリーズの基本コンセプト

『ボカロビギナーズ！』シリーズは、ボカロ曲を聴くことに馴染みがあるものの、自分では曲を作ったことのない方を主な対象とし、「音楽（ボカロ曲）作るのって楽しいから、みんな試しに作ってみようよ！」というメッセージを伝えるために制作している同人誌です。

この本の目指すところは、「DTM を一生モノの趣味として楽しむ」です。

ゴルフや将棋のように、プロにはならなくてもその趣味を大勢楽しんでいる人々がいます。有名 P じゃなくても、極端に言えばニコニコ動画に作品をアップすらしなくても、曲が作ればちょっと毎日が楽しくなるということを主張したいと思っています。

『ボカロビギナーズ！』の制作にあたり、記事の編成で重視しているのは以下の 2 点です。

### （1）「この体験」「この感情」の共有

長く VOCALOID に携わってきて試行錯誤した経験、感動したこと、必要だとわかった心構えや、作品を作ること初めて見えてきたもの…といった、表からは見えにくい部分を共有して伝えたいという気持ちがあります。

そのため、技術面以外のことも多めに書いていたり、対談を企画して、お互いのそういった部分を言葉として引き出してみる試みなどを行っています。

### （2）先人の知恵へのアクセス支援

曲作りに役立つ Web サイト、本、動画、フリーソフトなどを積極的に紹介しています。曲作りに関する情報そのものはネット上に数多く存在しますが、「曲作りについて学びたいけど、専門用語も耳慣れないものが多く、そもそもどうというキーワードで検索すればいいかわからない」という状態の方もいるかと思います。そういった方々のために、先人の知恵へたどり着くための支援を行う目的があります。

また、本書は同人誌なので、「ボーマス (THE VOC@LOiD M@STER、<http://ketto.com/tvm/>)」や「コミックマーケット」(<http://www.comiket.co.jp/>) などの同人イベント、および「とらのあな」(<http://www.toranoana.jp/>) をはじめとする同人ショップでの通販により頒布を行っています。

その一方で、内容の半分以上を特設サイトにて PDF で無料公開しています。この文章についても PDF で読まれている方が多いことと存じます。これは、初心者の方には同人イベント来場や同人ショップでの通販というのはハードルが高いと考えているからです。そういった方々にも、曲作りの楽しさを伝えることができれば幸いです。

前作『vol.1』、本書『vol.2』ともに無料 PDF はこちらからダウンロードできます。

<http://www.gcmstyle.com/beginners/>

もし、本書『vol.2』でこの『ボカロビギナーズ！』シリーズの存在を知ったという方がいらっしゃいましたら、ぜひ『vol.1』の無料 PDF 版をダウンロードして、冒頭の 4～9 ページだけでもいいので本書に先駆けてお読みになることをおすすめします。「そもそも曲を作るって何が楽しいの?」というところから、『いい曲』ってなんだ



ろうね?」という部分を含む「音楽に対する自分なりの向き合い方」、そして「VOCALOIDを通じて自分が表現したいことは何か?」と考える部分など、ボカロ曲を作るにあたっての基本的な心構えを提示しています。その部分を踏まえて本書をお読みいただくと、より楽しめるのではないかと思います。

## 『ボカロビギナーズ! vol.2』の特徴

本誌は、実に前作の2倍をはるかに超えるページ数となりました。冊子版を手に入れている方ならわかると思うのですが、ずっしりとその重みが伝わってるのではと思います。

基本的にすべてをシリーズ主催であるアンメルツPが執筆した前作『vol.1』と異なり、今回は寄稿記事が多数存在します。ボカロPの方や、あるいは曲を作る以外のやり方でそれぞれにVOCALOIDに関わっている方など、様々な立場の皆様に、その知識や経験をお借りすることにしました。

「VOCALOID 聴き専ラジオ」(<http://d.hatena.ne.jp/kikisenradio/>)のパーソナリティとして数々のボカロ曲を紹介してきたNezMozzさんによる、『ボカロPになる』ってどういうことだろう?』というたとえ話。響音/音操さんによるカバー/アレンジ曲(※冊子版のみ)、おとなPによるトークロイド…「オリジナル曲を作るだけがVOCALOIDの楽しみ方じゃない」というお二方による提案。全てのVOCALOIDを買い続ける大人買いPが教える、最初のVOCALOIDの選び方。

DJバターサンさんには、DJならではの短いフレーズの繰り返しによる作曲方法を執筆頂きました。虹原ペペろんさんには、人間とVOCALOIDの歌い方の特徴を把握することが必要としたうえで、効果的なVOCALOIDの調整方法についての寄稿を頂いております。情熱Pは、DTMと生楽器、それぞれのメリットとデメリットについて解説されています。楽曲レビューサイト「DAIM」(<http://c-daim.tumblr.com/>)主催のしまさんは、リスナーの視点から、作り手が作品を多くの人に聴いてもらうにはどうしたら良いかについて考察をされています(※冊子版のみ)。

また、前作であまり触れることのできなかった作詞の部分については、詞先を中心に作詞活動をされているまなみさんと、同人誌などでJ-POPやボカロ曲などの歌詞研究を手がけている島袋八起さんのお二人に、それぞれの立場で作詞の方法について提案頂きました。私自身も、「自分だけの曲を作るためのコンセプトの決め方」という記事で、いかに曲のテーマを決めてそれを歌詞に落とし込んでいくか、という部分を書いています。

前回1本だった対談記事も、今回は6本に増やしています(※Web版ではうち3本を公開)。曲作りの立場からヒダリガワすらっしゅさん、オワタP、k-shiさんの3名。ランキング制作者のとらっきーさん。本誌表紙を描かれた碧茶さん。最後にCDプレス業者「テックトランス」さんの中の人と、非常に多彩な方面で活動されている方々のご協力を頂きました。

また今回は新しい試みとして、データDVDを同時発行しています。音楽CDではなく、VOCALOID Editorで読み込めるVSQファイルや、「パラデータ」と呼ばれる楽器ごとに分割したWAVファイルなどが収録された、9曲入りのコンピレーションDVDです。よろしければこちらも合わせてご覧頂き、曲の構造を勉強したり、曲作りやカバー曲の制作などに生かして頂けると嬉しいです。

作曲ができるのは、特別な才能を持っている人だけではありません。誰でもできます。楽器が弾けなくても、楽譜が読めなくても曲は作れます。私は専門的な音楽教育を受けておらず、作曲をはじめたのも大学2年生になってからでしたが、時間をかけて少しずつ取り組んできた結果、自分が頭に思い描いているくらいの曲は作れるようになりました。VOCALOIDの登場で、「歌とは何か」という根本的な常識すらも問われている今日。すごく面白い時代だと思います。本書は、そんな時代を目一杯楽しむための「ボカロPの教科書」を目指しました。

それでは始めましょう。

02

## ちょっとしたたとえ話のフリをして これから何かをおっぱじめそうな あなたの背中を押してみ隊

written by  
NezMozz



はじめまして。毎週土曜日23時から「VOCALOID聴き専ラジオ」(<http://d.hatena.ne.jp/kikisenradio/>)というネットラジオをやっています。名前の通り、ボカロ曲を聴くだけの聴き専が曲を紹介しながらあーだこーだと2時間ほどと太話をするラジオです。NezMozz、漢字で書くと杜松百舌です。どうぞよろしく。

曲を作らない、聴いてだけの聴き専がこんな話をさせて頂くのはちょっと心苦しくもあるのですが…。だってボカロPになるための具体的な話、実はできないんです私。聴き専ですから。しかし大丈夫、この本にはボカロPになるための具体的かつ様々なやり方が示されるはずですよ。何を知れば良いか、何を買えば良いか、あるいは何を買わなくても良いか。人と情報の探し方、ノウハウの蓄え方、時間の使い方。自分の懐具合と力量をよくよく考えて、どうか最良の道を選んでください。

なので、ただの聴き専、ボカロ曲ファンである私からは、具体的なやり方の話ではなく、ボカロPになるってどういうことさ、と考えたときにちょっとしたヒントになるかもしれない話をします。

あるボカロ曲を聴いてあなたが素晴らしい！と心震えたとしましょう。同じように、誰かの心を自分の歌で震わせたい！と思ったとしましょう。つまり俺もすげえ曲作りてえ！すげえボカロPになりてえ！と。はい、ここがスタート地点です。あなたの心を震わせた「あの歌」を作ったのはあなたではありません。でも「あの歌」を歌ったボカロをあなたは使うことができます。でも同じボカロを使ったとて、あなたがあの歌を作れるわけではありません。

さて、スタート地点の確認をしました。このスタート地点であなたは何も持っていないように思えるかもしれませんが。実はそんなことはないのです。たったひとつ、超強力でオリジナルなものをあなたはすでに持っています。個性？センス？違います、それらは磨くものでこれから手に入れるものです。では何か。

あなたが「あの歌」を聴いたときの感動。これだけです。これは「体験」です。音楽に限らず、創作において「体験」は非常に、非常に大きな財産です。それは何者にも侵されず、あなた個人にしか持ち得ないものです。さらに言えば音楽を聞いて感動した体験の「質」は、その音楽の「質」とはぶっちゃけまったく関係がありません。高尚なクラシックのシンフォニーであろうが、商業主義に浸りきったCMソングであろうが一切そこに差はありません。高尚なもので感動できるかどうかを決めるのは知識と教養に支えられた感性であり、それらは体験によって鍛えられるものだからです。別枠なのよ。例としてサッカーを挙げましょう。

サッカーのフランス代表ジダンが「キャプテン翼の影響でサッカーを始めた」と言っています。ロナウジーニョやトッティも公言してますね。これが「体験」です。本家のサッカープレイヤーからしたらあの漫画で描かれるプレイは正直、荒唐無稽もいところでしょう。真似したら怪我します。あとたぶん退場とかになる。でもあの漫画は世界中のサッカー少年に偉大な「体験」を与えました。ジダンやトッティはその体験をただの記憶に終わらせず、世界的プレイヤーにまで登りつめました。これが「体験」の力です。あなたが今持っている感動の体験とはこういうものです。

しかし当然ですがキャプテン翼を読んだ全員が世界的サッカープレイヤーになれるわけではありません。さら

に世界的サッカー選手になりたくて翼を読む人もいないでしょう。ていうか世界的サッカー選手になるために俺はキャプテン翼を暗記するくらい読むぜ！とか言ってる子がいたら目を覚ませ！と叱ってあげるのが人の道だと思います。

話がそれました。しかしたとえ話にサッカーを出したのは理由があります。ごく個人的な考えですが、ちょっと似てるところがあります。私はボカロPってなに？と聞かれたら「スポーツやる人みたいなんだよ」と答えることにしています。たとえ話です。似てます。（断言）

たとえば部活でサッカー部を選ぶ（選んだ）人は、全員がワールドカップを目指しているのでしょうか？野球部に入る子は全員プロになるためにそれを選んだのでしょうか？さらに40も過ぎたオッサンで構成された草サッカーチームや草野球チームはどうでしょう？プロになれないことなんて明白なのに、時間と体力をどうにかやりくりして嬉々としてスポーツに取り組むいい年の大人はたくさんいます。その理由は様々でしょう。けれどおそらく、ほぼ間違いなく、草野球や草サッカーに興じる人は原点となる「体験」を持っています。

ボカロPになろう！と決意することは、このスポーツを始めよう！という決意と似たようなものです。あなたがまだ若く才能にあふれていれば、もしかしたらプロになる道が開けるかもしれません。実際にボカロ曲をステップに、メジャーで活躍するPたちはどんどん増えています。あなたがその道を目指すならこれはチャンスです。

けれどプロになれなくても、ならなくても、スポーツも音楽もあなたさえその気なら「体験」を与え続けてくれます。そして「体験」とは、そのきっかけではなく、そのものこそが大事なのだとは先にお話しました。

もうおわかりですね。特にワールドカップを目指してない近所のお兄ちゃんのサッカーを見て、俺もああなりたい！つって、あなたがワールドカップを志したっていいのです。音楽とかやったことないんだけど初めて作曲してみました。というPの初めてのボカロ曲を聴いて、一度は諦めてしまったギターを再び引っ張り出してきてもいいのです。

最後にもう一度。あなたがボカロ曲を聴いて得たものは「体験」です。その体験の価値を決めるのは、そのきっかけになったものの質ではなく、その後のあなた自身の行動です。「あーいい曲聴いたなあー」と記憶にとどめるだけでももちろん全然間違ってます。でもこの本を手にとったもしくは目にとめたということは、少なからずあなたの中に「行動」の芽があるということだと思います。あなたの「体験」をきっかけにして、いつかできあがる「何か」の結晶。きっといつか、聴かせてください。私はそれを待っています。



03

## ボカロ界隈歴史概論 ～作り手との関係を中心に～



### 過去を知ることで、現在や未来への手がかりをつかむ

2012年7月および2013年1月、デジタルハリウッド大学の講義「デジタルコミュニケーション論」にゲスト講師として招かれ、「VOCALOID文化の歴史～作り手との関係を中心に～」というタイトルで講演を行いました。

そこでは、今多くの人々に身近になりつつある VOCALOID を用いた音楽を楽しむ文化というものが、どのように誕生して、どのように発展し、またその歴史の中で VOCALOID と作り手の関係で重要だった出来事とは何か、について解説を行いました。このコーナーでは、そこで講演した内容を再編集したものをお届けします。

「過去の歴史は知る必要があるのだろうか？」「そもそも音楽なんだから単純に自分の作りたいものを作って楽しめばいいじゃん」と疑問に思う方もいらっしゃるかもしれません。

確かに、例えばビートルズやその他過去の名作を知らなくてもロックというジャンルの曲を作ることはできるでしょう。ただ、音楽文化というものは一般に、過去に起こった様々な出来事が積み重なって今のかたちをなしていることが多いです。個人や組織がいろいろなかたちで努力して生み出したものが、時流に乗って受け入れられ、徐々に人々の認識も変わっていく。いつの時代も、その繰り返して歴史や文化というものは生まれてきました。

ロックやクラシックに限らず、ネット音楽にも音楽文化としての歴史が存在します。それらを教養として知っておくだけでも、自分が現在置かれている立ち位置を知り、また過去を参考にして、未来に向けてどのような選択をすればいいのかという手がかりをつかむきっかけになるのではないかと考えております。

### 「ニコニコ動画」登場以前のDTM、ネット音楽

それではまず、ニコニコ動画登場以前のDTM、ネット音楽、同人音楽シーンはどういったものだったかについて、その流れを、少々ページを割いて説明していきます。

というのは、初音ミク発売以降のネット音楽に関する歴史に関しては、比較的多くのサイトでその流れが整理されているからです。全てを語り尽くそうとするとそれだけで本が一冊できてしまうため、この記事では初音ミク発売以降の歴史については、特に作り手との関係、という点を重視しつつ話を進めていきたいと思えます。

1980年代前半	MIDI規格誕生
1998年	BMSフォーマット誕生
2001年	音楽投稿サイト「muzie」誕生
2002～05年	FLASH動画ブーム
2005年 2月	「YouTube」誕生
2006年 12月	「ニコニコ動画（仮）」誕生

コンピュータで音楽を作ることが一般的になったのは、1980年代前半のMIDI規格誕生からと言われております。MIDIデータとは、演奏情報を記録したデータで、いわば楽譜のようなものとお考えください。このMIDIデータを作ったり、他の機器とつないでそのファイルのやりとりを行うための世界共通ルールが1980年代前半に策定されました。

このMIDIデータによるファイルはmp3に比べると容量がはるかに軽い（一般的に数十KB～重くても数百KB）ため、主に1990年代に、インターネット黎明期の音楽配布手段としてよく使用されました。各自のパソコンにMIDIデータを再生するための音源を用意し、ダウンロードしたMIDIファイルを再生することで「楽譜」を「演奏」するようなかたちだったのです。

ちなみに今もDTM、つまりパソコン上の作曲というと、このMIDIデータを打ち込むのが普通です。DAW（作曲ソフト）上ではピアノロールや五線譜で作曲をしますが、それはMIDIデータという「楽譜」を打ち込むという行為であり、そのデータを、ソフトシンセなどの音源で再生して「演奏」しているわけです。こうして出した音をいろいろ組み合わせたり、加工したりして、最終的にひとつの音楽としてWAVやmp3ファイルに出力している、ということがDTMでやっていることの正体です。

もっとも、最近はDAW側がそれをなるべく意識させないような設計になっていますが、「作った曲をMIDIファイルで出力して、それをVOCALOID Editorに読み込ませてメロディラインをVOCALOIDが歌える形式にする」というのは、VOCALOIDで作曲をするときによくやることです。

インターネット黎明期は、J-POP楽曲などを耳コピにより再現、カバー、アレンジなどをしたMIDIファイルを個人サイトなどで公開するという方が多かったとされています。こうした音源の個人サイトなどでの公開や配布に関しては、当初JASRACは黙認していました。

しかし2000年、「インタラクティブ配信」（インターネット上における複製行為、例えば着メロ配信など）の概念確立をきっかけに、JASRACはそうしたファイルを公開している個人サイト等に集金に乗り出し、結果多くのサイトが閉鎖されました。（参考：ニコニコ大百科「MIDI」<http://dic.nicovideo.jp/a/midi>）

もちろんそれ以前からオリジナル曲を公開していた方もいらっしゃいますが、当時としては少数派であった記憶があります。ですが結果的に、このJASRACの方針転換をきっかけとしてオリジナル曲をネットで公開する方も少しずつ増えていったというのは事実であります。

一方、1998年には「BMS」というフォーマットが誕生しました。これはKONAMI社の音楽ゲーム「beatmania」を模したPCゲーム用のフォーマットで、多数のWAVファイルを指定通りに鳴らすことによって音楽ゲームっぽいうことをしようという仕組みでした。

ある種のグレーゾーンなフォーマットではありますが、基本的にはKONAMI社は黙認（見て見ぬふり）というスタンスをとっていたため、この中から様々な作者（「BMS作家」と呼ばれる）や作品が誕生しました。

初期の頃はJ-POPやアニメソングなどの耳コピ作品やアレンジ作品も多かったですが、間もなく高クオリティなオリジナル曲も多く出てくることになり、一部の作家やサークルは同人CDも出したりと、今のインターネットを舞台とする音楽活動のいわば礎となるものが、このBMSを中心とする文化の中で誕生しました。

ゆうゆP（[mylist/3321893](http://mylist/3321893)）やsasakure.UKさん（[mylist/6280579](http://mylist/6280579)）らは、元はこのBMSで有名な作家でした。ゆうゆPは今でも自身のサイトでBMSを40曲近く公開されています。

このBMSシーンは現在でも脈々と続いており、「BMS OF FIGHTERS」という毎年開催されているイベントでは、開催のたびに数百曲が一斉公開されています。

BMSに関するより詳細な解説は、ニコニコ大百科（<http://dic.nicovideo.jp/a/bms>）がその歴史や経緯も含めすっきりまとまっているので、そちらを参考にして頂ければと思います。また、楽曲レビュー同人誌『DAIM Pilot』（<http://c-daim.tumblr.com/pilot>）には、「BMSへの招待」というコラムを寄稿させて頂いております。BMSの名曲レビューなどもしていますので、よろしければ合わせてご覧ください。

2000年代に入ると、徐々にMIDIではなくmp3で楽曲を公開する人も増えてきました。その理由はおもに2つあります。1つは、パソコンの性能向上や技術革新により、MIDIを打ち込む以外のやり方でもパソコン上で作曲ができるようになったことがあげられます。

WAVファイルによる音素材を組み合わせる作曲ができる「ACID」（<http://www.sonycreativesoftware.com/acidpro>）というDAWの登場（1998年）はその象徴といえるでしょう。

もうひとつは、インターネット回線が高速化したからです。1990年代は電話回線やISDNを使ってインターネットに接続することが主流でしたが、2000年代の初頭になってADSLが出てきました。高速といっても今のスマートフォンの3G回線程度くらいの速度ではありますが、当時としては革命的でした。

その時勢に乗って2001年に登場したのが、音楽投稿サイト「muzie」(<http://www.muzie.ne.jp/>)です。当時はmp3を個人サイトで公開するにしても、借りられる容量の関係上それほど数は上げられませんでした。そのため外部のアップローダーなどに上げたりといったこともありましたが、このサイトの登場により、ここに来れば音楽が集まっていて、自分も好きなだけ上げられる、という環境が整ったのです。このような背景により、これまで個人サイトでオリジナル曲を制作していた方々、BMS作家、あるいはインディーズで活動しているバンドなどが、思い思いに自作音源を公開していました。ダウンロード数が100、コメントなどの反応はなしというのが普通で、1,000ダウンロードもすれば大ヒットという感じでしたが、それでも個人サイトよりは遥かに多くの再生数や反応が得られる場として貴重な存在でした。

muzieは動画サイトの台頭や「ピアプロ」の存在、あるいは「SoundCloud」などの海外サイトの登場により当初よりも存在は薄れましたが、現在でも継続しており、音楽をインターネットに公開する手段として定番のひとつとなっています。

さらにパソコンの性能やインターネット回線の速度が向上すると、音楽だけではなく動画を一般の方が公開し、視聴するという環境が整ってきました。当時、動画はMacromedia社（現在はAdobe社が買収）の「Flash」で制作し、個人サイトやアップローダーなどで公開するというのが一般的でした。

このFlashは、当時の「2ちゃんねる」(<http://www.2ch.net/>、以下2ch)文化と強く結びつき、数々の名作を生み出しました。2chの設立は1999年であり、当時はまだSNSもなかった時代に、今で言うところの「○○クラスタ」が集まる貴重な場でした。その中で育った文化の成果物などを動画として公開する手段として、Flashが重宝されました。

そのFlash動画で使用される音楽にも、注目が集まるものが多くありました。洋楽の空耳などのネタも多くなりましたが、中にはmuzieで公開されている同人音楽がBGM的に起用されることもありました。例えば2004年末のイベントで公開された「Nightmare City」([http://www.geocities.jp/clairvoyance\\_02/nightmare.html](http://www.geocities.jp/clairvoyance_02/nightmare.html))というFlash動画の「主題歌」として使用された403氏(<http://www.muzie.ne.jp/artist/a003884/>)の「Southern Cross」という曲は、muzieでダウンロード数が6桁を記録するという、当時のネット音楽としては前人未踏のヒットを打ち立てました。こうして、同人音楽という存在が徐々に知れ渡っていくことになります。

また、こちらも2ch発ですが、当時のネット音楽で話題となった現象に、2002年の「ムネオハウス」ムーブメントがあげられます。当時からは既に10年以上の時が経っているので、本来の意味での「ムネオハウス」自体を知らない人もいそうなので、Wikipediaで「鈴木宗男事件」「日本人とロシア人の友好の家」で検索してください。

この事件の際、鈴木宗男氏の国会での証人喚問がテレビのワイドショーで大々的に報道されるなどして話題になったのですが、あろうことかその声を録音して音素材として活用（サンプリング）し、音楽ジャンルの「ハウス」とかけて曲を作った人が現れたことをきっかけに、続々と有志によって曲がアップされ、アルバムが20枚以上も制作されるほどのムーブメントになったという出来事がありました。なお、当時のムネオハウス楽曲のPVを数多くFlashで発表していた人物として、現在の「わかむらP」([mylist/1399500](http://mylist/1399500))がいらっしゃいます。

そして2005年2月の「YouTube」誕生、2006年12月「ニコニコ動画（仮）」誕生に伴い、動画の発表の場は個人サイトから徐々に動画投稿サイトに軸足を移していくことになります。

## 「初音ミク」以前のVOCALOID

2003年 ヤマハ「VOCALOID」発表



2004年1月	ZERO-G「LEON」「LOLA」発売(英語)
2004年7月	ZERO-G「MIRIAM」発売(英語)
2004年11月	クリプトン・フューチャー・メディア(以下クリプトン)「MEIKO」発売
2006年2月	クリプトン「KAITO」発売

VOCALOIDという技術が発表されたのは2003年です。2007年にVOCALOID2、2011年にVOCALOID3が発表されていますので、ここまではだいたい4年周期で大型のバージョンアップがされていることになります。最初にこのVOCALOID技術を商品として実用化したのはZERO-Gというイギリスの会社であり、英語版VOCALOIDである「LEON」と「LOLA」が最初のVOCALOIDとして世に出ました。

初めての日本語版VOCALOIDである「MEIKO」は、当時の音楽制作ソフトとしてはそれなりのヒットをしましたが、まだ合成音声ボーカル曲がネット音楽の主流となるには至りませんでした。

## 2007年 ～初音ミク誕生～

1月	ヤマハ「VOCALOID2」発表
6月下旬	PowerFX「Sweet Ann」発売(英語)
8月中旬	「初音ミク」デモソング公開
8月31日	クリプトン「初音ミク」発売
12月27日	クリプトン「鏡音リン・レン」発売

最初のVOCALOID2製品も英語版で、「PowerFX」というスウェーデンの会社が発売した「Sweet Ann」でした。そして、8月中旬に「初音ミク」のデモソングが公開されたことをきっかけに、その完成度の高さ一気にネット上で話題が拡散されました。発売直後は「Ivan Polka」(2007年9月4日公開、sm982882)などのカバー曲が話題となり、それから間もなくして「恋スルVOC@LOID」(sm1050729)や「みくみくにしてあげる♪」(sm1097445)などのオリジナル曲が多数登場することになります。この流れは先ほどのBMSでも共通するものでしたね。

最初はVOCALOID視点のキャラクターソングが多い傾向にありましたが、年末には「メルト」(sm1715919)が公開され、ボカロ曲の表現の幅がぐい広がっていくことになります。

### ・10月26日 有志によるSNS「ハツネギ」開設

初期の作り手は、外部からはあまりその顔が見えない存在でした。当時のニコニコ動画では、現在ほどユーザー個人の情報を全面には押し出さない画面設計になっており、他のユーザーとの交流手段もそれぞれ動画上のコメント機能くらいしかありませんでした。(ウォッチリスト機能ができたのが2009年10月)

そのため、当時の作り手の交流手段としては、2ch(YouTube板に存在しているVOCALOID関係のスレッドが主に用いられた)などの掲示板や、mixiなど既存のSNSが使われました。

その中で有志により誕生したのが、VOCALOID関係者(Pや絵師等)が集う目的で作られた専用のSNSでした。これらは招待制をとっているところも多く、顔が見える濃密なコミュニケーションができるということで関係者に重宝されました。これからのSNSから誕生したコラボ曲や企画は数え切れないほど存在し、VOCALOID文化初期の作品を生み出す原動力となっていました。

2007年10月にその最初となる「ハツネギ」が誕生し、その後は2008年2月に設立された「ボーカロイドにゃっぼん」(<http://v-nyappon.net/>)が主流となり、最盛期には数千人のアクティブユーザーが日々活動を行っていました。

しかしながら現在は、「ボーカロイドにゃっぼん」が2013年2月に閉鎖し、アクティブユーザーが数十人単位の小規模なSNSがいくつか存在するにとどまっています。Twitterの流行に伴うSNSそのものの利用減少や、VOCALOID文化の一般化に伴い、学校や職場などのリアルな場所でVOCALOIDファンに出会えるため、わざわざネット上で仲間を探す必要が少なくなったことなどがその原因として挙げられています。

・12月3日 クリプトン「ピアプロ」(<http://piapro.jp/>) 開設

クリプトン自らが設立した、VOCALOID 関連の楽曲やイラスト・歌詞を投稿できるサイトです。特にイラストについては、自社キャラクターの二次創作を認め、推進すること自体が当時としては画期的なシステムであり、その後の VOCALOID キャラクターを始めとする多くのキャラクターのライセンス戦略に影響を与えました。

このサイトの特徴としては、他人に曲やイラストなどを二次創作として使ってもらう目的で、ある程度ユーザーが自由にライセンスを設定できることが挙げられます。

設立当初は、ここで上げられていた歌詞に他の方が曲をつけてまずはピアプロ内だけで公開し、その後イラストをピアプロ上で募集し、曲を聴いて心を動かされた絵師さんがイラストをつける、という流れでのコラボが数多く展開されていました。

こちらも現在は Twitter、あるいは pixiv (<http://www.pixiv.net/>) などの台頭により、ピアプロ内で完結するコラボは設立当初より少なくなりましたが、現在でも歌詞や動画用の一枚絵を探すには最適なサイトです。

## 2008年 ～成長と発展～

- 2月14日 樋口 M 氏「MikuMikuDance」公開
- 3月31日 グッドスマイルカンパニー「ねんどろいど 初音ミク」発売
- 7月31日 インターネット「がくっぽいど」発売
- 8月27日 CD『Re:Package』(livetune) 発売

VOCALOID 文化の今に続く流れが確立したともいえる年が 2008 年です。

2月に公開された「MikuMikuDance」は、3DCG によるアニメーション動画の制作のハードルを格段に引き下げ、数多くの動画職人を誕生させることとなりました。今や初音ミク、VOCALOID という枠を超え、完全にひとつの動画制作ツールとして定番化した印象があります。「ねんどろいど 初音ミク」は、フィギュアなど、のちに数多く展開されることになる VOCALOID 関連グッズの先駆けとなる商品でした。

また、クリプトン以外からも日本語 VOCALOID が発売されるようになったのもこの年からです。「がくっぽいど」については、情報が初めて公開されたのが 4月1日のニコニコ動画内でのニュース記事だったため、誰もがエイプリルフールの冗談であると思っていたのが実は本当だったというエピソードもあります。

オリコン週間5位を獲得した『Re:Package』は、アーティスト名に「feat. 初音ミク」という表記がされた初の CD であり、メジャー流通でありながら JASRAC 無信託という、これも当時として非常に斬新な決断が行われた作品でもあります。初音ミクや VOCALOID という文化、システムは、これまで常識とされていた概念を少しずつですが確実に塗り替えていったのです。

楽曲についても、2008年というのは様々な VOCALOID の可能性が追求され、確立した年でした。無機質な声だから成立する、ポップレクイエム「サイハテ」(sm2053548)。VOCALOID を役者と捉え、物語音楽の先駆けとなった「悪ノ娘」(sm2916956) や「悪ノ召使」(sm3133304)。VOCALOID ならではの超高速歌唱を追求した「初音ミクの消失 (LONG VERSION)」(sm2937784)。そして年末に発表された「炉心融解」(sm5602903 / 再投稿 sm8089993) は、当時最高峰の動画クオリティと、どこか影があって痛みを感じさせる歌詞で話題を呼びました。

・THE VOC@LOiD M@STER (<http://ketto.com/tvm/>)

THE VOCALOID M@STER (通称ボーマス) とは、「ケットコム」が主催している同人イベントです。「コミックマーケット」の対象を VOCALOID 関係だけに絞り込んだものとお考えください。この本を冊子で手に入れている方は馴染みがあるかもしれませんね。

2007年11月に第1回が開催され、初期は同人誌を制作するサークルが中心でしたが、2008年3月に開催された「ボーマス3」前後から、ニコニコ動画で VOCALOID 楽曲をアップしている方が本格的に参加するようになりました。これをきっかけにコミックマーケットなどの同人イベントに馴染みのない層も来場・参加するようになり、

さらに近年では VOCALOID 発売元各社の社長が普通にボーマスの会場を訪れたり企業が出展するなど、一般的な同人イベントとは少しカラーの違う独自のイベントと言えるものになりつつあります。

近年は年に4回ペースで定期的開催されています。平均400くらいのサークルが参加し、数千人が来場しています。2012年からは「ニコニコ超会議」(<http://www.chokaigi.jp/>)内でも開催されています。現在のサークルの割合は、CDと同人誌がほぼ同じ割合か、若干CDが多いくらいになりました。また最近の特徴としては、グッズを専門に取り扱うサークルの増加も見られます。

先日第25回が開催された「ボーマス」は、現在でも作り手同士や、作り手とファンがリアルの場で交流できる貴重な機会を提供する場となっています。

## 2009年 ～商業進出進む～

1月30日	クリプトン「巡音ルカ」発売
3月9日	EXIT TUNES、コンピレーションCD『Vocarhythm』発売
6月26日	インターネット「Megpoid」発売
7月2日	セガ、PSP用ゲームソフト『初音ミク-Project DIVA-』発売
8月31日	VOCALOID ライブ「ミク FES'09 (夏)」開催
12月4日	AHS「SF-A2 開発コード miki」「歌愛ユキ」「冰山キヨテル」発売

「巡音ルカ」の発売とともに、新曲を書き下ろしたボカロPが一斉に投稿を行い、ランキング上位はしばらく多数のルカオリジナル曲で埋まることになりました。これは2007年以降しばらくボカロから離れていたリスナーの一部を呼び戻し、さらに新たなVOCALOIDファンを獲得するきっかけとなりました。

そして今から考えると、結果的に現在のVOCALOIDをとりまく環境に大きなインパクトをもたらした出来事は、『Vocarhythm』と『初音ミク-Project DIVA-』の発売なのではないでしょうか。

『Vocarhythm』は、その後商業でのVOCALOIDコンピレーションCDが多数生み出されるきっかけとなった作品です。このタイミングでEXIT TUNES (<http://exittunes.com/>、当時はクエイク)社が本格的にボカロPや歌手の作品を商業化するという事業に乗り出さなかったら、現在の状況はもしかしたら少し変わっていたかもしれません。それがいい方向なのか悪い方向なのかはわかりませんが。

また、この年にセガが発売した『初音ミク-Project DIVA-』も数十万本売れた(比較対象として、『Vocarhythm』などのコンピレーションCDが数万枚の売上にもかかわらず)ことで、ゲームを入り口としてVOCALOIDの世界を知ったという方々も多く、これが今につながるいわゆる「VOCALOID文化の一般化」の流れの下地を作っていました。さらに、そのセガが技術協力するかたちでVOCALOIDによる本格的なライブがこの年初めて開催され、その後の「ミクの日感謝祭」などの大規模なライブイベントにつながっていくことになります。

ハチ(米津玄師)さん([user/380847](http://user/380847))やwowakaさん([mylist/12484677](http://mylist/12484677))、DECO\*27さん([mylist/9850666](http://mylist/9850666))など、当時新世代と呼ばれたボカロPが台頭してきたのもこの年です。

### ・KarenT (<http://karent.jp/>)

2009年にクリプトンが立ち上げた、ボカロ曲の有料配信を仲介するレーベルです。「iTunes Store」や「Amazon mp3」をはじめとする様々な配信サイトへの仲介を行っています。

これによりメジャーデビューせずとも、世界中の人々に自分のボカロ曲を配信・購入してもらうことができるようになりました。現に海外からのダウンロード数が約半数を占めるという報告もあり(<http://blog.piapro.jp/2010/07/vocaloid-1.html>)、VOCALOID文化・ボカロPの海外進出に一役買っているレーベルといえます。

なお、現状では誰しもが登録して配信ができるという仕組みではなく、基本的にはKarenT側から招待される仕組みになっているようです。



## 2010年 ～マルチメディア展開～

- 4月30日 クリプトン「初音ミク Append」発売
- 5月18日 EXIT TUNES のコンピレーション CD 『Vocalogenesis』 がオリコン週間ランキング 1 位獲得
- 6月23日 セガ『Project DIVA Arcade』稼働
- 8月10日 小説『悪ノ娘 黄のクオアテール』発売

5月には『Vocalogenesis』が VOCALOID 作品として初のオリコン週間 1 位を獲得し、なおかつ「当時のアルバム史上、最低売上枚数での 1 位」(23,153 枚)となったことにより、一般のメディアでも(「CD が売れない」という話題とセットになるかたちで) VOCALOID や初音ミクが話題になりました。個人的にも、「SNS やポータルで会話をした人や、隣で飲んでた人がオリコン 1 位」という、VOCALOID がなければ絶対になかったであろう経験をさせて頂き、なんだか不思議な感覚にとらわれた記憶があります。

8月に「悪ノ娘」の小説の一作目が発売され、数十万部を売り上げるベストセラーになったことで、その後のボカロ曲の小説化やコミカライズなど、マルチメディア展開が加速することとなりました。

この年は、その前年に発売された Megpoid (GUMI) が、「モザイクロール」(sm11398357)などのヒット曲の出現により、「電子の隣の女の子」として、「電子の歌姫」と呼ばれる初音ミクとはまた別路線の人気を確立していった年でもあります。また、9月に投稿された「般若心経ポップ」(sm11982230)は、その投稿後わずか数日で 100 以上の派生アレンジが投稿される一大ムーブメントとなりました。

### ・ JASRAC 部分信託の流れ

こちらは前作『ボカロピギナーズ！ vol.1』冊子版の「著作権と同人文化 その知識と心構えについて」という記事の中で触れた件ですが、改めて説明させていただきます。

2010 年までには「カラオケ JOYSOUND」(<http://joysound.com/>) にリクエストを通じて数百曲のボカロ曲が入曲しながら、そのほとんどは JASRAC に無信託の状態であり、従って無償でのカラオケ配信ということを余儀なくされていました。もちろん今でもご自身の意志で無償配信している方は数多くいらっしゃいますが、当時は無償配信以外の選択の余地がなかったのです。しかし、JASRAC に全信託をしてしまうと、ネット上での自由な楽曲利用に制限をかけることになってしまいます。また、個人で JASRAC に信託すると、全ての曲が信託対象になり、「この曲は信託しない」のような選択ができません。

そこで、JOYSOUND を運営する「エクシング」の子会社である「エクシング・ミュージックエンタテイメント」(<http://www.xme.co.jp/>) や、EXIT TUNES、ドワンゴの子会社「ドワンゴ・ユーザーエンタテインメント」(<http://d-ue.jp/>) などが音楽出版社の役割を果たし、「この曲とこの曲に関して、カラオケやレンタル、テレビ放送にあたっての利用の部分だけを JASRAC に信託する」ということができる仕組みが確立しました。

例えばテレビ放送にしても、権利を持っている個人に番組を作るたびにいちいち許可を取りに行くよりは、JASRAC のデータベースを検索して載っている曲を使って、あとで他の曲と一緒にお金を JASRAC に払うという流れにするのがはるかに楽ですので、テレビでオンエアされる確率も上がると想像されます。(ただし、その裏返しとしてどんなシチュエーションで使われるかコントロールはできなくなります)

参考 URL : 「作家が主役」の時代——JASRAC・部分信託で何が変わる？

<http://ascii.jp/elem/000/000/579/579159/>

## 2011～12年 ～世界進出と進化～

- 2011年5月4日 米国トヨタのCMに初音ミクが起用される
- 2011年7月2日 ロサンゼルスで VOCALOID ライブ「MIKUNOPOLIS」開催

2011年10月21日	「VOCALOID3 Megpoid」など、VOCALOID3 製品数種類が発売
2011年12月16日	Google Chrome のCM 公開
2012年1月27日	1st PLACE 「IA -ARIA ON THE PLANETES-」 発売
2012年8月	「ミク Loves ファミマ」キャンペーン開始
2012年10月	香港、台湾で VOCALOID ライブ「ミクパ♪」開催
2012年12月5日	EXIT TUNES 「MAYU」 発売

2011年の米国トヨタから始まり、Google、ファミリーマート(ファミマ)など、大規模なタイアップが続きました。テレビなどのメディアで取り上げられる機会も格段に増加しました。

また、2011年には「VOCALOID3」が発表されました。「カゲロウプロジェクト」(<http://mekakushidan.com/>)の大ヒットもあり、ミク、GUMIに続き、IAが新たなVOCALOID音源として定番になろうかという勢いを見せています。透き通った声は作曲者のメッセージを直接伝えるのに適しています。

2011年7月にロサンゼルスで開催された「MIKUNOPOLIS」は、日本人が作った曲を日本人のバックバンドが演奏し、ほとんどの曲を日本語で歌い、アメリカ人の心を動かした伝説のライブとなりました。当時私は現地にいましたが、「ワールドイズマイン」が始まった瞬間、椅子があるホールでのライブにもかかわらず後ろのアメリカ人が全員立ち上がった光景はおそらく一生忘れることはないでしょう。

#### ・浜町音楽ギルドチャンネル (<http://ch.nicovideo.jp/hamachou-music-guild>)

前述のJASRAC部分信託の件でも名前が登場したドワンゴ・ユーザーエンタテインメントが提供する、ニコニコ動画内のチャンネルです。確定申告講座の開催や、ブロマガ(※ニコニコ動画が提供するブログ&メールマガジンサービス)での権利関係の事例集の公開など、ボカロPを通常の作曲家と同じく職業と認識したうえで企業が支援しようとする取り組みがなされています。本書は基本的に趣味としてのボカロ曲作りを推奨するものであり、その立場からすると「同人CDへの収録についても交渉代行してくれる音楽出版社を選ぶことが大事」など、正直疑問符が浮かぶ主張もあるのですが、契約条件についての基礎知識(<http://ch.nicovideo.jp/hamachou-music-guild/blomaga/ar164344>)で具体的な数字を出して説明を展開されていたりと、ヒットした流れで商業に携わることになる際に役立つ情報もありますので、目を通しておくといいかもかもしれません。

## これからのVOCALOIDの話をしよう


VOCALOIDをはじめとする合成音声技術の進化は、人類が好む好まざるに関わらず、これからも続いていくでしょう。これまで4年周期でVOCALOIDのバージョンアップが続いていることから、2015年前後に「VOCALOID4」が登場する確率はかなり高いと思われます。しかし、合成音声技術のある種の「象徴」として、「初音ミク」が主役である状況は今後もしばらく続くことが予想されます。

新しいVOCALOIDも継続的に発売されることでしょう。それは受け取る側から見ると「キャラクターの乱立」なのかもしれませんが、作り手側から見ると「自分の曲を歌ってもらう歌手の選択肢の増加」です。いずれにせよ、最終的には作り手やリスナーに支持されたものが残り、それ以外は淘汰されていくことでしょう。

また、ボカロ曲・ボカロPの商業進出はさらに進むと思われます。アニメ「ゆる式」のキャラクターソングアルバム([http://exittunes.com/cd/exit\\_tunes/qwce00287.html](http://exittunes.com/cd/exit_tunes/qwce00287.html))をEXIT TUNESが手がけるなど、VOCALOIDやニコニコ動画周りの音楽に関わる企業に、活躍の場となる「器」を取ってくる力が備わりつつあるからです。しかし、このように商業で活躍できるのはやはりほんの一握りであり、それ以外の大多数を占める人々が、いかにモチベーションを失わず、趣味として長く活動を続けられるかが、文化としてのVOCALOIDを支えるためには重要であると考えています。

既存の音楽文化や、それ以外の文化との衝突もまだまだ起こるはずですが、しかし、「ソフトウェアが歌う文化」というもの自体がまだまだかつて人類が到達していなかった未知の領域であり、議論があって当然のことでしょう。この状況をむしろ楽しむ余裕を持って活動をしていきたいものです。

# 04 『ボカロビギナーズ！ vol.1』より再録 ボカロ曲ができるまでの 制作工程を知る



## 曲を作るには、どのような作業が必要なのか？

普段何気なく聴いている音楽ですが、それが完成するまではどのような作業を経ているのでしょうか。

右のページには、ボカロ曲の一般的な制作工程を紹介しています。これはボカロ曲に限らず J-POP、洋楽、アニメソングなど、一般的な「歌モノ」と呼ばれるボーカルが入った音楽であれば、せいぜい「VOCALOID の打ち込み」が「人間によるレコーディング」になるくらいで、その手法は大きくは変わりません。

ボカロPが VOCALOID を調声している時間は、曲全体の制作工程からすると実は一部でしかありません。

曲全体からすると、**VOCALOID Editor に触っている時間は全体の 10%～20% くらい**でしょうか。残りの 8～9 割は、曲の展開を考えたり、伴奏を作ったり、音を整えたりすることに費やされます。

確かにボーカルは料理にたとえるとメインディッシュなのでしょうが、素材の下ごしらえをしたり、味付けをしたり、盛り合わせをちゃんとやらないと輝いて見えないし、美味しく味わえないというところですよ。

1 曲が完成するまでの時間は人によっても本当に様々ですが、アマチュアであればだいたい 20 時間～50 時間くらいかかるのが一般的なようです。平日は 1 日 2 時間、休日はそれより多く時間をかけるとすると、およそ 1 週間～1 ヶ月というところでしょうか。ある程度慣れるともう少し短い時間で作ることも可能ですが、1 曲を作るのはだいたい RPG を 1 本クリアするくらいの時間が必要ということになります。

その一方、例えば小室哲哉氏は全盛期には 1 年間に 100 曲以上作っていたらしく、プロがプロである条件は、それなりのクオリティのものを極めて短期間に、しかも継続して制作することができる能力を持っているということにあるでしょう。また音楽業界の場合は、⑤ミックスや⑥マスタリングにはそれを専門にしているエンジニアが別に存在しており、作曲家との分業体制が確立しています。③メロディだけを作る作曲家と、④編曲家が別々のことも多いですね。最近ではボカロP界隈においても⑤ミックス、⑥マスタリングを得意とし、他の P の作品のミックスやマスタリングを手がける方が増えています。

使う音源や音楽ジャンルなどによってもそれぞれの作業量に差が出てきます。例えばトランスなどのクラブミュージック系の曲は、全体を通してひとつのコード進行だけを繰り返したり、楽器の種類もシンセサイザーが中心ということがあるため、比較的短い時間で③作曲や、④編曲＆打ち込みができることが多いです。しかし気持ちいい音にこだわると、⑤ミックスであったり、「シンセサイザーの音を作る」という部分に多くの時間が費やされることもあります。

逆に一般的な J-POP は、A メロ、B メロ、サビでそれぞれ違うコード進行をすることも多く、楽器の種類も生楽器からシンセサイザーに至るまで多彩なものとなっています。王道ではありますが、意外と作るのには手間がかかります。（最近のヒップホップなどを元にした J-POP などでは、比較的コード進行のバリエーションが少ないものも増えてはいます）

初心者の方は、無理に最初から完璧なものを作ろうとせず、まずは①「一番だけでいいから完成させてみよう」とか、④「最初はピアノだけの伴奏でやろう」など、簡単のところから始めていき、「次の曲では C メロを作ってみよう」「ベースを入れてみよう」など、徐々にステップアップしていくのがいいのではないのでしょうか。何曲も手を動かして作っていくことで、自然に自分の得意なやり方が見えるようになってくると思います。



## <<一般的なボカロ曲ができるまで>>

### ①構成を考える



### ②作詞



### ③作曲 (メロディ作り)



### ④編曲・打ち込み

ドラム

ベース

ギター

ピアノ

シンセ  
サイザー

ボーカル

音源ソフト (ソフトシンセ) を使ったり、実際に楽器を弾いたりして、曲を曲として成立させる部分です。一番作業量の多い工程であり、ここが腕の見せどころとなります。ギターやバイオリンなど、生楽器系を打ち込む場合は、音域や演奏技法など、それぞれの楽器の特徴を知っておくとより自然に仕上げることができます。

「ボーカルの打ち込み」が一般的に「ボカロ調声」や「調教」と呼ばれる部分となります。VOCALOID Editor 上で歌詞とメロディを打ち込み、発声の長さやパラメータを調整して、うまく歌わせることを目指します。

### ⑤ミックス



### ⑥マスタリング

曲全体のテーマや展開、構成、使う楽器などを大まかに考えて、メモなどをしておきます。例えば「Aメロ→Bメロ→サビを2回繰り返して、間奏のあとのCメロに主人公の本音が来るので、ここで一気に盛り上げて…」みたいな感じです。

最初にこの部分を考えておくことで、途中で行き当たりばったりに考えることなく曲を作ることができます。

構成を考えたら、歌詞とメロディを考えます。必ずしもこの順番でやる必要は無く、作詞と同時にメロディが思い浮かぶ人いれば、作った詞にメロディを後からつけるのが得意な人、反対にメロディが完全にできてから歌詞を考えるのが得意な人もいます。何曲か作って自分のパターンを見つけましょう。

何も無い状態でメロディを考えてもいいですし、次の「編曲・打ち込み」である程度ドラムやベースを打ち込んだあと、それに合わせて鼻歌のような感じで歌ってメロディをひねり出す、みたいなやり方もあります。

曲としてより自然に聴けるように、ボーカルや打ち込んだ楽器どうしの音量などのバランスを調整することをミックスと呼びます。初心者の方は、まずは簡単に音量とPAN (左右の振り) を調整することからやってみましょう。それに慣れたらEQやコンプレッサー、リバーブなどの各種エフェクターを少しずつ導入していきます。

マスタリングとは、ミックスによってバランス調整された音源全体にエフェクターをかけて、ノイズを除去したり音圧を上げたりする最終仕上げの作業です。

コンピレーションCDを作る場合などは、各自がバラバラにミックスした音源を、CD全体を通して音圧などに違和感がないように仕上げる必要があるため、より重要な役割であるといえます。

05

## VOCALOID をしゃべらせる!? 「トークロイド」が面白い!!

written by  
おとなラP



### プロフィール

VOCALOIDを歌わずにしゃべらせる「トークロイド」の普及活動に力を入れているボカロP。商業誌や公式イベントなどへの露出も積極的に行っている。

巡音ルカとがくっぽいどを使用した“ボカロラジオ”「おとなのラジオ」(mylist/11994464)では、2人のキャラクターとリアリティのある掛け合いが、幅広いファンに支持されている。

調声、ミックスはもちろん、イラストや動画編集、曲紹介以外の音楽も全て自身の手によるもの。



【トークロイド】焼肉屋にて【居酒屋シリーズ】  
…おとなラP(sm17231086)

- 2010年5月  
トークロイド専門同人誌「TALKLOID FAN」企画・編集
- 2010年9月～翌9月  
DTMマガジン（株式会社寺島情報企画刊）  
「TALKLOID FAN出張所」企画・執筆
- 2010年9月～  
VOCALOIDオンリーイベント「VOCALOID Fantasia」  
トークロイド講座 講師、着ぐるみショーテープ総括
- 2011年3月  
VOCALOID CAFE「めざせボカロP & 有名ボカロPによる調教講座 by Internet」出演  
VOCALOIDをたのしもう（ヤマハミュージックメディア刊）Vol.6「注目ユーザーインタビュー」掲載
- 2012年10月  
VOCALOIDをたのしもう（ヤマハミュージックメディア刊）Vol.9「トークロイド講座」執筆
- 2013年3月  
ボカロP生活（PHP研究所刊）「トークロイド座談会」記事掲載  
VOCALOIDをたのしもう（ヤマハミュージックメディア刊）Vol.10「トークロイド講座」執筆
- 2013年7月  
VOCALOID公式生放送「ボカキューハイスクール！」第4回ゲスト出演

### そもそも、トークロイドって何？

「トークロイド」とは、本来歌を歌わせるためのソフトウェアであるVOCALOIDを使って、あえてしゃべらせること、また、その作品の総称です。

ここ1～2年で、VOCALOIDに興味がある人たちには馴染みのある言葉になってきたものの、まだまだマイナーなジャンルと言えるでしょう。

トークロイドの作品には、キャラクターの日常を描いたものをはじめ、MMD(MikuMikuDance)主体の動画や、ラジオ番組のような動画、漫才、落語、映画のアテレコなど、様々なジャンルのものがあります。

ニコニコ動画内では、動画同士をジャンプさせてリレー形式につなげたコラボレーション(例「ボカロラジオツアー」：sm9218105)や、参加者自らの投票により1位を決めるイベント(例「VM-1グランプリ」：http://www.geocities.jp/r13\_5034/11000/0300.html)なども開かれています。

## トークロイドを勧めるワケ

VOCALOIDのソフトウェアに興味があっても、「自分でも触ってみたい。でも、音楽を作るなんて難しいなあ。」

「カバー曲を歌わせてみたくてソフトを起動してみたけど、ドレミがわからない…」

と、せっかくインストールしたのにまったく起動していないという声をよく聞きます。

確かに、音楽を作ったり、音程の通りに歌わせたりするのは、慣れていない人には少し難しいことかもしれません。歌がうまい人や苦手な人がいるように、音楽をやる人と、どうしてもできない人がいるのは仕方ないので。

じゃあ、どうすればいいのか。しゃべらせてみましょう!

音楽を聴ける耳や、理解する才能には人によって違いはありますが、人のしゃべっていることを聴ける耳と理解力は、誰にでも、それなりに備わっています。

トークロイドに必要なのは、“音の高低”と“あいうえお”これだけです。

もちろん、極めようと思ったら、様々な知識や経験、技術がいますが、VOCALOIDに触るきっかけとしては、音楽を作った歌わせるよりも敷居は低いのではないのでしょうか。

私はもともと、オリジナル曲を作ろうと思い、VOCALOIDを購入しました。しかし私のDTM経験は、MIDIを打ち込んで着メロにする程度しかなかったので、当然VSTiのことやミックスの知識もなく、必要なソフトウェアも持っておらず、勉強しながらゆっくり作ることにしました。

「せっかくインストールしたし、VOCALOID Editorを触ってみよう」と思って、初めは好きな歌のワンフレーズを入れてみたりしたのですが…試しにしゃべらせてみたところ、今ではすっかりトークロイドにハマってしまったというわけです。勉強して、オリジナル曲を作ることもできるようになりましたが、そ



**ボカロラジオツアー**  
 ~ボカロで ラジオで ツアーなんです~  
 2009年12月28日(月)  
 ~2010年1月31日(日)  
 トークロイド(お喋りするボーカロイド)で  
 ラジオ作品を作っているp主達が大量!  
 喋らせ師総勢21人、19作品が繋がりました!  
 それぞれのラジオを、ツアー形式で  
 お楽しみいただけるようになっています。



ボーカロイド漫才ルカちゃん&たこルカ  
 …パトロセントプロデューサ(mylist/12383997)



キヨテルとかくぼとKAITOでカラオケ【トークロイド】  
 …根気P(sm11899863)

ちらはあまり再生数が伸びず、ちょっと悲しいです！笑

## トークロイドの面白さ

皆さんは「初音ミク」と聞くと、どんな子を思い浮かべますか？  
ツインテールで華奢で、歌のうまい、ネギが好きな可愛い女の子…といったところでしょうか。  
この「初音ミク」は、“一般的な”、“みんなの思う”「初音ミク」と言って良いでしょう。



Miki☆Teto Radio Jam!!…しゃりしゃりD(mylist/19551372)

しかし、トークロイドの作品をいろいろ見ていくと、多種多様な「初音ミク」に出会うことができます。

- ・歌はあまり得意ではなく、目つきが非常に悪い、お世辞にも可愛いとは言い難いミク。  
※目つき悪いP(mylist/9114095)
- ・昭和の薫り漂うギャグをぶちかます、おっさんみたいなミク。  
※マルキン(mylist/22194518)
- ・野菜のネギ(声はミク！)とミクの掛け合い  
※SuperB(ネギ振りP)(mylist/20967390)

などなど…それぞれのPが、自分の思う「ミク」のキャラクターを創造することで、「誰々さんちの初音ミク」という概念が生まれるのです。

この「誰々さんちの初音ミク」という概念をうまく使って、様々な性格のミクと一緒にしゃべる、というコラボレーション動画を作ることもできますよね。

そして、それぞれのキャラクターは、そのキャラクターを作った人の性格・しゃべり方に似ている(ことが多い)というのも興味深いところです。

目つき悪いPと初めて会ったときに、会話の中で、彼が「ええええーwww」と言ったのですが、それが彼のしゃべらせるカイトの雰囲気そのままだったので、感動して鳥肌が立ったことがありました。

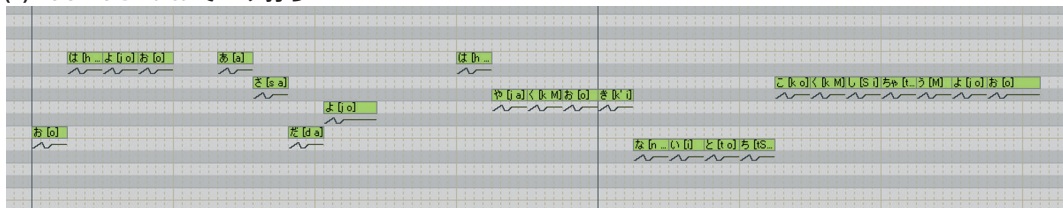
私もよく、「おとならさんって、御宅のがくぼとしゃべり方似てますねw」と言われます。…あれ？逆ですよ、それ。がくぼが私に似てる…んですよ？

その逆もちろんあります。根気P(mylist/4619961)にお会いしたときがその良い例です。あそこのボカロ口はペラペラペラペラまるで人間のようにしゃべるのですが、根気さんご本人は、静かな奥ゆかしい女性でびっくりしました。彼女いわく「自分ができないことを、ボカロ口に代わってやってもらっている」のだとか。

## 簡単な作業工程の紹介

簡単にではありますが、作業の流れをご紹介します。

### (1) VOCALOID Editorでベタ打ち



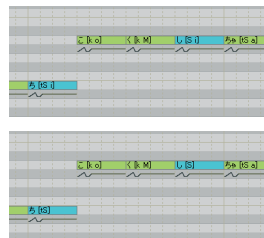


だいたい音程（ドレミなどは関係なく、ただ音の上下のみを考えて配置する）と言葉を入力。これだけでもしゃべっているように聞こえます。

### (2) 発音記号とDYNの調整

ベタ打ちのままでは不自然な発音（無声音\*など）を、発音記号とDYNパラメータを使用して、自然に聞こえるよう調整します。

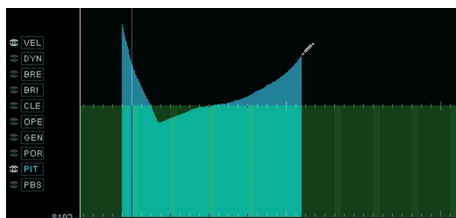
\*無声音とは、喉を震わせない音のこと。文末の「～です。」の「す」などがこれにあたります。



### (3) PIT、BRIなどで味付け

その他のパラメータを調節して、棒読みにならないようにキャラ付けをします。

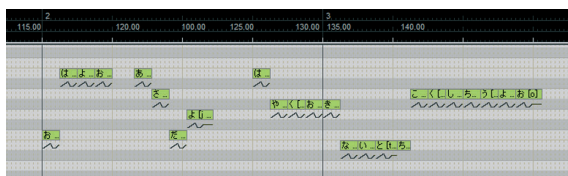
疑問文の文末など、PITをぐっと持ち上げてやると自然に聞こえます。また、PITを弄ることによって、“音階にない微妙な音”を出すことができるので、実際の人のしゃべりに近づけることができます。



BRIは、腹筋の強さと考えるとわかりやすいでしょう。強調したい箇所は高めに、優しくしゃべらせる箇所は低めに設定するとうまくいきます。自分で実際にしゃべってみて、どこに力を入れているか確認するのも大事です。

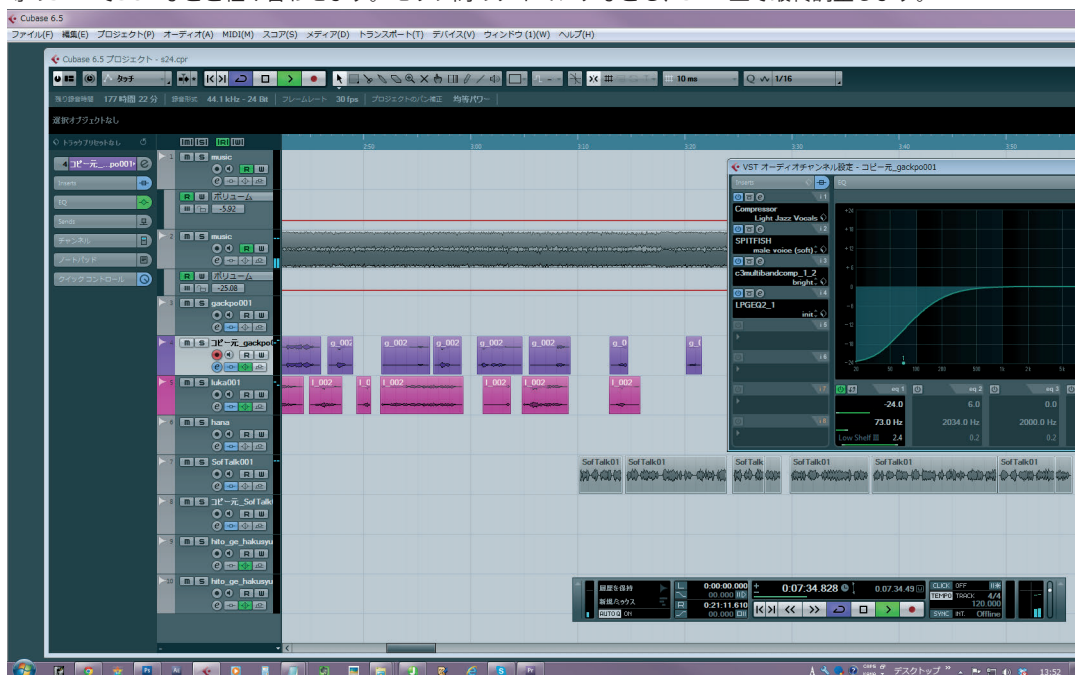
### (4) テンポの調整

しゃべる速さは、大事な部分はゆっくり、文末や感情が高ぶっているときは早めにするとう囲気が出ます。ノートの長さで調整する場合があります。



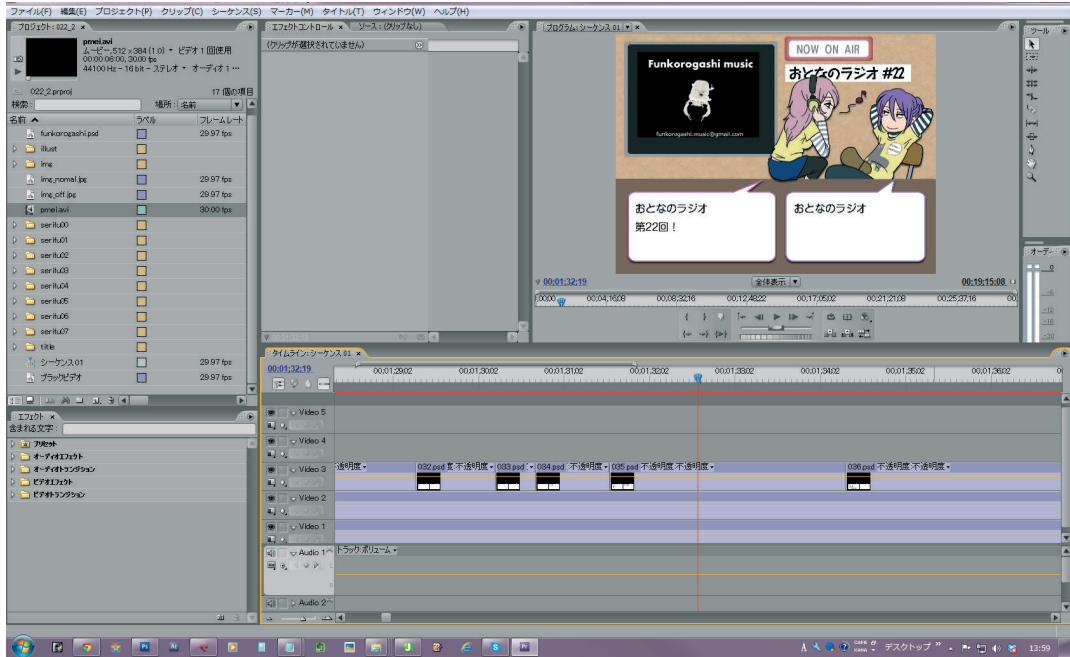
### (5) 出力・編集

セリフは、適当な長さで作って、それぞれ出力。あまり長くとEditorが重くなってしまうので、それを、Cubase等のDAWでBGMなどと組み合わせます。セリフ間のタイミングなども、DAW上で最終調整します。



## (6)動画作成

できた音声を、イラストや字幕と合わせて動画にします。



詳しい手順については、以前公開した動画、【調声講座】ボカロでお喋り！～トークロイドで遊ぼう～(sm13651475)をご覧くださいと思います。

こちらの動画は、VOCALOID Editorの使い方がある程度理解した、中級者～上級者向けとなっておりますが、参考までに。

## 作品を作るにあたって、心がけていること

人に見せることを前提に作品を作るときに、私が気をつけていることを紹介します。

### ・会話のテンポや、自然な流れを意識する。

実際に「自分だったらこのタイミングでこういう発言をするなあ」と思ったことを、そのまま打ち込んでいます。だから少し自分に似るのかもしれませんが。

私は、作品を作るときに台本を作らない(コラボレーションなどを除く)ので、その場で思いついたことを直接VOCALOID Editorに入力しています。

その結果、ぐだぐだになるのですが、そのリアルさが功を奏して、今の作風ができあがりました。

### ・ひどい言葉は使わない(ようにしているつもりです)。

これは個人によって様々な意見があると思うのですが、自分の中では「死ぬ」「殺す」などといった表現はしないようにしています。

よく、冗談で「しねばいいのに」とか「お前ぶっ殺す！」などというセリフを聞きますが、あまり好きではないので…人の命に関わる暴言は使わないようにしています。



あとは、コンプレックスになるような「デブ」「ちび」といった、体系等に関わる暴言も、使わないようにしています。私の作品内でよく使っている、「キモい」「ウザい」といった表現も、嫌悪感を感じる方がいるかもしれませんね…。言葉遣いというのは、本当に難しいので、一概に「これが正しい」とは言えないのですが、“自分が言われたら冗談でも嫌なこと”はしゃべらせていません。

・時事ネタ、身内ネタなど、特定の人にしか伝わらないネタは 控えめに（したいです）。

たくさんの人に見られることを考えると、「こんな話をされてもわからない」というものは、なるべく話題に出さない、もしくは、軽く流す程度にしたほうが良いと思っています。

話の流れで、面白くなって話題が広がる場合や、ほかの作品を見ていると、より楽しめるようなネタは、少し混ぜると、知っている人にとっては面白いでしょう。片方の作品しか見ていない場合でも、他の作品を話題にすると、もう一方のことも知ってもらえるので、作品を作っている側としては嬉しいことだったりします。

そういう場合は、話題になっているネタを知っている人と、知らない人が、どちらも楽しめるように配慮してセリフを作っています。

例：「おとなのラジオ#12」(sm9219348)で、ルカの着ているTシャツが大きい件

これは、「誰かにTシャツを盗まれたので、大きいのを着ている」ということになっています。別に盗んだのは誰でもいいんです。最終的にかくぼの変態発言をスルーさせて「いつもどおり」落ち着かせています。

これは、目つき悪いPの『「ぼかぼか♪れでいお」後日談』(sm8983425)という動画を見ていると、犯人が誰だかわかるという小ネタです。

・自分で聴いて面白いものを作る。

「リアルタイムで反応が返ってくる」という面白さが、ニコニコ動画の1つの特徴です。

狙っていないタイミングで、たくさん「w」が流れてきたりするとびっくりします。面白いです。

自分で作ったものを見てくれた人が、ちょっとでも笑ってくれたら、和やかな気持ちになってくれたら、共感してくれたら、嬉しいですね。それにはまず、自分の作品を好きになるのが大事だと思っています。自分で作って自分で笑う、というと、ちょっとおかしい人みたいですが。

## エピソードあれこれ

トークロイド作品を通して、今まであったエピソードを紹介します。

### その1. コラボレーションやイベント参加で仲間ができた!

動画内のコラボレーションをきっかけに、梅干P(mylist/8697091)と目つき悪いP(mylist/9114095)と、仲良くなりました。

以前から互いの作品を見ていて、それぞれの作っているキャラクターの性格などを熟知していたので、とってもスムーズに作業ができました。また、VOCALOIDの同人イベントなどにも一緒に参加し、交流を深めています。

他にもたくさんの方と仲良くさせてもらっていますが、中でもこの2人は私の中でとても大きな存在です。これからは一緒にいろいろやりたいなあと思っています。

### その2. 自分の作品への反響にびっくり!

「おとなのラジオ」というシリーズをメインに活動しているので、お便りを紹介するコーナーを設けています。

最初の頃は全然メールが来なかったのですが、今では、リスナーの皆さんから毎日のように、たくさんのメールを頂くようになりました。

ラジオの雰囲気や話の流れを考えて選ばせていただいているので、紹介できるメールの数は一部になってしまうのですが、全て読ませていただいて、ラジオを作る原動力にさせていただいています。

ファンイラストやキャラ弁の写真など、とても手の込んだものを送ってくださる方もいらっしゃって、毎回感激しています。

ただ、皆さんからの声援はとても嬉しいのですが、「次回のラジオはまだですか？」という声が多く、最初の頃は“趣味”として作っていたものが、いつのまにか“義務”ようになってしまっていて、少し複雑な気持ちです。

期待に応えたいとは思っていますが、他にもいろいろとやりたいこともあるので、自分のペースでこれからも続けていくつもりです。

### その3. 「ものを作る」ことのきっかけになれた！

私の作品を見て「自分もやってみよう！」という気持ちでトークロイド作品を作り始めたという方がけっこういらっしゃるようで、そういった皆さんのきっかけになれたことがとても幸せです。

2010年に制作した「TALKLOID FAN vol.1」という同人雑誌があるのですが、それを作った理由のひとつに「皆の作品作りのきっかけになりたい！」という思いがあったので、その思いが伝わったようで嬉しいです。

### その4. 身近な人が実は…！

職場の飲み会でのエピソードです。

ニコニコ動画に作品を公開していることは、職場の同僚には言っていたので、その日もボカロ談義で盛り上がっていました。すると、私の隣に後輩が。

「あのう…実は私もVOCALOIDが好きなんです！周りにあまり話が通じる人がいなかったの、ずっと話したいなと思ってましたー！」とのこと。

その子はギャルっぽい感じで、まさかニコニコ動画なんて見ていなさそうだったので、ちょっとびっくりしました（人は見かけによらずとはよく言ったもんです）。

それで、話の流れで

私 「実はボカロPなんですよーえへへ」

後輩 「どんな曲作ってるんですか？」

私 「いやぁ…曲よりも、しゃべらせるほうがメインで…」

後輩 「あ！知ってます知ってます、しゃべるボカロありますよねー！ラジオみたいなやつとか！」

私 「そうそう、そういうのだよー」

後輩 「あの、『おとなのラジオ』って知ってますか？あれめっちゃ面白いですよーオススメです」

私 「…！ それ、私が作ってるやつwwww」

後輩 「…！？ えええええええwwwww くぁwせdrftgyふじこlp！！！」

なんとその子は、初期からのリスナーでした。世界は狭いですね！悪いことできませんね！！

## これからチャレンジしてみたい方へ

これからトークロイドにチャレンジしたい、という方はまず、「キャラクターのお決まりのセリフ」を作ってみてはいかがでしょうか。

ミクなら「みくみくにしてやんよ！」とか、テト（UTAUですが）なら「君は実にバカだなあ」など…。有名曲の決め台詞も、練習になると思います。

少し触ってみたあとは、そのキャラクターに言われたいセリフを考えてみるといいですよ！

「ルカさんに罵られたい！」「レンきゅんに甘えられたい！」など、貴方の妄想を爆発させましょうw



それから、何かストーリー性のあるものを作りたい方は、複数のキャラクターで掛け合いをさせた日常会話などが良いと思います。

テーマはなんでも構いません。自分が普段気になっていること、最近のニュースについて、学校生活での風景、しりとりをさせるもよし…

完全にオリジナルではなくても、「マンガのセリフをしゃべらせてみる」とかもアリだと思います。そこから絵師さんとのコラボレーションにつながるかもしれませんよね!

あとは、バラエティやCMのパロディなども、VOCALOIDが演じるとシュールになって面白かったりします。

少し慣れたら、自分の色を出して、オリジナリティあふれる作品をぜひ作ってみてください。

## 最後に

私が今までに経験した、良いことも悪いことも、全部ひっくるめて、1人でも多くの方に味わってもらいたいと思っています。

VOCALOIDを通して、様々な出会いがあり、貴重な経験もたくさんさせてもらえました。まさか、歌わせてもいないのに、実際にお仕事などをさせてもらえるとは思っていませんでしたし…。

ものを作る楽しさというのは、何にも代えられません。作り上げていく過程、できあがったときの達成感、それを誰かに見せたときの反応などなど…

もちろん、必ずしも良い反応だけというわけにはいきませんが、それも含めて、良い経験になるはずです。インターネット上に作品を公開するというのは、不特定多数の、匿名での意見をもらうということですから、少しココロが強くないとダメかもしれません。

私も今までいろいろ言われましたがw「好きでやってるんだからいいでしょー! 好みの問題でしょー!」という気持ちでしたので、痛くも痒くもありませんでした。

ちょっと打たれ弱い方は、自分で楽しむだけでも良いと思います! 「自分の好きな声で、自分の好きなセリフをしゃべってもらう楽しさ」だけでも、味わってもらいたいです。

そして、VOCALOIDという技術のすごさを実感してください。触れば触るほど面白く、弄れば弄るほどハマってしまうソフトですよ!

合成音声の可能性は無限大です。

これから、もっといろんなところで耳にする機会が増えるでしょう。

そんな技術で遊べるなんて、私たちは幸せですね!

この本を読んだ新たなボカロPが、どんな作品を見せてくれるのか、とても楽しみにしています。

2013年6月 おとなラP

06

## ビギナーからのボカロ選び

written by 大人買いP



こんにちは、大人買いPと申します。2008年10月にふとしたきっかけから日本語VOCALOIDを大人買いし、それ以来海外VOCALOIDも含め市場に出回っている全てのVOCALOIDを買い続ける奇妙奇天烈なボカロPでございます。またそんな中、UTAUにも若干手を出していたりもします。自分でも時々ドン引きするぐらいVOCALOIDをたくさん所有しておりますが、ヤマハ関係者ではありません！

さてこの本を手にとった方なら、ある程度はご存知かと思いますが、実際買ってみると実感するのが、VOCALOID製品の多さです。どれがビギナーに使いやすいのかなんて、なかなか判断がつかない状況となっておりますが、今回はそんな手持ちのボカロ群を活用し、ビギナー向けに「VOCALOIDの選び方」をご紹介致します。

### ビギナーからのボカロ選び

まず始めに、このボカロが一番好き！という明確な意識があれば、性能や評判に関わらずそのVOCALOIDを選びましょう。好き嫌いはVOCALOIDの調声（調教）段階において大きく響いてきます。最終的に曲全体の完成度にも響いてくるでしょう。この理由は様々にありますが、好きなVOCALOIDほどどう歌っているのか想像しやすく、歌唱の完成形を思い浮かべやすいからというのがひとつにあると思います。

今回は、いろいろなVOCALOID達が気になり、まだVOCALOIDを購入するという一歩を踏みかかっている的な人を対象として話を続けます。要点がわかりにくくならないように細かい専門的な話もなるべく避けていきます。

もうひとつ、大人買いP的に言わせてもらえば、「ボカロの購入は別にひとつだけじゃなくても良いんですよ？」ってことを付け加えた上で進めさせて頂きます。

### VOCALOID1、2、3の違いからのボカロ選び

結論から言うと、これから買うのであればVOCALOID3製品（以下V3）がベターですが、VOCALOID2製品（以下V2）でも大きな問題はないです。VOCALOID1製品（以下V1）についてはWindows XP以降のサポートがないため、現在、最初に買うボカロとしてはオススメしません。実際、当方の環境でV1標準設定で使用すると、頻繁に強制終了します。

また、V3のメリットは別売りのVOCALOID3 Editorを購入しないとほとんど得られません。V2をV3で使用するコンバート機能も別売りのVOCALOID3 Editorが必要になります。標準で付いてくるTiny VOCALOID3 EditorはVOCALOID2 Editorのほうがマシとも思える機能しかないので、VOCALOID3 Editorを買わないのであればV2を検討したほうが良いと思います。もしVOCALOID3 Editorを買うのであれば、単品を買うより各社がVOCALOIDとVOCALOID Editorをセット販売しているスターターパックをオススメします。

なお、KAITO V3はスターターパックがない代わりに、Piapro StudioというDAWとの連携が取れる独自のエディタが付属しています。さらにDAWや音源など曲を作るのに必要な一連のソフトが揃っているため、これから始める人向けとなっています。

### メーカーの違いからのボカロ選び

意外なことに、メーカーによるボカロの性能優劣傾向はあまりありません。メーカーの差が出てくるところは、

ボカロ自体の価格と販売手法です。なお、安く購入する方法としてはセール品を狙う、安いダウンロード販売（以下DL販売）で購入する、即売会特価品を狙う、優待販売で購入するという方法があります。

下記のリストを見ると、全体的にはインターネット社とAHS社が頑張っている感じです。クリプトン・フューチャー・メディア（以下クリプトン）社はDL販売の環境こそ持っているものの、なぜかZero-G社のAVANNAのみで、初音ミク等の自社ボカロはDL販売していません。またDL販売はパッケージより2,000円～3,000円安いですが、ビーブラッツ&ヤマハはDL販売でもパッケージと同じ価格なので要注意です。

優待販売は前バージョンや同社製品を持っていないと活用できないので、これから始める人には敷居が高いですが、インターネット社、AHS社はボカロを持っていなくても同社製品で優待対象になる場合がありますので狙い目だと思います。

即売会出店はAHS社とインターネット社がボカロ系即売会で出展する際、かなり安い価格で販売している場合がありますので、即売会に行くことがあれば狙ってみるのも良いと思います。

また、価格とは関係ありませんが、2013年6月現在AHSのV2製品（歌愛ユキ、氷山キヨテル、miki、猫村いろは）はWebサイトに体験版があるため、検討する際の参考にするのも良いでしょう。

#### メーカー各社のボカロ販売手法リスト（2013年6月現在）

メーカー	主なボカロ	特売	DL販売	即売会	優待	備考
クリプトン	初音ミク	△	×	×	○	優待は旧バージョン購入者対象の特価
インターネット	GUMI	○	○	○	○	優待は同社製品登録ユーザー対象の特価
AHS	結月ゆかり	○	○	○	○	優待は同社製品登録ユーザー対象の特価
ビーブラッツ&ヤマハ	VY1	△	△	△	×	セールは滅多にやらない。DL販売・即売会出店でも定価。
1st PLACE	IA	×	×	×	×	
EXIT TUNES	MAYU	×	×	×	×	CD屋でも売ってる
キューレコード	歌手音ピコ	×	×	×	×	
Zero-G	AVANNA	○	○	×	×	海外・万年セール・日本ではクリプトンが代理店
PowerFX	SWEET ANN	×	○	×	×	海外・V2ボカロの日本展開はクリプトンが代理店
SBS Artech	SeeU	×	×	×	×	
Voctro Labs	Bruno・Clara	×	○	×	×	海外・一部日本語対応
上海禾念信息科技有限公司	洛天依	×	×	×	×	海外

- ・クリプトンはセールそのものは行うものの、ボカロをセール対象にすることは、ほとんどない。
- ・クリプトンは旧バージョン購入者対象の特価、インターネット・AHSは同社製品登録ユーザー対象の特価。

## 音源違いからのボカロ選び

ここからは少し長いですが、各VOCALOIDを初心者向けにご紹介致します。

今回、流し読みでもわかりやすくするため、ここでは初心者オススメ度という評価を用いております。初心者オススメ度は使いやすさ基準で★の7段階評価をしております。決して初心者オススメ度の低いボカロが悪いボカロというわけではないのでご注意ください。ただ、他のボカロで慣れてからのほうが良いと感じたボカロは低めに表記しています。また、これから買うVOCALOIDとしてメーカーのサポート体制も含めて評価としております。

あえて言いますが、音や声の聞こえ方（善し悪し）は人によって千差万別です。ゆえに独断指標となりますのでご参考程度にお願いします。また、評論がぐどくなることを避けるため、意図的に敬語を外していますのでご了承ください。

前述した通り、メーカー毎の性能差は無く、VOCALOID毎に特徴が有ります。その中で各VOCALOIDの向き不向きを読み取ってもらえれば幸いです。（初心者向けのため、日本語に対応しているボカロ以外は除外しております）

### -女性声-

初音ミク [V2] 声：藤田 咲（声優）

**初心者オススメ度：★★★★★★**

ボカロ文化の渦中とも言える音源。V2ではあるが、いまだに最も売れている。滑舌以上に母音（あ・い・う・え・お）の発声がきれいで、ボカロによくある特有の籠もりがほとんどない。声質がアニメ声・電子音的で個性があるため人間の歌唱と差別化しやすい反面、楽曲がミク風味になりやすい。とはいえ、現在のボカロ文化を体現した存在であり、様々なボカロを生むきっかけとも言えるので、最初に買うボカロとしてはぜひともオススメしたい。また別売りで初音ミクAppendという追加音源が存在している。

**初音ミク Append [V2] 声：藤田 咲（声優）**

**初心者オススメ度：★★★★☆☆**

表情分けされた初音ミクの声色6音源（SWEET,DARK,SOFT,LIGHT,VIVID,SOLID）をワンパッケージ化した追加音源。初音ミクを導入している人しか使えない制限があるが、1音源当たりの単価は非常にリーズナブル。性能は全体的に通常の初音ミク以上と見て良いが、ひとつの曲に複数使うというより曲調に合わせて使い分けるといった使い方のほうがやりやすいと思う。これからボカロを使い始める人向けと言うより、初音ミクにもう一味欲しくなった人向け。

**鏡音リン ACT2 [V2] 声：下田 麻美（声優）**

**初心者オススメ度：★★★★☆☆**

鏡音リン・レンの2音源をワンパッケージ化した音源の女性声バージョン。一度音源が刷新されているため、ACT2として売り出されている。ACT1や無印と言われている初期バージョンは絶版のため入手困難。残念ながら滑舌も良いとは言えず、母音の籠もりも多いため熟練者向き。使うなら調声技術をしっかりと身につけてからのほうが良い。

**鏡音リン Append [V2] 声：下田 麻美（声優）**

**初心者オススメ度：★★★★☆☆**

表情分けされた鏡音リン3音源、鏡音レン3音源をワンパッケージ化した女性声バージョンの追加音源。ACT2から一変、滑舌・声の籠もりなど大幅な改善が施されている。特に鏡音リンPOWERはボカロ随一の明るさと力強さが素晴らしい。初音ミクAppend同様、前バージョンのACT2を導入する必要があるため初心者向きとは言いがたいが、セカンドチョイスとしておすすめ。

**巡音ルカ [V2] 声：浅川 悠（声優）**

**初心者オススメ度：★★★★☆☆**

日本語と英語のライブラリをワンパッケージとしたVOCALOID。2013年6月現在V3化のアナウンスはされていない。（おそらく今後されると思われる）ちょっとスタッカート気味に歌う特徴が有り、若干調声技術が必要になる。英語ライブラリは日本語と若干声質が異なるため、日本語ライブラリとの同時使用は難しいかも。そういうところも含めて、ある程度調声技術を身に付けたときのセカンドチョイス向きだと思う。

**MEIKO [V1] 声：拝郷 メイコ（歌手）**

**初心者オススメ度：★★☆☆☆☆**

日本初のV1ボカロ。ゆえに対応OSがWindows XPまでとなっており、今後はV3へ移行していくかたちになると思われる。V1にはレゾナンスという母音の発声そのものに手を加えることのできるパラメーターが存在するため、神調教レベルとなればV3顔負けの歌声を披露できるが、そこまでに至る道は長く、よほどV1を使ってみたいということこだわらなければ、残念ながら、今からV1を買うよりV3を待ったほうが良いと思う。

**Megpoid [V2][V3] 声：中島 愛（声優）**

**初心者オススメ度：★★★★★★☆（VOCALOID3 Megpoid POWER）**



世間一般ではGUMIと言われているライブラリ。Megpoidは商品名にあたる。V2とV3がありV2はパッケージ版が絶版、ダウンロード販売のみ。V3はPower、Whisper、Adult、Sweet、Native、Englishの6ライブラリを発売中。ミクと同じ全7ライブラリを持つボカロだがV2とNativeはほぼ同等なので声色的には6種類。あえてV2を買う必要はないと思う。オススメは滑舌の良さからPOWER、もしくは安定的なNative。若干高音域に難があるのかなという感じだが、調声次第ではかなり人間の声に近くできるため、よりリアルな歌声を目指したいならGUMIは良い選択肢と思う。ただし、全ライブラリを揃えようとするとそれなりの出費になってしまうのが難点。

#### Lily [V2][V3] 声：yuri (歌手)

初心者オススメ度：★★★★☆☆

低音に強い女性ボカロ。V2とV3があり、V2はパッケージ品が絶版でダウンロード販売のみ。V3ではV2の声色を引き継ぐNativeと、V3で刷新されたV3音源をワンパッケージ化した音源で構成されている。V3はNativeよりかなり声が太くなったような感じ。NativeはV2とかなり声が近似しているので、改めてV2版を買う必要はない。ただ、V2版をVOCALOID3 Editorで使ったほうがNativeより滑らかだったりすることがあるのでV2とNativeを混ぜて使って、良いところ取りするという方法もあり。なおパッケージ的にV2とV3が判別しづらいので、購入時にはよく確認したほうが良い。

#### CUL [V3] 声：喜多村 英梨 (声優)

初心者オススメ度：★★★★☆☆

元はVY1の声が当てられていたキャラクターで、V3発表時に新たな声と共に正式にV3の新ボカロとなった。声質が特徴的でちょっと硬質な感じだが、滑舌などは悪くなく初心者でも扱いやすい。ただ、採り上げてここが凄めという部分もなく、CUL登場当初のV3ボカロ発売ラッシュに埋もれてしまった感が否めない。余談だがジェンダーファクターを下げることで良い感じに可愛くなる。

#### ボカロ小学生 歌愛ユキ [V2] 声：未公開 (小学生)

初心者オススメ度：★★★★☆☆

中の人のがち小学生なV2ボカロ。一部の方にはこれだけで飯3杯は逝けるらしい。冗談はさておき、歌声は元気と言うより、どこことなく影のある小学生という感じ。アニメ声でもなく滑舌の絶妙な未熟さも含めて、メーカー側の謎の本気度が垣間見える。特殊な分、他のボカロにはない魅力もあるので、体験版を使って「これだ！」と直感したらこの子でしょう。

#### SF-A2開発コードmiki [V2] 声：フルカワ ミキ (歌手)

初心者オススメ度：★★★★☆☆ (ただしVOCALOID3 Editorで使うなら★+1)

謎のロボ風のV2ボカロ。声質は鏡音リンを柔らかくしたような感じ。V2で使うと鏡音のACT1と似たような声量安定していない状態だが、VOCALOID3 Editorのコンバートで使えばかなり症状が改善されるため、V3での利用がおすすめ。メーカーサイトにはV2となるが体験版があるので、その使用感に興味があるなら試してみよう。

#### 猫村いろは [V2] 声：未公開

初心者オススメ度：★★★★☆☆

V2ボカロの中でもトップクラスの安定度と歌唱力を持ったボカロ。正直なところ、歌唱性能だけで言えばV3とはなんだったのかと言いたくなるレベルだが、姿形+キティラーのイメージと、可愛いと言うよりカッコイイお姉さん声のギャップが、「このキャラクターが歌っている」という印象を減退させてしまっているように感じる。幸い体験版があるので、実際に使ってみて自分なりにその印象を確かめる方が良いと思う。

#### 結月ゆかり [V3] 声：石黒 千尋 (声優)

初心者オススメ度：★★★★☆☆

VOCALOIDと、入力文字読み上げソフト「VOICEROID」（別売）を同時展開しているV3ボカロ。VOICEROIDを使えば語りなども簡単にできるがVOCALOIDの声質と少し異なるため、同時に使うのは違和感が出るかも。ボカロ側の声質は少し巡音ルカに近い気がする。（力強いルカという感じ？）また、次の音とつながっていないメロディがあると他のボカロより早く減衰するという謎の特徴がある。若干工夫が必要になるかもしれない。

**VY1 [V2][V3] 声：未公開**

**初心者オススメ度：★★★★☆☆**

界限ではキャラクターがないと言われているが、実際は固定されたデザインが存在しないVOCALOID。

V2とV3があるが、声色の大きな変更は無し。声については何か特徴があるような感じではないが、比較的そつなく歌いこなす。性能だけで言えばベーシックな感じで初心者向きではあるが、二次創作の楽しさという方面では固定されたデザインがない分、敷居が高くなってしまっている傾向が見受けられる。

**MEW [V3] 声：坂本 美雨（歌手）**

**初心者オススメ度：★★☆☆☆☆**

V3初期からのボカロ。発表当初からMEWに関する企画がほぼ見受けられずちょっと存在感が薄い。V3ボカロの中では一部母音（あ、お）に難がある感じだが、調声次第で解決可能なレベルなので、気になるようであれば調声に慣れてからのほうが良いかと。

**兔眠りおん [V3] 声：未公開**

**初心者オススメ度：★★★★☆☆**

正に萌えアニメ系声のV3ボカロ。独特なたどしさのある滑舌で個性的。ちょっとおとなしめ。なお、兔眠りおんのTwitterでは、ミクの誕生日に「りおん、泣きそう。もう、つぶやかない。」という謎の言葉を残し沈黙を守ったままなのが心配。彼女に何があったのか。お店でドジったか。もっとドロドロとした大人の事情か。ボカロがどうか言う以前にどん底の彼女を応援し復活させてみせるというのも一興かも。

**蒼姫ラピス [V3] 声：江口 菜子（ボカロの一般公募で選ばれた人）**

**初心者オススメ度：★★★★☆☆**

自分の知る限り、VOCALOID初の一般公募から選ばれた人を採用したV3ボカロ。話によれば、V3エンジンと相性の良かった声だそうで。可愛い声でありながら滑舌の安定度は高く、ミックスに問題なければ無調声でも十分使えるレベルになる。なお、キャラクターの身長は150cmではなく150mmなので、設定に準拠する二次創作で使用する際には要注意。

**歌手音ピコ [V2] 声：ピコ（歌手）**

**初心者オススメ度：★★☆☆☆☆**

高音域では女性的、低音域では男性的といった両声類と呼ばれる声質のV2ボカロ。実際使ってみるとけっこう正統派男性ボカロとっていい感じ。ただV2では少し声質が安定せず、V3エンジン環境下のほうが良い結果になる。初心者オススメ度が低いのはピコのメーカーがあまりやる気が無くユーザーサポートも期待できない状態で、初心者に勧めるボカロとしては違うかなと判断したため。

**SeeU [V3] 声：キム ダヒ（韓国の歌手）**

**初心者オススメ度：★★☆☆☆☆**

日本語と韓国語のライブラリがワンパッケージとなっている韓国製V3ボカロ。日本語ライブラリも若干韓国語訛りがありネイティブの日本語とは少し異なる。そこをNGと見るか可愛いと見るかによってSeeUの特性はかなり変わってくる。なお、韓国語ライブラリの歌詞入力にはハングルなため、ハングルの入力環境を整える必要がある。韓国人なら買いたが、日本語ライブラリで最初に買うボカロとしてはちょっと厳しいと言わざるをえない。

**MAYU [V3] 声：未公開**

**初心者オススメ度：★★★★☆☆☆**

公式イラストが明らかにヤンデレを意識したであろう表現をしているV3ボカロ。どう見ても斧を持っている。声にヤンデレ感は無く癖がない分、特徴もない感じなので半分公式設定状態のヤンデレを活かすことができれば…どうだろう？余談ではあるがMAYUは商品の区分为音楽CDであるため、CDショップでも売っている場合がある。

**IA -ARIA ON THE PLANETES- [V3] 声：Lia (歌手)**

**初心者オススメ度：★★★★☆☆☆**

V3からの新ボカロ。クリスタルボイスと言われるだけあって、声質に透明感があるが、ちゃんと調声してあげないと淡々と丁寧に歌う特徴のない歌声となってしまい、ちょっともったいないかも。初心者にも扱いやすさはあるが、個人的には自分の色を付けられる人や調声で差を付けられる経験者向きだと思う。

なお、「ARIA ON THE PLANETES」の意味は自分もよくわからない。

## -男性声-

**鏡音レン ACT2 [V2] 声：下田 麻美 (声優)**

**初心者オススメ度：★★★★☆☆☆**

鏡音リン・レンの2音源をワンパッケージ化した音源の男性声バージョン。音源としての傾向は鏡音リンと似たような状態で熟練者向き。今から使うのであれば あえて追加音源のAppendを購入し鏡音レンPOWERを使用したほうが取っ付きやすいと思う。

**鏡音レン Append [V2] 声：下田 麻美 (声優)**

**初心者オススメ度：★★★★☆☆☆**

表情分けされた鏡音リン3音源、鏡音レン3音源をワンパッケージ化した鏡音レンの追加音源。鏡音リンと同様ACT2から一変、滑舌・声の籠もりなど大幅な改善が施されている。鏡音レンPOWERはレンの新たな標準声と言って良いほどの滑舌の良さとしつこさは試す価値あり。ただし、ACT2をインストールする必要があるという条件からセカンドボカロ向き。

**KAITO [V1][V3] 声：風雅なおと (歌手)**

**初心者オススメ度：★★★★☆☆☆ (KAITO V3 STRNGTH)**

V1とV3があり、V1はMEIKOと同じ理由で初めて購入するVOCALOIDとしては避けたほうが良い。V3はSTRAIGHT、SOFT、WHISPER、ENGLISHの4音源とおまけに独自のVOCALOID Editor (Piapro Studio)、DAW (Studio one2.5 ARTIST)、ソフト音源 (PreSonus) が同梱されており、KAITO V3だけ買っておけば一通りのことができる内容になっている。男性ボカロを探しているのであれば、KAITO V3はアリかと。特にSTRAIGHTがクッキリハッキリ系で使いやすいと思う。ただし、VOCALOID3 Editorとのセット販売 (スターターパック) がないので要注意。

**がくっぽいど [V2][V3] 声：GACKT (歌手)**

**初心者オススメ度：★★★★☆☆☆ (がくっぽいど POWER)**

Megpoidと同じくV2とV3があり、V2はパッケージ版が絶版、ダウンロード販売のみ。V3はNATIVE、POWER、WHISPERの3つのライブラリを発売中。また、これらとは別に売られているCOMPLETEは上記3つのライブラリをひとまとめにしたDVD BOXのようなもの。V2の声質はV3 NATIVEに引き継がれているため、V2をあえて買う必要はない。POWERがGACKTの色気か何かが湧き出ている感じで個人的にオススメ。

**ガチャポイド [V2] 声：ガチャピン（マスコット）**

**初心者オススメ度：★★☆☆☆☆**

某有名恐竜マスコットのボカロ。おそらく声は雨宮 玖二子さんだと思われるが、ガチャポイド公式発表で声はガチャピンとしている。リュウトという少年キャラを割り当てられたため、ガチャピンネタとしては微妙な落としどころになってしまった感は否めない。また、声の再現度は高いものの、声質が特徴的すぎるためか、「ガチャピンが歌う××」みたいになってしまう。さらにジェンダーファクターの効きがすこぶる悪く、上げても下げてもガチャピン、やりすぎると使い物にならない歌声になる。いろんな意味でかなり上級者向きであり、洒落で買う類のボカロであると認識しても特に問題はないと思われる。

**ボカロ先生 氷山キヨテル [V2] 声：比山 貴咏史（歌手）**

**初心者オススメ度：★★☆☆☆☆**

先生をモチーフにしたV2ボカロ。声質・滑舌共に「？」が出てしまうような歌い方をする。設定上ではロックバンドをやっているらしいが・・・  
なお、ジェンダーファクターを下げると、凄く女の子の声になる。

**VY2 [V2][V3] 声：未公開**

**初心者オススメ度：★★★☆☆☆**

VY1と同じく固定されたデザインが存在しない男性ボカロ。V2とV3がありV3は通常音源に加えVOCALOIDで唯一ファルセット用音源をワンパッケージとして販売している。ただ、このファルセット音源は正直どう使って良いかイマイチわからない。かなり実験的な要素であることは推測される。

**ZOLA PROJECT [V3] 声：未公開**

**初心者オススメ度：★★★★☆☆**

YUU・KYO・WILの男性3人組をワンパッケージとしたボカロトリオ。それぞれ違うタイプの男性音源だが3人共若い男性アイドル系。YUUはスイートボイスと公式で言うだけあって、何となくそんな感じに仕上がっている。発音も上々。KYOは3人の中では一番力強い声だが若干発音に難がある感じ。少し調整に工夫してあげる必要があるかも。WILはハスキーボイスで3人の中では一番おとなしめ。外国人とのことだが、YUUやKYOよりも発音は安定しているように感じる。コーラスやユニゾンの用途を想定しているため、ZOLA Unizonという独自のプラグインを持っている。初心者向けVOCALOID Editorの使い方等が収録されていたりもするので、KAITO V3とはまた違ったかたちで初心者でも使いやすい。

## 番外（2013年6月現在、ほぼ入手不可能なボカロ）

**鏡音リン・レン（通称：ACT1） [V2] 声：下田 麻美（声優）**

現在ほぼ入手不可能な鏡音リンレンの初期バージョン。滑舌の微妙さもさることながら、母音の音量がガタガタで突然声がかなくなったり小さくなったりと、じゃじゃ馬にも程があると言いたくなるライブラリ。結果としてクリプトンもACT2を出さざるを得なかった不運の子だが、のちに調声技術により上記の問題はだいたい解決することがわかり、ACT2では押さえ込まれてしまった素直で力強い声を引き出すことができるようになった。今では神調教と言われるリンレンがACT1だったりすることが多く、再評価されているライブラリ。手に入れるならオークションを見張るぐらいしかないが、中古は規約上NGなので要注意。クリプトンに問い合わせたが、再販の予定はないとのこと。残念。ちなみに、ACT1ではリンレンAppendの導入はできない。

**ギャラ子 [V3] 声：未公開（柴咲コウ？）**

VOCALOID3コンテストの再生数1000を超えた投稿者のみに贈られたボカロで非売品。なぜか使用期限があり、2013年10月末には使用不可になることが予定されている。しかも数ヶ月に一度、場当たり的に更新申請やらアク



ティベーションが発生しており、一部のボカロPからは「めんどくさい子」と呼ばれてしまっていたのは印象深い。入手経路上、初心者が手にする機会はなく運用的にも初心者とは縁遠い存在。2013年10月以降、状況が改善されていることを願ってやまない。歌声は滑舌も声質も悪くないのに、何となくやさぐれている感があるのが不思議。

以下はVOCALOIDではないが、ボカロ探しをすると大抵行き当たるひとつの選択肢のため紹介する。

## UTAU

音源の数が海外も含めると4,000とも5,000とも言われている合成音声ソフトウェア。シェアウェアとして分類されているが、制限がないため実質的にはフリーソフト。低コストでの楽曲制作ならば、ほぼ第一候補として上がる。ボカロよりもピッチの編集がしやすく調声楽しい反面、一部パラメーターが隠しコマンド的な操作方法になってしまっており「知らなきゃ使えない」という部分が見受けられる。そのため、VOCALOIDのベタ打ち相当まで持っていくには若干手間がかかる。それらはだいたいGoogleさんに聞くことで解決できるが、そういう手間を省きたいのであればVOCALOIDをオススメする。

ネット上で公開されているUTAU音源の声色の多さはよりどりみどりはあるが、好みの音源を選ぼうとすると多すぎて萎えてしまうレベルなので、いきなり良い音源を探し当てると言うより、重音テトや波音リツなどの定評ある有名UTAU音源を使いつつ、興味をひく音源を見つけたら気軽にお試ししてみたいだろうか。

## CeVIO Creative Studio (Ver1.2.7.0)

2013年6月に登場した新手的音声合成ソフトウェア。VOCALOIDとVOICEROIDをひとつにしたようなソフトで、しゃべりを中心としたトークソフトとしては同年4月より先行登場していた。現在は「さとうささら」という音源のみで無料で使用できる。今後有料音源も増えていく模様。現時点ではパラメーター的なものがなく、ほぼベタ打ちしかできないという状況でありながら、そこそこの歌唱力を発揮する。特に時々見せる伸びのある歌声は魅力的。ただ声と声のつながりがとこるところ悪かったり「りょ」「りゅ」が「りゃお」「りゃう」みたいな発音をするなど、明らかに変なところも見受けられるため、VOCALOIDのベタ打ちと比べてしまうとまだまだな点も多い。頻繁にバージョンが更新されており、この冊子が世に出る頃には修正されている可能性もあるため、最新版を使用して気軽に試してみたいだろうか。

## 最後に

いかがでしたでしょうか？じっくり読んじゃった人もザッと流し読みした方も、当然これだけの数の選択肢があれば戸惑うのも当然です。まだ迷っているならば、とりあえずという意味でも初音ミクをオススメしておきます。音源としてのバランスも良いのですが、それ以上に1からボカロ文化に触れていくには最適なVOCALOIDです。ミクからリンレン等のクリプトンファミリーに行くのもよし、派生文化からテト～UTAUへのつながりへ誘われるのもよし、インターネット社やAHS社、ヤマハ&ビーブラッツ等クリプトンとは少し違ったコンセプトを持つVOCALOIDに流れ着くのもよし。そのままミクさんマジ天使と世界のどこかで叫びまくってみても良いでしょう。いろいろ試行錯誤と寄り道をしていって楽しむというのも面白いと思います。実際、VOCALOIDを楽しんでいるボカロPの方々は複数所有していることが多く、気軽に使っているのが現状です。あまり思い悩まず、とりあえず進んでみましょう。そして選び突き進んだ結果どういふ実を結ぶか、大人買いPは楽しみにしております。

あ、ごめんなさい。最後にこれやりたかったんです。

「じゃあ、いつ買うのか？ 今でしょ！！」

07

『ボカロビギナーズ！ vol.1』より再録

## 簡単なコード進行の法則を試してみる



### 実は意外と簡単でシンプルな「コード進行」

曲作りの中で、特に難しいというイメージを持たれているもののひとつが「コード進行」です。確かに奥は非常に深いですが、実はいくつかの法則を覚えてしまえば最低限のコード進行というものはわりと簡単に自分で作ることができてしまいます。

音楽理論の本などを見ると、「トニック」とか「サブドミナント」のような用語が出てきますが、ここではそのような用語を使わずに、とりあえずこれを押さえおけばコード進行らしきものはできるよ、っていうのを説明します。なお、ここで紹介しているものは、自分なりに噛み砕いてはいますが、基本的には「作曲法」というソフト (<http://www.vector.co.jp/soft/win95/art/se048457.html>) の解説の受け売りです。実際に音を鳴らしながらコード進行やメロディの書き方の学習ができるソフトで、私はこのソフトでそれらを覚えたと言っても過言ではありません。Windows 95 時代に作られたかなり古いソフトですが、一応筆者の Windows 7 64bit の環境でも動くことを確認しています。サポートページ (<http://hp.vector.co.jp/authors/VA007711/>) にも作曲のための音楽理論やノウハウが山ほど掲載されていますので、作者の方には本当に感謝としか言いようがありません。

ピアノの白鍵盤しか使わない、「ド」を基調とした一番シンプルなキーである八長調で見ていきます。ある音を決めて、そこから鍵盤を1個とばしに2つ、合計3つの音を重ねた物をコード（和音）と呼びます。「ド」から始まる「ドミソ」です。これを1とします。「ド」から始まるものから、「シ」から始まるものまで合計7つのコードをI～VIIとし、曲中ではこれのどれかだけを使います。

そして右の4つの法則を見てください。実はこれだけ押さえおけば最低限のコード進行は可能です。

例えば今奏でたコードが「V」であれば、次に奏でるべきコードは、そこから3つ進んだ「I」か、1つ進んだ「VI」か、2つ戻った「III」のどれかになります。特に3つ進むパターンは次に向かってぐいぐい引く張っていく力があり、サビなどで使うと気持ち良い響きになることが多いです。最後に「V」→「I」で終わるとちゃんと曲が落ち着いて終わったという印象を与えることができます。

この法則を使って、例1～3のように手持ちのDAWにピアノで4～8小節くらいのコード進行をたくさん書く練習をしてみるといいと思います。なお和音は構成音さえ合っていればその和音として成立しますので、例えば「ドミソ」の「ド」だけを1オクターブ高い「ド」にしてみたり、「ミ」だけを1オクターブ低くしてみるなど、いろいろと試してみるとまた違った響きが得られて面白いです。

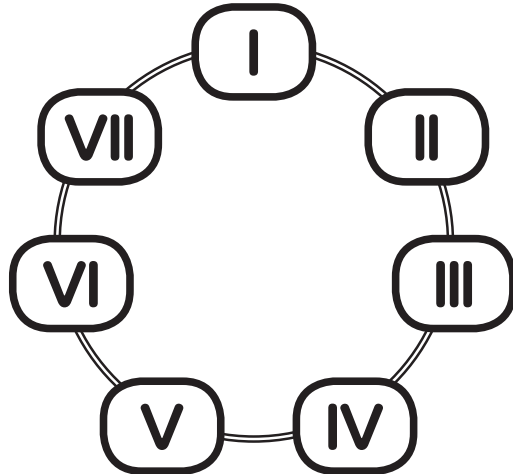
なお例1の「VI→IV→V→I」はいわゆる「小室進行」とも言われるコードで、例えば2分音符の間隔でこのコードを進行を4回ループさせる8小節のコード進行をDAWに打ち込んでみて再生してみましょう。どこかで聴いたような響きが得られます。J-POPでもボカロ曲（例：「千本桜」や「鎖の少女」のサビなど）でも音ゲーの曲（例：beatmania IIDXの「RED ZONE」のサビなど）でも、この進行を使ってヒットしている楽曲は数え切れないほど存在します。私も大好きな進行です。何かこの進行には日本人の琴線に響くものがあるんだと思います。

慣れたら⑤～⑥のような応用例も試してみましょう。これらのパターンはあくまで基本であり、この法則に縛られない面白い進行などを自分で見つけてみるのも面白いのではないかと思います。先ほど解説した「作曲法」には理論に基づいたもっとちゃんとした解説があるので、さらに知識を深めたい方はそちらを見て勉強して頂ければと思います。

## <<簡単なコード進行の法則>>

### ◆ハ長調の場合に使う和音

I	ドミソ
II	レファラ
III	ミソシ
IV	ファラド
V	ソシレ
VI	ラドミ
VII	シレファ



### ◆とりあえずこの4つの法則を押さえれば、最低限の進行はできる

- ① 「I」からはどこに行ってもいい
- ② 「I」以外からは、次の3パターンのうちのどれかを選ぶ  
(a) 3つ進む (b) 1つ進む (c) 2つ戻る
- ③ 「VII」は使いどころが難しいので、なるべくなら使わない
- ④ 曲の最後、区切りとなる部分は「V→I」で終わる

例1) VI→IV→V→I

例2) IV→V→III→VI→II→V→I

例3) I→VI→IV→II→III→I→V→I

### ◆慣れたらこんなパターンも

- ⑤ 構成音に、さらに2つ上の音を加えた「7thコード」を代わりに使える。Iであれば「ドミソシ」。「II→V(7th)→I」のような使い方が一般的  
「I→I(7th)→IV→V」みたいな橋渡し役も可能
- ⑥ 曲の途中の区切りとなる部分(8小節など)で「V」で終わると締まる
- ⑦ 実は「IV→I」という進行もできる。「V→I」と少し違う雰囲気が出る
- ⑧ Iなら「ドファソ」という構成音による「sus4コード」を途中に挟んで「V→I(sus4)→I」のように終わることもできる

08

## 続・コード進行について ～長調と短調～



### 長調（メジャー）と短調（マイナー）の違いとは

前作『vol.1』の再掲載である先のページでは、「ピアノの白鍵盤しか使わない、『ド』を基調とした一番シンプルなキーであるハ長調」における、基本的なコード進行を解説しました。今回はそこから一歩進んだ内容として、「調（キー）や「音階」に関する説明をしつつ、ハ長調以外でのコード進行、曲作りを説明したいと思います。

「ハ長調」とか「イ短調」など、音楽の教科書でクラシックなどが取り上げられる際に単語を聞いたことのある方もいらっしゃるかもしれません。「ハ長調」の「ハ」というのは、「ド」のことです。日本式では「ドレミファソラシド」を「ハニホヘトイロハ」と表記するためです。

「ハ長調」は「Cメジャー」とも言います。ドイツ式の表記では「ドレミファソラシド」が「CDEFGABC」だからです。こっちのほうがポップス、ロックなどではよく使われる言葉だと思います。冊子版の「ボカロP的『手帳の付録』を作ってみた」のページに「音程の言い換え」の表を載せていますので、混乱する人は参照してください。

「調（キー）」には2種類あります。ひとつが「長調（メジャー）」。もうひとつが、「短調（マイナー）」です。

一般的に長調には、「素直、明るい」というイメージがあります。反対に短調は「暗い、哀愁、切ない」というイメージです。曲の勢いはあまり関係ありません。例えば、ユーロビートやトランスは一般的には短調で作られることが多いです。

ニコニコ動画で「短調にしてみた」でタグ検索してみてください。長調の既存曲を短調に変えて演奏した動画などが多く出てきて、長調と短調の違いをわかりやすく体感することができます。どう聴いても軍歌な「ドラえもんうた」(sm1774028)や、長調と短調を入れ替えたら異様にヤンデレっぽくなる「トルコ行進曲」(sm1714606)などがおすすめです。

その違いは、長調が「ドレミファソラシド」(ハ長調、Cメジャーの場合)の音階に沿ったものなのに対し、短調が「ラシドレミファソラ」(イ長調、Aマイナーの場合)という音階に沿ったものであることです。(検索すると「短調には3種類ある」とか出てきますが、ややこしいのでここでは「自然的短音階」のみに絞って話を進めます)

一見すると「基調とする場所が違うだけ？」と思いますが、本質としてはそうではありません。

曲で使われる音の高さというのは、「ドレミファソラシ」の7音しかないわけではありません。ピアノや、DAW・VOCALOID Editorのピアノロール画面を見て頂ければわかるのですが、このように12音あります。

ド ド# レ レ# ミ ファ ファ# ソ ソ# ラ ラ# シ

ピアノには白鍵盤と黒鍵盤がありますが、1オクターブの中で白鍵盤は7個です。一方、黒鍵盤は「ド#」「レ#」「ファ#」「ソ#」「ラ#」の5つです。「ド」から「ド#」、「ド#」から「レ」など、この1段階音が高くなることを「半音上がる」といいます。「ミ」から「ファ」、「ラ」から「シ」に上がることも「半音上がる」です。

そして、ハ長調（Cメジャー）の「ドレミファソラシド」と、イ短調（Aマイナー）の「ラシドレミファソラ」という音階は、それぞれ半音2つ上がるところと半音1つ上がるところが混在しているのですが、この半音1つ上がる場所が異なるために、違う響きが生まれてくるのです。

- ・長調は、「3番目と4番目の間」および「7番目と8番目の間」が半音1つ、他は2つ上がる
- ・短調は、「2番目と3番目の間」および「5番目と6番目の間」が半音1つ、他は2つ上がる

どの音を基調にする場合でも、長調・短調ともに、この法則が適用されます。例えば、ハ長調と同じように「ド」から始めたいと短調で思った場合（ハ短調・Cマイナー）、「ド レ レ# ファ ソ ソ# ラ# ド」という音階になります。ハ長調と比べると、3ヶ所（ミ、ラ、シ）がそれぞれ半音ずつ低くなっていますね。先ほどの「短調にしてみた」動画は、そのように原曲の3ヶ所の音を半音下げて演奏する（それと後述しますが、Vの2つめの音を半音上げる）ことで作れるのです。

## 短調で実際にコード進行をつくる

先のページで書いてあるハ長調での曲作りを続けていくと、どこかで「明るすぎる、素直すぎる」という不満が出てくると思います。そう感じた場合は、短調での曲作りを試してみましょう。一番簡単なのは、やはりほとんどを白鍵盤「ラシドレミファソラ」の音階で作れるイ短調（Aマイナー）です。

コードの作り方は、長調の場合と基本的には同じで、音階を1個とばしに3つ重ねます。この場合、Iが「ラドミ」、IIが「シレファ」、IIIが「ドミソ」…となります。

ただし少しだけ例外もあって、**短調ではVに限っては「ミソシ」ではなく、2つめの音が半音だけ上がって「ミソ#シ」になります**。なぜと言われると説明が少し難しいのですが、ここでは「V→Iで終わるときに、ソからラに飛ぶよりソ#からラに飛ぶほうが気持ちいいから」と覚えてください。試しに「ミソシ」→「ラドミ」と「ミソ#シ」→「ラドミ」の両方を弾いたり打ち込んでみて違いを確認してみましょう。

コード進行の法則についても、先のページに書いたものと変わりません。

## 調の違いとトランスポーズ

MIDI キーボードや、PC上で鍵盤を再現するソフトなどには、たいてい「トランスポーズ」（移調、調を移すこと）機能があります。これは鍵盤を弾く位置と、実際に鍵盤を弾いたときの音とをずらせる機能です。例えば「+1」であれば、「ド」の位置の鍵盤を押すことで「ド#」の音が出るようになります。この機能をうまく使えば、何の音を基調にしても、ほとんど白鍵盤だけで曲作りを完結させることができます。

以下に、よく使われる調と、トランスポーズの設定の対応の表を掲載しておきます。

調名	1	2	3	4	5	6	7	白鍵盤へのトランスポーズ
ハ長調(Fメジャー)	ファ F	ソ G	ラ A	ラ# A#	ド C	レ D	ミ E	トランスポーズ「+5」で鍵盤「ド」を基調にする
ト長調(Gメジャー)	ソ G	ラ A	シ B	ド C	レ D	ミ E	ファ# F#	トランスポーズ「+7」で鍵盤「ド」を基調にする
ニ短調(Dマイナー)	レ D	ミ E	ファ F	ソ G	ラ A	ラ# A#	ド C	トランスポーズ「+5」で鍵盤「ラ」を基調にする
ホ短調(Eマイナー)	ミ E	ファ# F#	ソ G	ラ A	シ B	ド C	レ D	トランスポーズ「+7」で鍵盤「ラ」を基調にする


また、多くのDAWにも「トランスポーズ」という機能があります。こちらは半音いくつ分という数字を指定することで、複数の配置したノート（※ピアノロール上の音符）の音程を一括して上げたり下げたりできるものです。

まずハ長調で曲を作って、一通り作ったあとにDAWのトランスポーズ機能でドラム以外の全パートを「+5」や「+7」して、ハ長調やト長調の曲のできあがりというお手軽（横着？）なやり方もあります。音の高すぎるパートがあれば、個別にトランスポーズで「-12」を指定して1オクターブ下げてください。

また、DAWのトランスポーズ機能を使えば簡単にできる演出として、「ラストのサビで半音上がる（移調する）」という日本人が大好きな展開があります。これは曲を作った後から、半音上げたい地点のドラム以外の全パートを選択し、トランスポーズで「+1」を指定するだけで完成します。VOCALOID Editorには同様の機能はありませんが、ドラッグアンドドロップで複数のノートを指定して一括で上げ下げできるので、手作業で同じことができます。



# 09 『ボカロビギナーズ！ vol.1』より再録 作ったコード進行に メロディを乗せてみよう



## コードの構成音に、いろんな装飾をしてメロディを作る

コードができたら、次はそれに載るメロディを考えます。コードのピアノ伴奏と、メロディを VOCALOID に歌わせたものを合わせれば、いちおう最低限曲と呼べるものができあがります。メロディの基本は、右に書いた5つの法則となりますので、これを押さえておけば、不自然な響きにはなることはまずないと思います。

メロディをつける場合でも、やはり和音は重要な要素です。まずはコード進行で使った和音を思い出します。その和音を構成している音（内音）を、メロディに使うことができます。I（ドミソ）だったら「ドミミソソ～」みたいな感じです。しかしこれだけだとあまりなめらかなフレーズはできませんので、右ページで説明している②刺繍音（ししゅうおん）、③経過音（けいかおん）、④倚音（いおん）を使ってうまくメロディを組み立てていくことになります。特に④倚音は、うまく使えば音程差があるメロディへの跳躍をスムーズに行うことができ、メロディにインパクトを加えられます。「ド↑ラ↓ソ」や「ソ↓低いシ↑ド」のように、落として持ち上げたりする感じでカウンター的に入れると自然です。他にもメロディには「先取音」や「逸音」、「繋留音」（けいりゅうおん）というものもありますが、ソフト「作曲法」では先の3つの音を重点的に説明しているので、それを知っていればまず困らないと思います。興味がある方は「作曲法」の補足説明を見るなり、ググるなりしましょう。

さてここまではコードを先に作る前提でお話をしてきましたが、先にメロディを思いついて、それにマッチする伴奏を考えたいときは、これの逆順をたどっていけばいいのです。すなわち、先に作ったメロディを1小節単位なり2分音符単位なりで見たとときにどの和音が含まれるかを確認して、その部分のコードを探すことで、合いそうなコード進行を逆算していくという流れになります。

例えば、1小節目「ドレミ」→2小節目「ソファファ」のようなメロディがあったとしましょう。この1小節目はVI（ラドミ）かI（ドミソ）で「レ」は経過音だろうと解釈できます。続く2小節目はII（レファラ）かIV（ファラド）で、「ソ」を倚音であると解釈できるほか、すべてがVの7thコード（ソシレファ）の内音であるという解釈も成立します。そこで、コード進行の法則に立ち返って見ていくと、「VI→II」「VI→IV」「I→II」「I→IV」「I→V(7th)」の5パターンがコード進行として成立することがわかります。実際には3小節目以降のメロディも考慮して、いくつかのパターンに絞り込み、それらを実際に DAW で演奏してみてもっとも自然かつ自分のイメージに近いコード進行を選ぶことになります。

ところで曲作りをしていると、「サビは良さげなメロディが先に浮かんだが、Aメロ、Bメロに関してはまったくメロディが浮かばないのでどう進めて良いかわからない」という事態がよくあります。そういうときには以下のような方法をとれば、かなりシステムチックにワンコーラスの流れを完成できます。

1. サビとしてあらかじめ浮かんでいるメロディに、コード進行をつける。
2. Aメロのコード進行を考える。この際、サビのコード進行の一部を流用すると雰囲気は統一できる。  
サビでは1小節ごとにコードが切り替わるのを、Aメロでは2小節ごとに伸ばしたりもあり。
3. コード進行をループさせながら鍵盤を弾いてAメロのメロディを考える。  
サビより音程は低く、派手なメロディラインの動きも抑えるのがセオリー。
4. Bメロのコード進行を考える。サビ、Aメロのコード進行は忘れてまったく新しいものを考える。  
サビの直前で「II→III→IV→V」みたいに少しずつ上がっていくと盛り上がるかもしれない。
5. Bメロのメロディを考える。Aメロが言葉多めだったらBメロは少なめにするなど、メリハリをつける。

## <<簡単なメロディの書き方>>

### ◆八長調の場合に使う和音

I	ドミソ	V	ソシレ
II	レファラ	VI	ラドミ
III	ミソシ	VII	シレファ
IV	ファラド		

### ◆とりあえずこの5つの法則を押さえれば、メロディが書ける

- ① 基本は、和音を構成している音（内音という）を使う
- ② 同じ音程の内音でサンドイッチした中の音として  
1つ上か、1つ or 半音下の音を使う（刺繍音、トリル）
- ③ 違う高さの2つの内音の間をつなぐ音を使う（経過音）
- ④ ある内音の前に、長めに1つ上か、1つ or 半音下の音を  
アクセント的に入れる（倚音）
- ⑤ 曲の区切りで、Iの一番低い音（八長調の場合「ド」）で終わる

①の例 ド→ミ→ミ→ソ→ソ

②の例 ソ→ラ→ソ→ラ→ソ（ラが刺繍音）

③の例 ソ→ファ→ミ（ファが経過音）、ソ→ラ→シ→ド（ラ、シが経過音）

④の例 ド→ラ→ソ（ラが倚音）、ソ→低いシ→ド（低いシが倚音）

### ◆実際にコードに沿ってメロディを書いてみた

コード VI（ラドミ） II（レファラ） V（ソシレ） I（ドミソ）

④倚音

③経過音

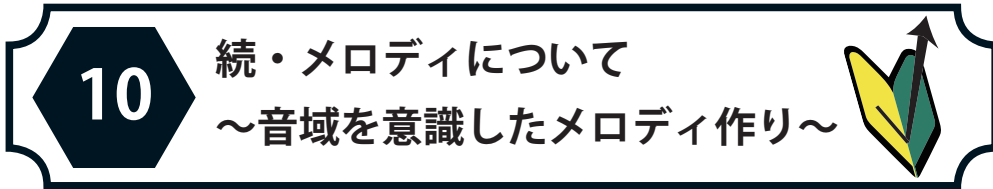
②刺繍音

③経過音

④倚音

⑤終わり

# 10 続・メロディについて ～音域を意識したメロディ作り～



## 音域を意識したメロディ作りについて考える

先のページにて説明した法則に従っていけば、ひとまず曲のメロディは書けます。慣れないうちはぎこちないものができるかもしれませんが、繰り返すうちにしだいに自然なものが書けるようになっていきます。

その際、ひとつ知識として知っておいたほうがいいのではないかと思います。音の高さの範囲、すなわち「音域」についての話です。ボーカルの場合は「声域」とも言います。VOCALOID で作曲に初挑戦する方はもちろん、これがボーカルのないインストで作曲してきた人が歌モノを作るとなった際にも陥りやすいのが、「声が高すぎて（低すぎて）聞き取れないものが完成してしまった」というケースです。ここでは、既存のボカロ曲や J-POP なども参考にしながら、音域を意識したメロディ作りについて考えていきたいと思います。

## その前に：音域の表記のしかた

高くもなく低くもない、普通の「ド」のピアノの音を思い浮かべてください。

この「普通のド」が、**VOCALOID Editor** では「C3」にあたる音です。「高いド」がそれより数字がひとつずつ上がつて「C4」、「低いド」が「C2」となります。

しかし、お手持ちの DAW によっては、この 88 鍵盤のピアノの中央、いわゆる「普通のド」の音を「C4」と表記しているもの（「SONAR」など）もあれば、「C5」と表記しているもの（「FL Studio」など）もあります。

実はこの表記は明確には統一されていません。「国際式」と呼ばれる表記があるにはあるのですが、拘束力は強くないようです。国際式だと「普通のド」を「C4」と呼ぶ決まりになっているのに対し、ヤマハ社はそれより数字が 1 小さい表記を使っています。

おそらくボカロ P、もしくはこれから VOCALOID を購入される方にとって、もっとも馴染みがある（これから馴染むことになる）のは、VOCALOID Editor 上の音域表記ですが、それが DAW と違う場合があるというのは、正直ちょっとややこしいです。

以下の説明では、VOCALOID Editor での音域表記（普通のド = C3）に従って書いていきます。

参考ブログ：440Hz=A4 なのか A3 なのか | g200kg Music & Software  
<http://www.g200kg.com/archives/2013/01/440hza4a3.html>

## J-POP 楽曲の音域について

「音域.com」（<http://www.music-key.com/>）というサイトがあります。主に 1990～2000 年代の J-POP 楽曲について、その最低音域および最高音域を、曲ごとやアーティストごとにまとめており、本来はカラオケでその曲を歌えるかどうかの目安として役立るといった趣旨のサイトです。今回はこれを見ながら、人間が歌える音域について考えていくことにします。「説明書」のページには、音の高さと鍵盤の見かたの対応など、音域のことを知る際に有用な情報が揃っています。

このサイトによると、例えばサビが印象的なレミオロメン「粉雪」の場合は、最低音と最高音について「mid1B～hiA」と書かれており、これは VOCALOID Editor の「B1～A3」（低いドの下のシ～普通のラ）に相当します。また、

同じ男性ボーカル（以下「男声」と記載）で見えていくと、Mr.Childrenの曲は最低音が「C2」（低いド）前後の数音、ボルノグラフィティの曲は「F2」（低いファ）あたりを中心に分布しています。またどちらも、その最高音は裏声で歌われる部分を除くと「G3」～「B3」（普通のソ～シ）に該当している曲が多いようです。

女性ボーカル（以下「女声」と記載）の場合はもう少し高く、華原朋美の「I'm proud」が最低音「C#3」（普通のド#）、最高音「E4」（高いミ）です。いきものがかりの曲は、「G2」「A2」（低いソ～ラ）を最低音、「C4」「D4」（高いド～レ）を最高音とする曲が多く存在するようです。

## VOCALOIDの「得意な音域」と、実際のボカロ曲の音域

「初音ミク」以降のVOCALOIDソフトウェアは、そのほとんどがメーカーの公式サイトなどで「得意な音域」を情報として発表しています。この情報を、「アイスP」（[https://twitter.com/ice\\_p](https://twitter.com/ice_p)）さんが見やすく一覧表（<http://f.hatena.ne.jp/rarin/20130509225245>）にまとめて公開しています。

今回は、そのアイスPの一覧表の情報に、VOCALOID公式サイトの「VOCALOID3製品紹介」（<http://www.vocaloid.com/lineup/vocaloid3/>）のページや、メーカー各社の公式サイト情報を加え、現在市場で買うことのできる、日本語が歌えるVOCALOIDの音域をすべて網羅した得意音域表を作成しました。P44に掲載していますので、まずはそちらをご覧ください。P26～33の大人買いP「ビギナーからのボカロ選び」での紹介順と同じ順番に上から並べています。

なお、アイスPは自身の日記（[https://vclfan.net/?m=diary&a=page\\_detail&target\\_c\\_diary\\_id=7496](https://vclfan.net/?m=diary&a=page_detail&target_c_diary_id=7496)）で、クリプトン社のVOCALOID2製品の「得意な音域」は国際式表記を使っているのではないかという指摘をされており、一覧表の公開にあたって、混在していると思われる音域表記を揃えています。これは個人的にも納得できる場所ですので、今回のP44の表もそれに従っています。

例えば初音ミクの得意な音域は、公式サイトでは「A3～E5」となっていますが、これがVOCALOID Editor上での「A3～E5」だとすると、人間でいうとソプラノ高音部の音域に相当します。この表記が国際式、すなわちVOCALOID Editorで「A2～E4」に該当するものならば、前述の女声J-POPの音域にかなり近い自然なものであると考えられるわけです。

こうして一覧で見ると、多少の差はあれど、女声VOCALOIDは女声J-POP、男声VOCALOIDは男声J-POPと、それぞれの音域はたいがいカバーできているように見えますので、VOCALOIDを選ぶ際は、その音域のカバー範囲よりも、どちらかという声質や滑舌で判断して選ぶのがいいのではないかと思います。

また、まとめておきながらこれを言っただけでは元も子もないという感じではありますが、結局のところ実際の使用感と比べると、公式サイト情報に少し違和感を覚えるという部分も多々ありますので、この情報はあくまで目安程度にとどめておいてください。

もうひとつのVOCALOIDの得意音域を探るアプローチとしては、実際にそのVOCALOIDを使用したボカロ曲を聴いてみて、その音域を調べるというものです。このやり方だと、公式の情報とは異なり、実際にリスナーが受け入れたVOCALOIDの声の音域がつかめるというわけです。

ボカロ曲も、J-POPの場合と同じく、有志の方が音域調査をされたデータなどをブログやWebサイトなどで公開しています。例えば、「ミラクルボイス☆ボーカロイド曲音域データ」（<http://rainbowvoice.blog103.fc2.com/>）や、「VOCALOID曲難易度表」（<http://vocaloiddifficult.web.fc2.com/vdifficulty.html>）などのサイトです。

いくつかの事例を見ていきましょう。例えば「メルト」（sm1715919）の音域は「A2～A4」（低いラ～高いラ）、音域がちょうど2オクターブであり、高音部を女性がカラオケで歌うには難しい部類に入ります。これに限らず、ryoさんが書く曲は最高音が高く、音域がかなり広いのが特徴で、それゆえ縦横無尽なメロディ展開を生かしたドラマチックな曲が数多く存在します。

余談ですが、halyosyさんの「メルト」歌ってみた動画(sm1754685)は、キーを+2したものを1オクターブ下で歌っていますので、その音域は「B1～B3」（低いドの下のシ～普通のシ）となり、ちょうど先に挙げた Mr.Children の曲と同じくらいになります。

鏡音リンの高音が印象的な「東京ディベア」(sm15308214)は「D3～A#4」（普通のレ～高いラ#）、「炉心融解」(sm8089993)に至っては、「A2～C#5」（低いラ～2段高いド#）です。高くても聴いていて気持ちいいメロディライン（と、高音が耳に痛くないボーカルのミックス）をうまく考えることができれば、リスナーにも受け入れられるというケースです。

一方、「千本桜」(sm15630734)の場合は、「メルト」より少し低い「G2～E4」（低いソ～高いミ）にメロディが収まっています。前述の女声 J-POP の音域とほぼ同じであり、さらに初音ミクの「得意な音域」情報（A2～E4）ともほぼ一致しています。「カラオケでの歌いやすさ」と「ミクの得意音域をフルに生かした曲」であったことが、楽曲が多くの人に受け入れられたひとつの要因になっていたのかもしれない。

ボカロ曲の中でも屈指のキャッチーなメロディラインを持つ「メランコリック」(sm10444862)の音域は「C3～D#4」（普通のド～高いレ#）であり、音域が比較的狭くても「ココロ奪われるなんてことある」メロディが書けることを証明しています。シンプルながらもメロディ作りの奥深さを感じさせる作品ですので、特にこの曲はメロディを自分で作る際の勉強として、一度 VOCALOID Editor や DAW などメロディラインを耳コピしてみることをおすすめします。

## 実際にメロディを書いてみる

ボカロ曲のメロディを書く際、人間よりも自由に音域の幅を考えられるというのは、VOCALOID がソフトウェアであることの大きな利点のひとつです。得意な音域があるにはあるのですが、基本的にはいくら高くても、あるいはいくら低くても息切れすることなく歌ってくれます。また前述のように、ボカロ曲の受け手・リスナー側にも、ある程度人間より高い音域のものを受け入れることができる空気もあります。

そうは言っても、一般的には男声で「E4」（高いミ）以上、女声でも「C5」（2段高いド、VOCALOID Editor 上でピアノロールの色が変わる境目）以上に達する超高音は、「炉心融解」のように明確な使用意図が見えるものでない限りは避けたほうが無難だと思います（例外として、鏡音レンの場合は女声に近い音域を設定すると綺麗に歌ってくれることもあります）。

また、サビの間に J-POP の最高音の目安である男声「A3」（普通のラ）、女声「E4」（高いミ）以上のメロディがずっと張りつくような展開の曲を書いてしまうと、こちらまず「高すぎる」と言われることになると思います。「レミオロメン『粉雪』の、サビでの『な』の高音がずっと続く曲」というものを想像すれば、それは容易にわかることでしょう。

これらを踏まえて、最初のうちは以下の3点を意識してメロディを作ってみることをおすすめします。

### ①最高音の上限をあらかじめ決めておく

普通のポップスやロックなどの場合、男声で「C4」（高いド）、女声では「A4」（高いラ）以下に設定しておくのが無難です。また一般的には、声の高さが下がるほどに落ち着いたイメージに仕上がるため、そのような曲を作ろうとする場合は、前述の J-POP 並か、それよりももう少し低いところまで最高音の目標を下げるのもいいでしょう。いずれにせよ、曲制作の途中で際限なく最高音を上げていかないことが重要です。

### ②最高音と最低音の差を2オクターブ程度に収める

音程差があるメロディへの跳躍が多ければ多いほど、またその跳躍する幅が広ければ広いほど、ドラマチックな展開が生まれやすくなります。よって使う音域を広くすれば、必然的にそのような展開を多く入れることができる可能性は高くなります。しかし、あまりに広い音域で歌わせると、低音の部分が聴き取りづらくなったり、リスナーが上下動の激しいメロディラインについていけず疲れてしまったりする可能性もあります。



そのため、まずは最高音から2オクターブ下くらいを最低音に設定するのがいいかと思います。最高音が「A4」であれば、最低音を「A2」（低いラ）に設定して、その間でメロディを書くようにしましょう。Aメロ、Bメロ、サビの展開を考えていくと、最初はこの範囲内に収めるのも意外に難しいと感じることでしょう。慣れていくうちに、だんだん狭い音域でも感情を揺さぶるメロディラインが出てくると思います。

### ③最高音に近いメロディは、サビで「キメ」として使う

①で最高音を決めたら、だいたいその2つ下の音階以上のメロディについては、サビのここぞという場所ですらにとどめておくのがいいかと思います。最高音を「A4」と設定したのであれば「F4」（高いファ）以上です。

この場合、〇〇ページで紹介した倚音などを使ってメロディを「G4」（高いソ）に跳躍させたら、そのあとは多くても2～3音で「E4」（高いミ）以下に戻るメロディを考えると、効果的に高音をアクセントとして使うことができます。もしくは調がト長調（Gメジャー）だった場合は、その「G4」でサビを終える、というのでもOKです。

また、音域を意識したメロディを書く場合考慮に入れなければならないもののひとつとして、「調」があります。シンプルなハ長調（Cメジャー）を例に取って考えます。「メロディを書く5つの法則」の5番目「曲の区切りで、1の一番低い音で終わる」のルールに従うと、サビの終わりの選択肢としては「C3」（普通のド）か「C4」（高いド）があることになります。

女声で「A2～A4」を音域として設定した場合、「C3」はサビで使う音としてはやや低いため、必然的に「C4」で締めるようにメロディを書くこととなります。するとサビの入りや途中に「G4」などの高音の「キメ」が来て、最後は「レシド～」みたいに「C4」で締めることになるのかな、と考えていくことになります。逆にAメロなどでは低音域で音の上下動も少なめに展開して、最後に「C3」で締めるようなメロディを書くと、サビとの差別化がはっきりして曲全体がメリハリのとれたものになるのではないかと思います。

一方、男声だと「C4」は限界に近いハイトーンなので、主にボーカルの高音を強調したい曲の中でサビの締めとして使用するイメージになるでしょう。それ以外の落ち着いた曲だと「C3」で締めることになると思います。Aメロの終わり部分などは「C2」（低いド）も選択肢に入ってくるでしょう。

このように、作曲において12音をどのように組み合わせるかは自由ではありますが、「音域の制約」および「調」という要素を考えると、組み合わせの選択肢は自然にある程度絞られてくるものなのです。

## 補足：人が歌うことを意識する場合は？

以上はメロディ作りにおいて制約がないボカロ曲の話をお送りしてきましたが、「歌ってみた」などで人が歌う場合を想定して作ったり、最初から人間をボーカルに起用する場合は、人が歌うことを考慮に入れないとならないため、少し難易度が高くなります。

先ほどの「粉雪」「I'm proud」、どちらも人間にとってはカラオケでは「高い」と感じる曲のはずです。なのでこれらのJ-POPと同様、男性では「A3」、女性なら「E4」前後かもう少し下を上限に設定しておくのが無難なのではないかと思います。また特別な訓練を受けていない人間の場合、無理なく歌える音域は広くても1オクターブ半くらいなので、よほど実力のある歌手さんやプロの歌手などでない限り、曲の音域もそれくらいに抑えるのが賢明でしょう。また、高音がうまく歌えたとしても、意外に盲点なのが低音です。「人間は、高音は鍛えることで大きく伸ばすことができるが、低音は訓練してもある一定の音以下に出せるようにはならない」という話もあります。

最初から人間をボーカルにする場合は、事前にその人と打ち合わせて、無理なく出せる音域を聞いておくのが確実です。その人が歌ってみた動画などをアップしていたら、その動画で歌われている原曲の音域をチェックして、それに近い音域を設定してみるというやり方もあります。

例えばアイドルの曲では、歌いやすさを重視して、音域が1オクターブの間に収まっているものもあります。こういった狭い音域で、なおかつ魅せるメロディを作るのは難易度の高い作業であり、ここがプロの作曲家や編曲家の腕の見せどころでもあります。



## <<ミニコラム：曲作りに役立つWebサービス紹介>>

すべてインストール不要のネット上で使えるサービスとなっています。作詞に関するものが多めです。

### ◆類語辞典・シソーラス - Weblio辞書 (<http://thesaurus.weblio.jp/>)

個人的に作詞には欠かせない定番サイトその1です。検索した単語と同じような意味を持つ言葉を表示してくれます。例えば「ビギナー」で検索すると「初心者・初学者・未経験者・(～の) たまご・ひよこ・(まだ) 半人前・駆け出し(記者)」などが出てきました。同じ意味で文字数の違う言い換えを探すと、作詞の詰めの部分に大変重宝します。

また Weblio では、「英和・和英辞典」も英語の歌詞を書くときに個人的によく使います。特に例文検索 (<http://ejje.weblio.jp/sentence/>) が非常に強力で、教科書通りではなくだけた英語の言い回しを探すことができます。

### ◆dict4Lyrics™ dict4Lyric (<http://enen.byethost11.com/>)

個人的に作詞には欠かせない定番サイトその2です。主に韻を踏む言葉を探すのに有用です。

『ナー』で終わる4文字の語のような指定で単語の検索ができます。この場合は「ビギナー」のほか「ランナー」、「マイナー」など、20以上の単語がひっかかりました。単語の母音での検索もできます。

### ◆連想検索エンジン reflexa (<http://labs.preferred.jp/reflexa/>)

ある単語を入力すると、Google の検索結果のほかに、wikipedia でのその単語に関連するエントリと、単語から関連していると思われる数十個の別の単語の Google 検索リンクを表示するという検索サイトです。

「ビギナー」と入力した場合は、音楽ゲーム関連の言葉や、かつて放送された同名の TV ドラマの出演者の名前、はたまた同名のキャラクターがいるアニメの名前など、様々なものが関連ワードとして提示されました。作詞に行き詰まったとき、発想を広げる目的で使ってみると面白い効果が得られるかもしれません。

### ◆ミク語変換 Beta (<http://aikelab.net/mikugo/>)

無事に歌詞が完成したら、このサイトの出番です。

漢字かな混じりの文章を、VOCALOID Editor ですぐに流し込める形式に変換してくれます。例えば左の一文をにチェックを入れて変換すると、「かんじかなまじりの ぶんしょおお ぼおかるいど えでいたあで すぐに な がしこめるけいしきに へんかんして くれます」のようになりました(「文節ごとに区切る」オプション使用)。漢字の変換精度は相当に高いうえに、英語もある程度ならひらがなにしてくれるという優れたものです。

何年かボカロPの活動をしている方であってもこのサイトの存在を知らない方は比較的多いと思うのですが、これを活用しているとしていないのでは作業効率が数倍違います。

### ◆Easy and Little Transposer (<http://homepage2.nifty.com/maruichi/ez-eg/>)

シンプルですが地味に役立つサイトのひとつです。テキストボックスにコード進行を流し込んで「移調 (-)」「移調 (+)」ボタンを押すと、テキストボックス内に書かれているコードが半音ずつ移調(トランスポーズ)されて表示されるというものです。

### ◆HTML5 Piano (<http://www.html5piano.ilinov.eu/>)

キーボード(文字を打ち込む的な意味で)をキーボード(楽器的な意味で)にできるサイトです。『vol.1』で紹介したフリーソフトとは好みに応じて使い分けてください。

# 11 短いメロディの繰り返しで作る、「初めての1曲」。

written by DJ パターサン



DJパターサンです。同人サークル「SUKIMONO」で作品を発表しているほか、ボカロクラブイベント「VOCALOID FREAK」「VOCALOID Infinity∞」、ニコニコ系クラブイベント「ニコニコ超オフ会」などにDJとして参加しています。作るジャンルはDJをやっていることもあってダンスミュージックが多いです。今回の寄稿文&DVD提供楽曲では、DJの視点から捉えた音楽=J-POP的でないボカロ曲のススメについて書かせていただきます。

## いきなり複雑な曲なんてできないから

ボカロ曲を作るということを考え始めると、まずいわゆるポップスの構造を持つ曲、つまり「イントロ→Aメロ→Bメロ→サビを2回繰り返し→間奏→サビ→アウトロ」のような曲を作らなきゃいけないの？と思いがちです。確かに多くのボカロ曲がその構造でできていることは事実ですが、これまで音楽を聴くだけだった初心者がすいすい作れるものではありません。（ごく稀に『天才』という部類の人がそれをやってしまうことがありますが、そういうレアケースは無視します。また、ニコニコ動画では「処女作詐欺」もありますので、あまり説明文を鵜呑みにしないほうが良いでしょう）

そこで筆者が「どんな曲を作ったら良いかわからない」という方におすすめしたいのが、「**短いメロディを作って繰り返ししてみる**」という手法です。「それ『曲』って言うの？」という疑問を持たれるかもしれませんが、「これはこういう曲です！」と言ってしまえばそれで良いのです！100万回以上再生されているdaniwellPの「Nyanyanyanyanyanyanya!」(sm11509720)が、その代表といえる作品でしょう。

## 繰り返しは気持ちイイ！

短くてキャッチーなメロディは中毒性があり、繰り返すのが楽しくなります。ニコニコ動画の黎明期から現在に至るまで「ある曲の印象的な一部分を執拗に繰り返すMAD」が数多く作られているのも、本能的に繰り返しが気持ち良いということを理解している人が多いからだと筆者は考えています。そういえば初音ミクを使用した楽曲で最初に爆発的人気を得たのも、MADから派生した同じメロディを繰り返す「Ivan Polkka」でした。以下に代表的な繰り返し系MADを紹介しておきます。

Loituma(levan Polkka)	: sm2030 (通称「ロイツマ・ガール」) sm982882 (初音ミクによるカバー)
ウッウッウマワマ (°∇°) (Carmeldansen)	: sm1878483
アッウウウツイネイネ (0°・∇・) (Under my Skin)	: sm3816476
ぶんちきばやっぱー(°∇°)♪ (Caipirinha)	: sm5583896
ブリ(°∇°)ハマチ (アルトネリコ3)	: sm9556226
とかち未来派シリーズ (アイドルマスター)	: mylist/139934 (マイリスト)
吹っ切れた (おちゃめ機能)	: sm10673673

繰り返しで構成される音楽の代表格は、ハウスやテクノといったダンスミュージックです。上のMADの音もダンスミュージック的なものが多いですね。後で触れる「空耳的歌詞」にも共通する話ですが、ダンスミュージックは「リズムやフレーズの繰り返しで気持ちよく踊らせる」ことに特化した音楽で、歌も高揚感を高める一要素にす

ぎません。近所のTSUTAYAにでも行ってテクノやハウスのオムニバスのCDを借りてきて聴いていくと感覚的につかめてくると思います。アレンジの参考にもなりますので何枚か聴きこんでみてください。

## メロディは突然降ってくる

筆者はよく、歩いているときやシャワーを浴びているときなどに適当に鼻歌を歌ってそこからメロディを考えていきます。既存の曲のメロディを部分的に変えて歌ってみたり、勝手に別の続きのメロディをつけたり。そこでピンとくるものがあつたらすぐ携帯のレコーダーなどに録音しておき、それを家で聴きながらVOCALOID Editorに入力してストックしています。シャワー中などはひたすら歌って記憶に留める努力をします。あと外でメロディを考えるときは音量に注意しましょう。不審者に見られる場合があります（笑）

## 空耳風のなにかを歌詞に

ボカロ曲を作るにあたってぶち当たる壁のひとつが「歌詞」です。筆者も歌詞を書くのが本当に苦手で、毎度四苦八苦しています。そこで誰かに書いてもらえないか、と考えるのはよくあることですが、ピアプロで歌詞をアップして曲をつけてくれる人を募集しているものの多くが、残念ながら「歌にすることを意識した書き方がわかっていないままに書かれている」というのが現状です。今回作ろうとしているのは長い詩を歌うような楽曲ではなく短いメロディを繰り返す曲ですから、そんなに深い内容を入れられるわけありません。ならば、まったく意味のないものでも良いかもしれません！

上記のMAD群を聴けばわかりますが、一部分を切り取ってリピートしているので曲の持つメッセージはどうでもよくなって、音としての気持ちよさを楽しむようなものになっています。前述の「Nyanyanyanyanyanyanya!」や「Ievan Polkka」も、歌われている内容について深く考察するたぐいのものではありません。（「Ievan Polkka」のMADに使われている部分はスキヤットで、特に意味も訳もない！）

これらを踏まえて、「なんか外国語っぽいけど実は意味のないフレーズ」をメロディに乗せてみましょう。基準は「語呂の良さ」です。上に挙げた「とち未来派シリーズ」のように、擬音表現を並べていくつもりでボカロエディタに入力していきましょう。多少無茶してもボカロは難なく歌ってくれます。

## パズルを組むように、曲を構成する

こういった繰り返しの曲はメロディの違いで曲の変化が作れないので、アレンジで音を足したり引いたりしてメリハリをつけます。リズムと歌だけからベースやシンセを足したり、逆にごっそりパートを抜いたりして組んでいきます。こういった作業はDAWによるDTMで非常にやりやすくなりました。

また、元のフレーズを解体して並べ替えて変化をつける手法もよく使われます。（参考：ニコニコ大百科「SLT（スーパーでラヴリーPなタイム）」<http://dic.nicovideo.jp/a/slt>）これも「聴いていて気持ちいいか」が判断基準にして組み合わせを変えていきましょう。

## 1曲完成させてみる、まずはそこから。

上記のような感じで、自己判断で「このくらいがキリが良いな」と思えるくらい繰り返しを作れたらそこで完成です。まずは自分で聴いてみましょう。

まだ荒削りで、普段聴いている有名Pの曲とはクオリティも大きく違う。でも自分で作った曲を聴いたときには、きっとそれなりの達成感が得られていると思います。

この曲を人に聴かせるかどうかはおいといて、「もうちょっとやってみようかな」と思えたら続ければ良いのです。「作ってから考える」で、いつの間にか何年もやったりするものですから。



12

## 特集「歌詞の書き方」(1) 詞先で作詞をやってみる!

written by まなみん



はじめまして。まなみんと申します。ボカロ界隈の片隅で、詞書きとしてうろちょろしています。初期からいますが、作詞はボカロから始めたに等しい人間です！MazoP (mylist/4318000) の「囃子唄」(sm6874091) や、アンメルツPとのコラボ「Beautiful World ～届け世界に歌声よ～」(sm20785977) などの詞を書いています。他にも、ホームページ (<http://manamin.itigo.jp/lyric/>) にていろいろ紹介しています。

私はそれこそ、この本をじっくり読まなきゃいけない側の、音に関してはさっぱりな人間なので(笑)、あくまで「詞書き」として、「詞先」の作詞についてお話をさせてください。ぶっちゃけて言えば「ピアプロ」にアップしたときに「使いやすい!」と思ってもらえるようなもの、が目標です(笑)

### 詞と詩は違う

詞＝リリック 詩＝ポエム

初めて作詞を試みたよ！ という人に見せたらうと、だいたいこの違いでまず戸惑うようです。

この2つは日本語では同じ「し」という音ですが、違うものです。詩はそれ単体でなりたちます。一行詩でも散文詩でも、それぞれが意味を持ちます。でも、詞は違います。これは私自身の考え方ですが、詞は、それ単体では不完全なものです。「あくまで音とともに紡がれて、そこで初めて形になるもの」だと思っています。

なのでまず「音」を乗せやすいかどうかが一番になってきます。

### 詞の全体の構造について

まず、手元にお気に入りのCDのブックレットを用意してみます。その詞が並んでいるページを開いて、ちょっと遠くから眺めてみてください。いくつかの塊ごとに分かれているのがわかると思います。

その塊＝ブロックごとがメロディの区切りになっていることが多いです。だいたい「Aメロ Bメロ サビ」の繰り返しやちょっとした変形を交えたものがほとんどです。だから詞も、そのブロックごとに用意してあげるのが一番わかりやすいと思います。

「A-B-サビを二回繰り返し返すスタンダードなものにしよう」

「サビからはいて、A-B-サビ A-B-Bを二回やって最後にサビにしよう」

などなど……どんなものにしたいか。曲の流れを詞書きが勝手に決めちゃえるなんて！

これは詞先ならではの楽しみかもしれません。

### 詞のテーマについて

テーマです。これは構成より先に来る方も多かもしれません。どっちが先でも大丈夫です。この詞で、何を表現したいのでしょうか。何を伝えたいのでしょうか。真ん中にどすんと立てる柱を用意してあげないと、詞にブレが生じたり、そもそも何も思いつかなかったりします。

ところで、『ボカロビギナーズ!』のvol.1はお手元にありますか? そのP8～9に、「ボカロPは3タイプに分けられる」というお話があります。作詞もまったくこれと同じです。だって詞書きだって、詞でプロデュースする立場にあるPですから!

ただ、ボカロという楽器を前提に詞を書くのは、ちょっと他とは違うかもしれないです。「自分自身の魂から出た言葉じゃないとリスナーには届かないんだ」なんて台詞を言うアーティストがいたりしますが、そこまで難しく考えなくてもいいんだと思っています。

「自分自身の魂の言葉」「伝えたいもの」が溢れ出るならそれをボカロに歌ってもらいましょう。「そんなこっ恥ずかしい……いやでもちょっと伝えたい……お話みたいなのがいい……」ならボカロに演じてもらいましょう。「そんなないけどミクさんマジ天使」なら「ミクさんマジ天使！／とみんなに思わせるようにプロデュースしてあげましょう。なんでもできます。ボカロすごい！

そのどれをやるか、そしてどういうテーマを持ってくるか。それはもう、曲をつける楽師さんと相談したり、自分自身でひねり出ししたりするしかありません。全部にまたがってやる、なんて豪快な真似をしても良いのかもしれませんが。ryoさん (<http://www.supercell.jp/>) の「ODDS&ENDS」 ([http://youtu.be/iOFZKwv\\_LfA](http://youtu.be/iOFZKwv_LfA)) は、実はこれ全部にまたがってるんじゃないかなあ、なんて個人的には思います。

## 音が乗る、ということ

テーマと構成が決まったらあとは書くだけです！

ここで気をつけたいのは、音が乗る、メロディが入る、ということ。なので、どうしたってサビが一番盛り上がるのです。音としてサビが一番盛り上がってるのに、伝えたいことをAメロだけで終わらせていたら、もったいない！なので、サビを中心に言葉を作って行きましょう。

ループのあるジェットコースターでは、ループが「美味しいところ」です。サビは「ループ」です。そこに行くためにはまず上り坂があるし、ちょっとした起伏もいるのです。AメロとBメロはそこに使いましょう。くるぞくるぞ、と思わせておいて「きたー！」というのは、人はやっぱり気持ち良いものなのです。

そして音が乗る、ということで「字脚」という概念が出てきます。これが「詞」と「詩」の大きな違いのひとつです。1番と2番で、あるいはAメロの繰り返しの中で、歌詞に含まれる音数が基本はバラバラになってはいけません。（ただ、多少はメロディを動かすために外すこともあります。）

自作からになりますが、スカーレット（KAITO版：sm5529171、レン版：sm6091191）という歌詞があります。その詞のAはこうなっています。

「まぶた閉じて聞いた 遠い汽笛 (3-3-3-6)  
 スピカ超えて走る 赤い汽車に乗る (3-3-3 3-3-2)  
 星の粒を吐いて どこへ向かう (3-3-3-6)  
 光る銀河抱(いだ)き 旅路終わらない (3-3-3 3-3-2)」

後ろに（）で書いた数が音数です。1行目と3行目、2行目と4行目が同じ文字数になっています。これがひとつの塊です。こんなかんじで、文字の数、音の数を合わせていくこと。そうすることでぐっと「詞」になりやすくなります。注意したいのは「7」の音数のとき。7は3-4になるか4-3になるか、そこも気をつけて作っていきましょう。指折り数えながら、類語辞典を引っ張りだしてみたり、言い換えてみたりしながら、ひとつの詞を作り上げて行きましょう。

## 最後に

詞と詩が違う。構成がある。テーマもある。サビに向かって盛り上げて、音の数を合わせて言葉をつないでいく。なんかちょっと難しく感じるかもしれませんが。でもそんなに難しいものじゃないとおもってます。

ひとつひとつの言葉自体が陳腐に思えたっていいじゃないですか。詞だけで陳腐に思えたって、いいんです。


だって詞はそれ単体のものじゃない。曲があって、ボカロが歌って、はじめて形になるんです。

難しく考えないで、つむいでいきましょうよ！きつとすごく、楽しくなると思います。

# 13

## 特集「歌詞の書き方」(2) 作詞ビギナーズ ～歌詞分析の立場から～

written by 島袋八起



はじめまして。アンメルツPさんに、初心者のための作詞法コーナーを依頼されて、担当させていただきました。普段はアニソン、ボカロ、J-POPを対象に、歌詞の分析、とくに「作曲法みたいな作詞法」について考えたり書いているものです。

・テキスト系サークル：

白色手帖（『VOCALO CRITIQUE』）、筑波批評（『筑波批評』）、フミカレコーズ（『フミカ』）

・音楽活動：

オルタナ、ポストロックに分類されるロックバンドをやっていました。

ボカロP、UTAU-Pとしての活動は今のところありませんが、SoundCloudなどにデモを上げています。

Twitter、SoundCloudともにIDは「yaoki\_dokidoki」を使用しています。

本文で出てくる楽曲の例では、基本的に作詞者、作曲者名、P名、アーティスト名は挙げず、作品名のみを示します。その楽曲のデータや、参照できるURL等はこの文章の最後につけます。

## 歌詞に何を書こう

もう、何を書きたいか、決まっていますか。それとも、書きたいことなど何もなくて、困っていますか。

実際にはことばや構成をいじりながら、歌詞はできあがっていきますので、内容やテーマは意味はあってもなくてもどちらでも良いものです。あるのもないのも書いてみて、良いのを使えばいいのです。

この原稿では歌詞に書かれることばを、「おはなし」ということばで呼びたいと思います。歌詞は、それが無内容だろうと、切実な内容だろうと、人に「聴かれて」しまうものです。

歌が流れてくる。人やボカロの声を通して何かお話をしている。それが聞こえてくると、つい聴いてしまう。

歌詞ははじめに人の耳をなでて、次に心や体をなでるものです。いろんな「おはなし」を聴いてもらうこと、それが作詞をするということです。

なにか面白いフレーズを考えた。面白い物語を知っている。怒っている。疲れている。おなかがすいた。恋してる。それを聴いてもらうことだと思います。

何を書いて良いか決めかねている場合は、まず作詞の勉強をしてみましょう。後に出てくる「作詞の勉強法」の項を先に読んでみてください。

## 歌詞の形式を知ろう

歌詞を書いてみるにあたって、テンプレートとなる形式を決めてみましょう。

とても基本的な構成として、つぎのようなものをオススメします。

この原稿を書く前に、念のため、31曲のサンプルを取って分析してみたのですが、多くはこの形式でした。これをおさえておけば実践的に大丈夫でしょう。実際どんな曲に使われているのかは付録の表をみてください。

[ポピュラーな歌詞の形式 その1]

Aメロ Bメロ サビ  
Aメロ Bメロ サビ  
サビ

[ポピュラーな歌詞の形式 その2]

Aメロ Bメロ サビ  
Aメロ Bメロ サビ  
Cメロ サビ

## さあ書こう

### パートらしさの感覚

まずは抽象的な話からしましょう。

「パート」というのは、曲を構成する単位（Aメロ、Bメロ、サビ等）です。同じパート内では同じような雰囲気やノリが保たれ、次のパートに移るときに分かりやすく規則性が変化するのを、皆さんはご存じでしょう。作曲をする人は、この単位にしたがってメロディやハーモニーやリズムの感じを変化させているのです。

したがって、作詞者に意識してほしいのも、自分の作品の完成度を「Aメロらしさ」「サビらしさ」という感覚的な手触りの基準によってはかることです。自分でフレーズをくちずさんでみて、「ああ、これはいかにもAメロらしい」「これはサビらしい」と直感的にわかるとき、その歌詞は良いものになっていると判断しましょう。ことばの選び方、つなげかた、語っている話題やことばの勢いなどのそれぞれが歌詞の手触りをかたちづくります。

とても漠然としたものいいになりますが、「歌詞らしい」ものを得るには、次のようなパートの変化を感覚しながら、白紙のページへことばを書きこんでいくのが大切です。

Aメロらしいフレーズ  
Bメロらしいフレーズ  
サビらしいフレーズ

### エクササイズ

お気に入りの歌の歌詞を見ながら口ずさみ、それぞれの「パートらしさ」とはどんな感覚が考えてみましょう。

### 行

「歌詞らしさとは何か」を考えながら、もっと具体的な話へ降りましょう。

章としての歌詞の特徴は「行」という構成にあります。歌詞といえれば縦に長く、たくさんの改行と行あけがつかわれているのを想像すると思いますが、第一に作詞とは改行したり、行あけをしたり、切れた行をつなげなおしたりする創作なのです。その作業から、「歌詞らしさ」、すなわち歌詞独特の想像力や表現は生まれてくるのです。

### 2行メソッド

初心者におすすめの方法は、2行単位で創造的なフレーズを作るトレーニングをすることです。理由はあとで述べる「くりかえし」や「対句」が作曲や作詞の基本的なテクニックであるからです。

「いーあるふぁんくらぶ」の例を見てみましょう。1行目は淡々と単語を並べていますが、2行目で「ん、なんだろう」と思わせるフレーズがあらわれてきます。「ニーハオハンニュー 講座」というフレーズは、音の手触りとしても、内容的にもつよい独特さを感じさせます。

> 神戸 中央区 元町。 駅前  
> 今日から ドキドキ ニーハオハンニュー 講座

作詞のさい、勢いにのせて思いのたけやストーリーを綴ったり、逆に何を書いたら良いのか苦しみながら行を埋めていったりするでしょう。そのとき、2行ごとに立ちもどり、2行1セットで「おはなし」が作れているかを指針としながらチェックし書き進めていくと、自信を持って積み上げることができると思います。

1行目

2行目→おはなしチェック

3行目

4行目→おはなしチェック

### エクササイズ

作詞してみましょう。付録の「ささいなテクニック」の項などを参照しながらまず2行作ってみてください。

チェックポイントは、2行で1セットで「おはなし」（歌を聴くひとに届く何か）がきちんと作れているか、そしてそれは「Aメロらしさ」「Bメロらしさ」「サビらしさ」を持っているかです。

### パート

2行でおはなしが作れる自信ができれば、パートを作ってみましょう。

ところで、各パートはふつうそれぞれ何行ぐらいなのでしょう。参考までに、今回調査した31曲での傾向を示します。いずれも曲の前半に出てくる（1番にあたる）パートです。

Aメロ：4行（16曲）

Bメロ：2行（12曲）、4行（11曲）

サビ：4行（15曲）、8行（7曲）

このように見ると、「2行×1セット」「2行×2セット」「2行×4セット」を構成できることが、作詞の基礎的な力となることがわかるでしょう。

### エクササイズ

さきほどの2行メソッドをこころがけながら、これを2セットくりかえすことで、4行ひとまとまりのパート作詞をしてみてください。また、各パートを積み上げて1曲仕上げてしまいましょう。

## 書いた歌詞を聴いてチェックしよう

できあがった詞を、実際に朗読したり録音してみて、自分で聴いてみましょう。また、SoundCloudなどに朗読音声デモをアップロードして、人に聴いてもらうのも良いと思います。その際、短歌や俳句のように七五調になっているとか、調子がきちんとしているかについては細かくこだわる必要はないです。なぜなら、最近の歌はかならずしも規則的な音数を好むわけではないからです。

むしろ、次のような点に注意して自己チェックしてみましょう。

- ・各パートが意図した通りに「Aメロらしさ」「Bメロらしさ」「サビらしさ」を持っているか。
- ・ことばの運び方や音の流れに鮮やかさがあるか。

気になるところは推敲して、良い感じに仕上がったら、ブログやピアプロにテキストをアップしたり、誰かに曲をつけてもらいましょう（その場合、また書き直しが必要になるとは思いますが）。



## 作詞の勉強法

作詞の勉強ってどうやれば良いのか。『作詞の教科書』という本を書いた上田起士さんのブログでは、「生活のためのことばではなく、歌詞らしいことばで歌詞を書かなければならない」という主旨のことをのべ、つぎのようなトレーニングを推奨しています。

### 上田メソッド

> ただ書き写すのではなく、『自分が詞を書く時には思いつかなかったであろう言葉』

> 『その詞に出逢わなければ普段絶対浮かばないフレーズ』

> だけをノートに手書き（推奨）でひたすら書き写すのです。

([http://project-u.txt-nifty.com/lyrics/2006/05/3\\_f1c6.html](http://project-u.txt-nifty.com/lyrics/2006/05/3_f1c6.html))

非常にシンプルですね。理屈としてはこうです。

世間で流通している第三者に認められたすべての歌詞につかわれていることばが、「歌詞らしいことば」の実例である。したがって、まずこれを血肉化することで、効率良い作詞の技術が身につく、というのです。

ノートなどにこれらを記録しておき、必要なときにそこから学んだことを実際につかってみると良いでしょう。

ブログを読めばわかるのですが、上田さんのメソッドは「歌詞における共通語」のようなものをまるで母語のように身につけるためのメソッドです。作詞は歌詞から学ぶ。当たり前のことですけど。これを実行することで、どんなことばの組み合わせ方が、歌詞として魅力的なおはなしを提供するかを身につけることができるでしょう。

## ささいなテクニック

### 替え歌、似せ歌、サンプリング、引用

替え歌というのは、既存の曲部分を別のことばに書き換えて（アレンジして）新しい歌詞を作ることです。また、似せ歌というのは、ある特定のアーティストや特定のジャンルを想定して、あたかもそれらしい歌があるように作詞をすることです。これらを遊びのつもりで気軽に量産するというのは良いトレーニングになります。似せ歌は、語彙の選び方やレトリック（言い回し）を意識的に学ぶことができます。

サンプリングというのは、人のつかっている歌詞からワンフレーズを抽出し、自分の歌詞に使ってしまうことです。サンプリングの程度によっては、「パクリ」となるので気をつけたいですが、自分にはないことばを仕入れてくる方法として大変有効です。

具体的には、語彙集やフレーズ集をパソコンや携帯、ノートなどにメモしておき、作詞中に詰まったときに眺めて実際につかってみるというやり方をします。切れ味のある語彙やフレーズは街中にもあふれていますが、まずはお気に入りのアーティストのアルバムを参考にしてみてください。

### くりかえし

作詞でもっとも基本的なテクニックは「くりかえし」です。短いものだと、「ドキドキ」「長々」なども含まれます。1行内で同じことばをくりかえすのは、「サビっぽいフレーズ」を創るためのわかりやすい方法です。また、連続行、もしくは1行おき、2行おきで同じフレーズをくりかえす例も、サビのフレーズでは多くあります。いかにも歌詞っぽい効果を得られますので、テイストとして積極的に取り入れると良いと思います。

実際に使われている例は付録の表を見てください。

### 対句

1行目と2行目が「形式的に」似ているように作詞するテクニックです。対句となる形式の規則には、助詞（てにをはがとも）を合わせる、品詞を合わせる、音数を合わせるなどあります。対句を、作詞法というよりむしろクリエイティブさを引き出す発想法として積極的に利用することをおすすめします。

こちらも付録の表で例を見てください。

### 切り分けて引きのばしたり縮めたり

先行する短いことばを音のレベルで切り分け、長いフレーズへと引きのばしたり縮めたりするというテクニックも、発想法として有効です。

「パンダヒーロー」で印象的な「パッパッパ」というフレーズや、「いーあるふぁんくらぶ」で「チャイナ」ということばから引き出されたとされる「ハイハイ」「ちょちょ」「ゆめごちち」というフレーズは、感覚的にユニークでキャッチーだと思います。「ゴーゴー幽霊船」では「でんこうばん」から「ことば」へとキレイにつながっています。大切なのは、こういったテクニックを用いることで、作詞でしか出会えなかった表現、おはなしをつかみ取ることです。

## 付録

### [ポピュラーな歌詞の形式 その1] にあてはまる曲の例

ゴーゴー幽霊船、チルドレンレコード、脳漿炸裂ガール、んふんふんふんふ、裏表ラバース

### [ポピュラーな歌詞の形式 その2] にあてはまる曲の例

セツナトリップ、いーあるふぁんくらぶ、六兆年と一夜物語、イカサマライフゲーム

### サビで1行内にくりかえしを用いている例（同はタイトルと歌詞が同じ）

女々しくて 女々しくて（同） / ハイハイ、ちょちょ（いーあるふぁんくらぶ）  
みくみく（みくみくにしてあげる♪） / ばんばん（にんじやりばんばん）  
ドキドキ（Happy Go Lucky! ドキドキ! プリキュア） / 知らない 知らない（六兆年と一夜物語）  
大嫌い 嫌い（インビジブル） / パッパッ（パンダヒーロー）  
ラブラブ（裏表ラバース） / それは それは（アンハッピーリフレイン）  
ツレモドセ ツレモドセ（チルドレンレコード） / んふんふ（同）  
タイヘンだ タイヘンだ（七つの海よりキミの海）

### サビで同じ行を2回以上くりかえしている例

みくみくにしてあげる（同） / 幸福なのは義務なんです（こちら、幸福安心委員会です。）  
んふんふ（同） / タイヘンだタイヘンだ（七つの海よりキミの海）

### 対句の例

ハイハイ チャイナ ちょちょ 夢心地（いーあるふぁんくらぶ）

色褪せた感情を 切り離すため  
刻まれた点線を 指でなぞるよ（キリトリセン）

- 1、2、準備おっけー？
- 3、4で蹴っ飛ばして（セツナトリップ）

君とまた手を繋ごう  
私とまた夢を見よう（reunion）

### 切り分けて引きのばしたり縮めたりする例

- 「パンダヒーロー」→パッパッパ (パンダヒーロー)  
 「波打際のむろみさん」→七つの海 (七つの海よりキミの海)  
 「記憶の遠く」→きらめく (reunion)

## 楽曲リスト

作詞作曲者名と合わせて歌詞が参照できるサイト名ものせます。曲のタイトルとサイト名を組み合わせると検索すればすぐアクセスできると思います。

初音ミクwikiなどは動画へのリンクもありますので、歌詞を読みながら視聴するのに便利です。

### ボカロP関連曲、ニコニコインディーズ関連曲

P名・アーティスト名	曲名	作詞	作曲	歌詞参照サイト
40 <sup>元</sup> P	キリトリセン	40 <sup>元</sup> P	40 <sup>元</sup> P	初音ミクwiki
ika	みくみくにしてあげる♪【してやんよ】	ika_mo	ika_mo	初音ミクwiki
ika	みんなみくみくにしてあげる♪	ika_mo	ika_mo	初音ミクwiki
kemu	六兆年と一夜物語	kemu	kemu	初音ミクwiki
kemu	インビジブル	kemu	kemu	初音ミクwiki
kemu	イカサマライフゲーム	kemu	kemu	初音ミクwiki
Last Note.	セツナトリップ	Last Note.	Last Note.	初音ミクwiki
t.Komine(うたたP)	こちら、幸福安心委員会です。	鳥居羊	うたたP	初音ミクwiki
wowaka	裏表ラバース	wowaka	wowaka	初音ミクwiki
wowaka	アンハッピーリフレイン	wowaka	wowaka	初音ミクwiki
じん	カゲロウデイズ	じん	じん	初音ミクwiki
じん	チルドレンレコード	じん	じん	初音ミクwiki
ひとしずくP、やま△	Bad ∞ End ∞ Night	ひとしずくP やま△	ひとしずくP やま△	初音ミクwiki
みきとP	いーあるふぁんくらぶ	みきとP	みきとP	初音ミクwiki
れるりり	脳漿炸裂ガール	れるりり	れるりり	初音ミクwiki
ろん×Junky	スイートマジック	Junky	Junky	歌まっぷ
ハチ	マトリョシカ	ハチ	ハチ	初音ミクwiki
ハチ	パンダヒーロー	ハチ	ハチ	初音ミクwiki
自身さんと一緒	んふんふんふんふ	自身さん なめこ	自身さん	歌詞タイム
黒うさP	千本桜	黒うさP	黒うさP	初音ミクwiki
米津玄師	グーグー幽霊船	米津玄師	米津玄師	歌ネット

### アニメソング、J-POP

アーティスト名	曲名	作詞	作曲	歌詞参照サイト
Linked Horizon	紅蓮の弓矢 (TVサイズver.)	Revo	Revo	耳コピ等
きゃりーぱみゅぱみゅ	にんじやりばんばん	中田ヤスタカ	中田ヤスタカ	歌詞タイム
ゴールデンボンバー	女々しくて	鬼龍院翔	鬼龍院翔	歌詞タイム
ClariS	reunion	kz(livetune)	kz(livetune)	歌詞タイム
上坂すみれ	七つの海よりキミの海	畑亜貴	神前暁	歌詞タイム
宇多田ヒカル	桜流し	宇多田ヒカル	宇多田ヒカル Paul Carter	歌詞タイム
後ろから這いより隊G	恋は渾沌の隷也	畑亜貴	田中秀和	歌詞タイム
情報処理部	せーのっ!	ふわりP	ふわりP	歌詞タイム
桜高軽音部	Cagayake! GIRLS	大森祥子	Tom-H@ck	歌詞タイム
黒沢ともよ	Happy Go Lucky! ドキドキ! プリキュア	藤林聖子	清岡千穂	歌詞タイム

14

ボカロP 対談企画(1)

## ヒダリガワすらっしゅさんに聞く 「現役高校生・等身大のDTM」



限られた誌面の商業誌インタビューではなかなか取り上げる機会が少ない、作品制作にあたる具体的なプロセスの部分などを取り上げることで、作品を作るうえでのヒントを得ることを目指す対談企画です。

その1人目は、現役の高校3年生、ヒダリガワすらっしゅさんです。2007年からボカロ曲を聴き始め、2011年8月にオリジナル曲をニコニコ動画に初投稿。現在までに40作以上を投稿している、新しい世代のボカロPです。

最近ではボカロ曲の視聴者に中高生が増えていると聞きます。おそらく本誌をご覧になられている皆様の中にも曲が作りたい中高生の方もいらっしゃるかもしれません。この対談では、学業との両立や、お小遣いで買える音楽制作環境に関する話題なども出ましたので、そういった皆様への参考になればと思います。

【今回お話を伺った方：ヒダリガワすらっしゅさん】

ニコニコ動画マイリスト：[mylist/26573594](#)

Twitter：[@erusize](#)

(2013年5月中旬、Skypeにて収録)

### ニコニコ動画でボカロを知る。初恋の人は鏡音レン

アンメルツP (以下、ア)：初めて聞いたボカロ曲って覚えてますか？

ヒダリガワすらっしゅ (以下、ヒ)：ハッキリ覚えてはいないですけど、私が中学1年生ごろに、ミクさんがじわじわ「ニコニコ動画やってる人ならわかる」ってレベルで出てきました。

ア：5年前。

ヒ：そうなんです。ネットが好きな友人と親しかったりアニメが好きだったりした関係で、ニコニコ動画はよく見てたので、最初は「人間じゃなくてプログラムというかコンピューターが歌ってるVOCALOIDというのがあるんだ、すごいなー」って感じでした。

ア：ニコニコ動画だったんですね、普通に。

最近の若い人はYouTubeから知ったりするらしいという傾向はあるみたいですけど。

ヒ：ニコニコ動画でした。すごいこう、MADとか好きな子がいて。

ア：中1で(笑)

ヒ：そうですね(笑) 仲良くしてたので、自分もMADとかにハマりはしなくてもニコニコ動画は見てるみたいな感じで、ネットを日常的にやってたっていうのが大きいのかもかもしれません。

ア：そうですね。

ヒ：それで、まずミクさんを知りましたが、最初はボカロを具体的に説明できるレベルくらいまでは知りませんでした。でも日々曲がぼちぼちとアップされていくうちにだんだんハマっていつてしまっ。

メジャーというか普通のCDでは聴けない曲ってあるじゃないですか。厨二というか物語的なものだったり、「人柱アリス」(sm3143714)みたいなグロテスクな要素が入ってるのだったりとか。鏡音だったら「悪ノ」シリーズとかも、革新的だみたいな。

ア：それ以前にはどんな音楽を聴いていましたか？

ヒ：J-POPはめっちゃ聴かってわけじゃなかったんですよ。テレビの歌番組で流れててメロディの良い曲を調べるみたいな。流行りの曲はあまりわからないくらいのレベルでした。

ア：まあ、普通くらいの知識って感じですね。

ヒ：そうですね。それで、本格的にVOCALOIDにハマったのは鏡音からですね。ツインで、姿もかわいくて、それで声も聴いたときに、なんかかわいいなコレ！って思って。まだ鼻声な感じでしたけれど。

ア：最初はそうですね。

ヒ：そう。それで、「リンリンシグナル」(sm1971028)を聴いて。

かわいいキャラソンみたいな感じで、楽しげで。「なんじゃこりゃ！これは鏡音ヤバイ」みたいになって。

でも最初は聴き専なので、それから鏡音ばっか漁り出すって時代が始まりまして。ミクさんとかで流行りの曲も聴きはするけど、毎日鏡音曲がアップされるのを見て聴いての繰り返しで。

あと、「悪ノ娘」(sm2916956)や「悪ノ召使」(sm3133304)がヒットして、周りに話が合う友達が出てきて。

ア：最初のコアな人とはまた違うところで。

ヒ：はい。そうすると、この鏡音曲も良いんじゃないかというのを知って、さらに聴く曲数が増えていって。気づいたら…

ア：鏡音スパイラルですね(笑)

ヒ：それが知ってからどんどんハマっていったまでの経緯ですね。

ア：初恋の人が鏡音レンという噂を聞いたことがあるんですが…(笑)

ヒ：そうなんですよほんとに(笑)

フツーに中学生なので、こう恋愛にすごい興味のある女の子がいて、同級生の間では恋バナもあるわけなんですけど、どうもそういう会話にはあんまりついていけないんですよ。

もともとアニメとか見てたのが悪いのかもしれないですけど、二次元ばかり見てて。

でもこう、下田麻美さんっていう声優はいたとしても、声優にしゃべらせてるわけじゃなくて、その声優から独立したキャラクター自身が声を持って、かわいくてかっこいいレンくんっていう今までにないようなキャラクターが出てきて、なんかもう、ほんと好きすぎてたまらないみたいな。

これだけ好きになったのはレンくんが初めてだみたいな、男の子で。

ガチな初恋って感じでしたね。ウソじゃないです。

ア：新しい世代ですねほんとに。ちょうど鏡音と同年とかそんな感じでしょ？当時って。

ヒ：そうなんですよ。レンくんが1コ上の設定だったんですよ(笑)

ア：すげえ(笑)

ヒ：それで鏡音廃の友達が、ねんどろいどのリンレンを学校に持ってきたんですよ。その子は両親が医者とかで、自分のお財布にいっぱいお金があるみたいな感じだったんですけど(笑)、私はそのときあまり持ってなかったんで、フィギュア見せてもらって、なんじゃこりゃ！みたいな。

ア：ねんどろいどって言うてもわりと高いですからね。3,000円とかでしょ確か。

ヒ：そうなんですよね。それでそういうフィギュアとかグッズとかもだんだんこう手を出してしまうっていう。

ア：見事にハマった感じで。

## 叔母にプレゼンして鏡音を買ってもらった。歌わせてみるも…

ア：では、どうしてVOCALOIDの鏡音リン・レンを買ったんですか？

ヒ：最初に鏡音を聴き専として漁ってたときに、「鏡音で曲を作ってる人たちって、自分で作ったシチュエーションや歌詞を歌ってもらえるんだ、好きな人に！」って思ったんですよ。「鏡音が家にいるってことなんだ！」って(笑)。

それで、まず値段見ますよね。定価で買おうと15,000円くらいするじゃないですか。

中1でそんなお金がない私としては買えないわけなんですけど、誕生日プレゼントとかがあるじゃないですか。でも15,000円だとちょっと高めだからどうかなって思ったんですよ。

ア：ちょっとしたゲーム機本体くらいはする価格ですね。



ヒ：はい。それで、ちょっと相談をしてみようと思って。親じゃなくて叔母に買ってもらったんですが、私は服とかそんな買う人じゃなかったの、これくらいのを欲しがるのは珍しいと思われたらしく、「じゃあ考えておくけど、叔母さんは鏡音のことを知らないから説明してくれないとわからない」って話になったんですよ。それでとりあえず、**鏡音に関する資料をめっちゃ作って**（笑）

ア：プレゼンだプレゼン！（笑）

ヒ：それは後々「Cubase」（<http://japan.steinberg.net/jp/products/cubase/start.html>）とかを買うときにもやったんですけど、鏡音を買うときに、「これこれこういうもので、価格は定価で買うといくらで、ヤマハが開発してるんだ」って感じで、**ボカロを知らない人でも、ヤマハは共通認識としてあるかな**と思って。

ア：なるほど。

ヒ：どこで買えるかとか、これは音楽のソフトで、歌ってもらえるやつなんだと。曲を聴かせたり、プレゼンみたいなことをして、理解を得て、誕生日プレゼントにOKが出て買ってもらいました。それで、まず鏡音（ACT2）が手に入りましたね。

ア：そこ重要だねやっぱ。買いたいなら、どこらへんが良くてっていうのをちゃんと。

ヒ：そうなんですよ。

「コレが欲しい」って言っても、理解がないものだとなぶん買ってもらえないんで。ゲームでもそうですが、ゲームに理解のない親は買ってくれないっていう人が多くて、逆にゲームが好きな親は家族ぐるみでゲームを買いたいな。だからまずは知ってもらうところから始めようと思って。

ア：正しいと思います。

ヒ：といわけで、とりあえず鏡音が家に来ました。でも、叔母さんは別に私が曲を本格的に作ると思っていたわけではないみたいで。私も最初はあまり本格的に作ると思ってなかったです（笑）

ア：まずは鏡音だけがやってきたと。伴奏も何も無い状態で。

ヒ：ないですよ。で、インストールするためにディスクを入れて、鏡音が画面一面大書きに出てくるじゃないですか。そこがもう第一の興奮で（笑）。で、インストールしたあとはとりあえず歌わせて、って感じで。遊んでる感覚ですね。

ア：最初はどんな曲を歌わせていましたか？

ヒ：カバーというか、本格的なやつじゃないですけど、自分の好きなミクさんの曲を鏡音で歌わせたいと思って、ほんとにベタ打ちみたいな感じでやって、でもちょっと聴き取りにくかったりするので、一回挫折して（笑）

ア：なるほど。

ヒ：で、調べていくというか、もう一回ちゃんと真面目にやろうと思いついて。

ア：それはいつごろですか？

ヒ：中3になってからですね。

それまではほんとに遊んでるだけだったんですけど、やっぱり持ってるんだからちゃんと歌わせてあげないとかわいそうだし、自分で曲も作ったら楽しいだろうなって思ったので、作ってみようと思いました。

でも、まあ知識がないですよ全然。

最近ではボカロPが有名になってきたからDTMを知ってる人も増えたんですけど、当時は自分の年齢層だとまずハマってる人が少ないというか、そもそもDTM自体を知ってる人がなくて。

検索かけるにも、用語がわからない。なんて調べれば音楽の機材が出てくるのかわからなかったんです。

それで、あまり情報もなかったのとお金もなかったの、最初はフリーソフトで探そう！って思ったんですよ。

ア：はい。

ヒ：それで探すと、「Domino」（<http://takabosoft.com/domino>）と、「Cherry」（<http://hp.vector.co.jp/authors/VA010012/>）を見つけて。どっちもダウンロードして、Cherryのほうが良いなって思ってCherryでやっていました。

ニコニコ動画へのアップロードはしなかったんですけど、とりあえず1つ曲を完成させてみるという目的だったら、フリーソフトでもたぶん十分だろうと思って。

それで1曲を完成まで持っていき、っていうのをこのフリーソフトで何回かやってみましたね。

ア：はいはい。誰もが通る道かなと思いますね。

ヒ：でも、このフリーソフトだと伴奏はできても、曲とボカロを合わせるのができないので。

それでまた検索をかけ始めて、「SoundEngine」(<http://soundengine.jp/>)に辿り着いたんですよ。

ア：ありますね。

ヒ：これで、曲と声を合わせることをやり始めたんですよ。

あとはピアノで、好きな曲のオケのmp3をダウンロードしてきて、SoundEngineで自分で作ったVOCALOID Editorの声と合わせて、勝手に自己満足してそこで終了みたいなことを何回かやりましたね。

曲自体を完成させるということに関しては、あまり苦労しませんでした。

ア：そうなんですか。

ヒ：たぶんピアノをやってたのが大きいのかなと思います。ひとつメロディが作れるような楽器をやっているとやっぱりやりやすいのかなと思いますね。

ア：そうすると今回の対談企画の作曲者3人（ヒダリガワすらっしゅさん、オワタP、k-shiさん）はみんなピアノやってることになりませんか。

ヒ：ピアノは大きいですね。これだけで伴奏もメロディも作れるので。

それで、フリーソフトで作ってるうちにだんだん音に不満が出てきて。音の種類の数だったり、使い勝手が悪かったり、あるいはWAVファイルをそのまま取り込めなかったり。声をソフト内で取り込んで、そのソフト内で音楽と合わせるっていうのができなくて。

ア：CherryとかDominoだと、オーディオが扱えないですからね。

ヒ：そうなんですよ。VOCALOID Editorをフリーソフトで合わせる方法というのも検索したけどヒットしなかったのので、「じゃあこれは無理なんだ、それならそろそろ有料ソフトを探してみようか」って思って。

それで辿り着いたのが「Music Maker」(<http://www.ah-soft.com/musicmaker/>)ですね。けっこう安いんですよ。

ア：AHS(<http://www.ah-soft.com/>)が取り扱ってるやつですかね。

ヒ：それですそれです。今ちょっとAmazonで調べたら、Music Maker MXで新しいやつはアカデミック版で買うと1万以下で買えますね。（※この対談時点では7,708円でした）

これ1個で音数も初心者レベルの人だったら満足できますし、簡単なミックスはできたりするので、とりあえずそれを買おうと思ったんですよ。それが中3のときです。

ア：なんか、わりと正しい選択を続けて順調に行ってる印象がありますね（笑）

ヒ：うまい具合に（笑）

周りにあまり知ってる人がいないから調べまくったってのがあるのかもしれないですけど。

鏡音がうちに来た中1のときからは2年くらい経っているので、Music Makerが買えるくらいにはお小遣いが貯まっていたんですね。私はあまり他のものに使ったりしなかったの。

それで勝手に相談とかもせずAmazonで買ってきて。

インストールして、立ち上げたときに、やっぱりフリーソフトよりも見やすいと感じましたし、ちゃんと何をするっていうのもタブを見ればわかるし。あとMusic Makerだと、初心者向けのガイドが出てくるので、とりあえずこういうふうに音の素材を置いたり、打ち込みするんだなっていうのを覚えて。

ア：はい。

ヒ：音もフリーソフトよりは良いので、どんどん音数を増やしていく練習はこのソフトでやるって決めていました。ちゃんとしたシンセサイザー系の音源も、音を出したときに「お面白い！」ってびっくりして。「ああ、なんかコレ聴いたことがあるような音だ！」って思って、ちょっと音で遊び始めてしまって。そのとき、まずボカロよりも音自体にハマってしまいました。

ア：ああ。音というかオケを。

ヒ：そうですね。一通りMusic Makerでの操作を覚えてきたら、ボカロと合わせてみようと思って。ボカロは放置とまではいかないんですけど、まあオケばっかやりましたね。

ア：じゃあほんと、ボカロに興味を持つてるうちに、いつの間にか曲を作るほうが楽しくなったと。

ヒ：そうなんです。そのときは、何かしらネットで活動したいというのは思ってたんですけど、絵はそんな描けないあって思って。知識があるとしたらピアノの知識しかないの、じゃあ曲やってみようかなぐらいな感じです。

でもミックスとかに関しては全然知識もなくて。Music Makerでボカロとオケを合わせるときに、音量調節してなかったんです。今みたらちょっとあり得ない話なんですけど、フェーダーが全部ゼロのままなんですよ（笑）

ア：！？

ヒ：すごく恥ずかしい話なんですけど、まったく知識のないままコンプレッサーとかをめっちゃ多用して、とりあえず全体を抑えてボーカルだけ聴こえるようにしてみようとか、わけのわからない操作ばかりやってましたね。エフェクターのプリセット（もともと入ってる設定）ばかり使ってた、フェーダーをいじらなかつたので。そりゃ声が聴こえないって言うても当たり前な話だなと。

ア：でも、案外そのへんって指摘されないと気づかないですよ。

ヒ：そうなんです。単純な思考で、フェーダー下げたら音ちっちゃくなっちゃうじゃんって（笑）

だからとりあえず、ももとの音を大きくしとけば大きいだろうみたいな感じだったので、全部フェーダーゼロのままエフェクターばっかでやってました。

## Cubase購入と、機材選びへのこだわり

ヒ：公開してる曲で10曲目くらいまではずっとそんな感じです。確か「イルコト論理」（sm16471300）から使い始めたので、Cubaseを。

ア：そこらへんで環境がCubaseに。

ヒ：Music Makerで作って自己完結してたのが中3までです。

中学3年っていうと、高校受験があるじゃないですか。受験の途中に「鏡音リン・レンAppend」が出て、「Appendが出る！？なんだと！？」みたいな感じになって。Appendはお小遣いで買いましたね自分で。それでインストールはせずに受験期だったので置いてて。

ア：12月ですから、一番忙しい時期ですね。

ヒ：それで受験合格したので、合格祝い話になるじゃないですか。

私ずっと「音楽の機材がいい！」って言ってたので、それでまたプレゼンが始まるわけですよ（笑）

いろいろ調べたり、そのときにやってたAmebaにコミュニティがあって、そこで音楽機材の話や、同じMusic Makerを持つてる人と話したりしてました。自分だけじゃどんなDAWソフトを買えばいいのかわからないので、いろいろ聞いて。

そこにはSONAR (<http://www.cakewalk.jp/>) のユーザーさんが多くて、SONARとCubaseで迷ったんですけど、そのときPerfumeを聴いてて、中田ヤスタカさんがCubase使ってるという情報をチラッと聞いたので、じゃあCubaseにしてみようかなという。あとSONARよりもボカロとのつながりが強かったみたいなので。

ア：ヤマハが扱ってるし、最近だと「VOCALOID Editor for Cubase」（[http://jp.yamaha.com/products/music-production/software/vocaloid/vocaloid\\_editor\\_for\\_cubase/](http://jp.yamaha.com/products/music-production/software/vocaloid/vocaloid_editor_for_cubase/)）も出てますね。

ヒ：だからじゃあCubaseが欲しいって思って、徹底的に調べて。

価格はここで買うとこれくらいだとか。で、このサイトで買うと安いとか調べたり。

で、CubaseのSteinbergつながりで、オーディオインターフェイスも調べたんですよ。私が今使ってるのは「CI2+」（[http://japan.steinberg.net/jp/products/hardware/ci\\_series/ci2plus\\_production\\_kit.html](http://japan.steinberg.net/jp/products/hardware/ci_series/ci2plus_production_kit.html)）ってやつなんですけど、けっこうわかりやすいインターフェイスで、Cubase用としてSteinbergが推してるみたいな感じで。「こういうものだから、前に買ってもらったボカロと合わせたら曲できるよ！」みたいな（笑）

ア：ついに（笑）

ヒ：で、「あー、そうなんだ」と相手の理解をちょっとずつ得て。

**ア:**でもアカデミック版で買えるとはいえ、ヒトケタ万円の後半くらいはするよねたぶん。

**ヒ:**そうですね。CubaseもEssentialじゃないし、オーディオインターフェイスもつけるとちょっと「おおー…」みたいな (笑)

でも、「受験勉強はめっちゃ頑張る」って話をして、実際に頑張ってたので。

じゃあそれだけ合格もしたし、調べ上げてんだったらってことで、オーディオインターフェイスとCubase 6 (当時の最新版) を一緒に買ってもらって、とりあえず本格的なDAWが手に入った！みたいな感じで。

**ア:**順調にステップアップしてきましたね。

**ヒ:**徐々に徐々にって感じで。

**ア:**でもなんか、青春を全部DTMに捧げちゃいましたって感じですね (笑)

**ヒ:**捧げてしまいました (笑)

おかげで同級生の流行りの話にはついていけないですけど、ボカロの話は盛り上がるみたいな。

わりとオタク気質な子が多い学校だったので。

**ア:**それも良かったかもしれませんね。

**ヒ:**給食の時間に音楽が流れるんですけど、ボカロとか歌手さんの曲がかなり流れるような学校で。

それで、中学はずっとボカロばかりに興味を持つ生活を送り、合格祝いで環境がそこそこ整い、貯まってたお年玉は全部DTM方面に使い…流行りのものとかを買うんじゃなくて、全部DTM、機材、みたいな。お小遣いもらったりしたときに、貯めたら次バージョンアップしたの買えるかなって考えたり (笑)

**ア:**服とかどうしてたの (笑)

**ヒ:**中学校の間は学校のジャージで過ごすみたいな (笑)

で、高校生になっても制服で過ごせますので…あまり服は困らないかなと。

でも、1個の機材を買うためにめちゃくちゃ調べてから買いますね。自分でお小遣いを出すものについてはいかに安く揃えるかっていう。例えばモニタースピーカーも高いのは手を出さなくて、FOSTEXの「PM0.4n」 (<http://www.fostex.jp/products/PM04n>) っていうのを。けっこう安い (左右セットで2万以下) けど普通に使えて、さらに黄色があるので。今はもうちょっと新しいのが出てるんですけど、でもまあフォルムも似たようなので、だいたいシリーズ化してる、っていう。

**ア:**私もスピーカー2年くらい前にFOSTEXの「PA-2」 (<http://www.fostex.jp/products/PA-2>) に買い換えまして。これの黄色いやつを。黄色と黒とか完璧ですよ (笑)

**ヒ:**やっぱり色惹かれますよね。こんだけ真っ黄色なモニタースピーカーとかも珍しくて、すごいかわいって思ってます。音のバランスも、後ろのツマミでちゃんとできるので、まあ十分だなあって思ってます。

それで、お小遣いで買える範囲でモニタースピーカーも手に入れ、だいたい揃った感じですよ。

でも実際の作業は、モニタースピーカーよりも全部ヘッドホンでやる感じですね。家にいるとあんまり音出せなくて。

**ア:**うちもそんな大きな音出せないからなあ。

**ヒ:**夜に作業するとなると、どうしてもヘッドホンでやってしまうので。ヘッドホンだとじっくり音を詳細に聴けるんですけど、意外と全体のバランスはスピーカーで聴いたほうが良いので、最初からそれなりの音を目指すんだったらモニタースピーカーは使いこなせるほうが良いのかなって思いますね。

**ア:**なるほど。MIDIキーボードはどうされたんですか？

**ヒ:**一応持ってるんですけど、使ってなくて。

**ア:**あら。

**ヒ:**いまだにポチポチマウスでやってます。上げてる曲1曲もちゃんとキーボード使ってないですね。ちゃんと認識もしてくれてたんですけど、どうもタイムラグが解消できなくて。リアルタイムじゃなくても入力是可以んですけど、クォンタイズ (※MIDIキーボード等で打ち込まれた音符をきっちり4分や8分に揃える) するのが面倒くさくて、「もうマウスで良いや」って思っちゃって。

**ア:**ピアノは弾いてたけど、曲作りは全部マウスなんですね。異常に作曲ペースが速いので、キーボードでやるものだと思ってました。

ヒ：そうですね。だからマウスの操作だけ異常に速くなったような気がします（笑）

「なんかクリックとか選択めっちゃ速くない？」って友達に言われて（笑）

ア：小さい頃から触ってればそうなりますよ、うん。

ヒ：そうですね。

ア：あと、音源はCubase付属のものが主ですか？

ヒ：Cubase付属です。他に音源だけを有料で買うというのは、まだしたことがなくて。

ア：あー、そうなんですか。

ヒ：何か買いたいとは思ってはいるんですが、どの音源から買うべきかって考えて。

ア：たしかに。

ヒ：「ベースやドラムなど、芯になる楽器を揃えられたら揃えたほうが良い」という話は聞いたことがあって、「EZ drummer」（<http://www.crypton.co.jp/mp/do/prod?id=28300>）とかを見て。別にお金を貯めれば買えるかなとは思ったんですけど、私としてはピアノ音源も欲しかったんですよすごく。私の作る曲はピアノ色がちょっと強いというか、ピアノやってたから使っちゃうというのもあって。でもソフトだけでもけっこう値段するじゃないですか。

ア：ですね。ちゃんとしたものというか、プロが使うようなものだと。

「The Grand」（[http://japan.steinberg.net/jp/products/vst/the\\_grand\\_3/start.html](http://japan.steinberg.net/jp/products/vst/the_grand_3/start.html)）とか。

ヒ：「Cubase 6」を買ったときに、「The Grand」を30日間くらい使えるのがついてきて。

ア：あれもSteinbergですねそういえば。

ヒ：そうですねですよ。それを前上げたギャラ子さんの曲で使ったときに、すごい音良くなって思いました。それで、ベース音源揃えるのも良いけど、ピアノ音源も良くなって迷いだして、とりあえず保留にしようと思ってまだ買ってなくて。でも、Cubaseの中に付属している音源もあまり使いこなせてないから、もうちょっと使いこなしてからで良いかなとも思っています。

ア：特に不満は今の段階でないんですね。

ヒ：基本的にはないですね。でもピアノだとちょっと気になるものも出てきたり。ずっとフォルテなものとか（笑）

ア：あるある（笑）

ヒ：あと、エフェクター別にかけてないんだけど、音源としてもともとアタック感のないピアノとか、ちゃんとしたピアノの音なんだけど、音の入りが急激にフェードインしたみたいな音源とか。

ア：堅いピアノってやつですね。

ヒ：あと、音が薄すぎるやつとか。

ア：やっぱりそこらへんがどンドン気になってくるわけなんですね。最初は「ピアノなら何でも良い」ってところから始まって、だんだん。

ヒ：GM音源でも良いという（笑）

でも、もともとギターなんかは弾けないので、不満は出つつもまあしょうがないと思ってて。

ギターは、有料音源でもリアリティがあまり出せないっていう話はよくあるじゃないですか。

ア：ギターは他とはちょっと違うかなという印象がありますね。

ヒ：最近のボカロ曲はバンドサウンドがけっこう流行りの傾向になってて、そういうのも作りたいたいなと思い、のちのち習いに行きたいなとは思ってるんですけど、時間的余裕が今はないのでとりあえずギターは置いとこうと。逆に、打ち込み系だと、付属音源でもけっこう満足できます。

ア：ギターでDTMは難易度高いですね。

ヒ：知識が無くて、弾き方（ギター独自の奏法）の打ち込み方がわからなくて。

あと音源が軽かったり、まったくギターっぽくなくなったりすると、それまで頭の中で練っていたギターによるメロディラインの構成が一気に無くなってしまったりとかあって。

ギターはちょっと手が出にくい領域だなと思います。弾ける人はやっぱり有利ですね。

でも、うまく打ち込みしてる人もいるという話はたまにあって、どうやってやってるんだと。



- ア:** 私の場合は、MusicLab (<http://www.musiclab.com/>) の「RealGuitar」や「RealStrat」を使ってますけどね。クリプトンも取り扱っています。( <http://www.crypton.co.jp/mp/do/prod/vi/dev?id=36447>)  
これは、鍵盤1コだけ押せばコードが鳴るという設定ができますね。ソロもできるけど。
- ヒ:** コードで鳴るっていうのはすごく良いですね。ギターでうまいコードの作り方ってわからなかったりするの  
で。
- ア:** 価格は2〜3万くらいずつで少し高いんだけど、音源っていうよりは、便利さを買った感じですね。音もリアル  
で良いと思うけど。
- ヒ:** アンメルツPさんってギター弾いてるのかってちょっとと思ってたんです。普通にギターの音色が目立つ感じで  
曲に入ったりもするのに。打ち込みなんですかあれ。
- ア:** 弾けない(笑) 一応ギターも持ってるけど単音しか出せない。  
自分の曲だと、「あなたのようにになりたい」(sm12827257)の1番の弾き語り全部RealGuitarで、  
「kagamination HEART」(sm14638852)のギター全部RealStratですね。  
RealGuitarのほうはどっちかというところアコースティックなのが得意で、バンドサウンドみたいなガンガン鳴っ  
てるのをやるのはRealStratが良いと思います。
- ヒ:** これで打ち込みをして、ディストーション、歪みとかはまたエフェクターでつけば良いんですね。使いこな  
したらかなり使えそうですね。ギタリストさんとかは不満なのかもしれないですけど、そんな音が薄いなんて  
思わないですよ。
- ア:** それなりに聴けるもので良いのならこれで全然いけますね。弾ける人は弾いちゃったほうが早いけど、普通に  
何にもなくてポチポチやるよりは絶対こっちのほうが良いと思います。
- ヒ:** すごいこれは迷います、ちょっと買おうかどうか(笑)
- ア:** やばいやばい、吹き込んでしまった(笑)

## Cubaseの壁

- ヒ:** Cubaseに話を戻すと、Cubaseを買ってからの話はもう「苦戦」ってかんじですね。
- ア:** そうなんですか。
- ヒ:** 高1の初期の頃はまだ、Music Makerで上げてるんですよ。処女作(sm15207122)とかも。  
使わないのはせっかく買ってもらったのにもったいないと思いつつも、ついついMusic Makerに慣れてるから  
使っちゃうんですよ。打ち込み自体はそこまで難しくなかったんですけど、まずCubaseを立ち上げて、使い  
勝手が今までと違いすぎるっていうところでつまづいちゃったんです。
- ア:** Music Makerは開発元ドイツの会社だけど、AHSがかなり頑張ってる印象はありますね。  
Cubaseは取り扱いこそヤマハだけど、扱ってるだけ、みたいな。
- ヒ:** 使い方というかわかりやすさがあまりにも違ったので、いろいろ細かくいじりだす前に、「ああちょっとコレ  
無理」って思ってしまって。Cubaseはプロの方も使っているっていうのがあるのかもしれないですけど、完  
全な初心者向けというわけではないじゃないですか。  
気持ちとしては、メロディは浮かぶから早く作っちゃいたいわけですよ。だから結局Music Makerで完結して  
しまうっていうのが出て。
- ア:** なるほど。
- ヒ:** あと、Music Makerだと、フェーダーを動かさない状態でコンプレッサーなどのエフェクターのプリセットも  
適当に使ってて、でもそれで音量はそこそこ大きかったんですよ。  
でも、Cubaseで一回書き出しをしたときに、「なんか音ちっちゃいな!？」って思って。  
エフェクター自体もMusic Makerのやつよりもパラメーターが細かくて、いじり方がわからなかったんです  
ね。なんだこれみたいな。そこで初めてミックスの壁にこうバチーンとぶつかってしまっ
- ア:** 例えるなら、今まで隣に先生もいて、大工道具の使い方を教わりながら家を作ってたわけじゃないですか。そ  
れがいきなり、「はい、釘は用意したからできるよね?」みたいな(笑)

ヒ：ほんとにそんな感じで（笑）。

でも、Cubaseをもったいないから使い始めようと思って使い始めた時期が、鏡音生誕祭（12月27日）に近かったこともあり頑張ってみよう。まあまた調べ始めるわけですよ。まずミックスとは何かから。最初「今まで何してたんだ」って思いましたけど。

ア：そういうの何回かやっていると、今までの何だったんだ的な。

ヒ：で、ミックスについて調べたら、どうも「初心者がうまくできるようなものではない、ここがうまいのがプロだ」みたいな話がいっぱい書いてありつつも参考になるお話はいっぱいありました。

それから先ほどのAmebaのつながりで、「イコライザー（EQ）のここを上げると抜けが良くなるよ」とか、少しずつ情報を得ていきましたね。

最初から自分からメーターをいじるのはやっぱり無理なので、プリセットを活用するのが良いのかなと。そんな変なプリセットが組まれてるわけじゃないので、知識のないギターとかは、とりあえずプリセットを最初活用して、不満が出てきたらいじり出すみたいな過程を踏んでいきました。

ピアノとかだともともと知識がある楽器なので、打ち込み方を工夫して、アルペジオ（コードを構成している音を1音ずつ弾く）を入れて、ちょっと音崩したりとかの打ち込みはしたりしましたね。

ア：なるほど。

ヒ：あとは、やっとそのときにフェーダーをいじり始めて（笑）

なんだ、フェーダーってこんな重要だったのかって思って。だいぶ変わりますよね、エフェクターなんかよりも。

そのときまずはCubaseに慣れようっていうのが一番だったので、Cubaseに慣れて曲を完成させるために調べまくってエフェクターとか使って。だから音質にこだわるよりも、まず操作を覚えろって話ですよ。

ア：まあそうですね。

ヒ：ひとつひとつの操作の重要性は把握しておかないと大変ですね。

ア：すごい勉強熱心ですよ。

ヒ：好きなことは調べ上げたいんですよ。興味がないことはほんとに興味がないので。これだけ熱中するもの他にないですね。だから、同級生とそんなに話が合わないことがあってもそれはしょうがないかなと（笑）それなのでまあ、調べるのはけっこう大切かもしれないですね。

ア：そうですね。

ヒ：機材を買うのにしても、変に高くてあまり使いこなせないものを買っちゃうとダメなので。

ただ使いこなせなくてもユーザーが多いやつだったら他の人に話を聞けたりするので、仲良くなったボカロPさんに聞くのもありかなと思いつつ。コアでしかも難易度高いのは初心者はやめたほうが良いですね。

ア：いきなり10万とかのモノを買っても、釘だけが転がってるみたいな（笑）

ヒ：王道のやつ買うのはちょっとどうかと思う人もいるかもしれませんが、メジャーでオーソドックスな感じで、そこそこ使い勝手も良いからユーザーが多いので。有名だからという理由で買うのも、別にDTMの機材に関しては悪くない気がするって最近思いました。実際に自分でいろいろ買ったり調べたりして。

ア：特別に参考になったサイトとか、本はありますか？

ヒ：「DTMマガジン」（<http://www.dtm.co.jp/>）はすごく買っていました。

たまにEQなどのエフェクター特集があったり、DAWごとに使い方を説明してくれるコーナーもたまにあるので、そういう雑誌を毎回買ってやっていますね。

DTMマガジンとSOUND DESIGNER（<http://www.sounddesigner.jp/>）以外だと、「DAW 自宅マスタリング-音圧&音質アップのための実践テクニック徹底解説-」（リットーミュージック、著：江夏正晃、<http://amzn.to/12rVbnK>）という本を持っています。その1冊だけです。

ア：なるほど。

ヒ：当時は周りにやってる人がいなかったの、人から聞かなくてのはあまりできなかったのですが、今だとTwitterがあるので。そこで音質や音作りを重視しているボカロPさんや、プロでも活動してる方をフォローすれば、たまに豆知識というか、確かな濃い情報をつぶやいてくださる方がいらっやいますね。例えば、ペペろんP

さん (@NjPeperon) やきくおさん (@kikuo\_sound) とか。

私自身はボカロ始めてだいぶ時間が経ってからTwitterやり始めたんですけど、交流の場や、情報を得るところとして活用するのは良いですね。今じゃ小学生とかもやってみてみたいですし。「若い人多すぎてびっくり」みたいな (笑)

**ア:** いやいや、ヒダリガワさん十分若いでしょ (笑)

**ヒ:** (具体的な名前を上げつつ) 最近は、絵師さんも中学生とかが多いらしくて。

「なんで鏡音と同年のあなた方が」みたいな (笑)

**ア:** いやいやいやいや、それをあなたが言いますか (笑)

**ヒ:** いやいや、ほんとに。しかもこの、ペンタブがある環境。

私のときはまだペンタブ自体そんなメジャーじゃなかったと思うんですけど、最近はペンタブを持つてる小学生が多いらしくて、それを買ってくれる親御さんも多いという。ボカロがだんだんメジャーになってきたというのものもあるのかもしれないね。

## 曲のアイデアの出し方、曲作りの練習のしかた

**ア:** 曲のアイデアはどうやって出したりしますか？

**ヒ:** 深く練るタイプの人もいると思うんですけど、私はわりとふとしたときに出てくるタイプですね。

例えば、私は一番サビのメロディが思い浮かぶというパターンが多いです。ほんとにふとしたとき、ちょっと鼻歌歌ってるくらいなときに、「あ、ここ良いんじゃないかな？」くらいの質素な感じで出てきて。

その時点でサビの一言しか出てきてないんですけど、それを好きな音で一回打ち込みしてみて。好きな音でといっても私はボカロの声で思いつくことが多いので、それを一回打ち込みするとちょっと広がるというか。

**ア:** 断片から少しずつ広げていくパターンですね。

**ヒ:** そうですね。たいがいサビのメロディと歌詞と一緒に出てくるんですよ。サビってほしい曲の主題みたいなところなので。

で、そこのメロディと歌詞が出てきたときに、それが例えば和風だったらじゃあ曲も和風で考えようって思って、そこからは音源から決めても良いし、和風っぽい旋律、メロディってあるじゃないですか。琴っぽい音で鳴るような。そういうジャンル分けから作っていくっていうのもありますし。

あとは、サビが浮かんだときに「これは中二病的な系統のやつだなー」とか、いちゃみね (※鏡音がイチャイチャしてる様子) が好きなので、これはいちゃみね系の曲で考えようとか。人によると思うんですけど、ジャンルから決めてくのもけっこうやりやすいですね。

**ア:** 思うのは、ヒダリガワさんすごい引き出し広いですね。楽曲のジャンルが幅広くて。

**ヒ:** 基本は鏡音に歌わせたら、歌わせたいなと思いながら作るの。

サビと歌詞と一緒に出てくるパターンもありますけど、「表情が出てくる」みたいな。例えば挑戦的な表情のレンくんとか良いなーと思うと、それっぽい曲を作ろうと思い、そうすると、必然的にかっこいいめの歌詞を書くわけですよ。で、レンくんが歌っててかっこいい歌詞は「**やっば漢字とかいっぱい入っていると良いな**」みたいなふうに考えています (笑)

あと学生特有かもしれないですけど、現代文や古文の授業で、自分の知らない言葉が習えるので、「なんだこれかっこいいじゃん！」って思ったものから作るのもけっこうありだと思います。

**ア:** 学校の授業はちゃんと受けたほうが良いっていうのは、私も時々主張してる場所ですね。

**ヒ:** ためになりますよね。

**ア:** 国語に限らずどんな授業でも、わりとヒントになるものはあるかなっていう。

**ヒ:** ほんとにありますね。言葉重視だったら国語は古文でも漢文でも現代文でも全部ちゃんと受けたほうが良いです。言葉だけじゃなくて、ひとつの習ってる単元で「筆者の主張」とかよく習うじゃないですか。そういうテーマを自分で考えて、そこから歌詞を作るっていうのもありだと思いますし、そうすると少しひねくれた考えも出てくるじゃないですか。

評論とか書いてる人って、ひねくれた考えを持ってるじゃないですか（笑）

ア：耳が痛いぞ（笑）

ヒ：自分もけっこうひねくれた考え出せるじゃんって思って。自分なりに考えて。

ア：そこ重要だよなけっこう。素直に考えていたら普通のものしかできないから。

ヒ：そうなんですよ。ちょっと難しめな言葉に意味を隠しても、それだけでけっこうボカロ曲っぽくなりますし。日常であった些細なことを少し変なふう、ちょっと難しく考えるだけでもそこそこの曲に使えるネタになってくると思います。ちょっとしたことを主張するものは授業もヒントになりますね。

ア：音楽の授業はどうでしょう？

ヒ：音楽の授業は高1までしかなくて。理系だとないですよね2年生からは。

ア：うちも途中から選択になってた気がする。

ヒ：私は高1で美術か音楽の選択で音楽受けたんですけど、高校でやる音楽はどっちかという音楽史とかだったんですね。だから今ためになってるとは言えないかもしれないですけど、ただいろんな楽器が体験できたり。すると、DAWにたくさん入っていたけど自分が知らなかった楽器が新しく使えるようになるっていう利点があったり。

ア：吹奏楽部とかじゃないでしょ別に？

ヒ：運動部です（笑）

ブラス系の音を使いたいというのであれば吹奏楽をやっているのは利点ではあるんですけど、ギターと違ってそこそこの自然な音が打ち込みでも出せるじゃないですか。だから、まあ部活は吹奏楽じゃなくても、普通の人も時間さえあればできるのかなと思います。

ア：数学とかは？

ヒ：数学もけっこう使ったりしようって思えるネタが転がってますね。別に単に用語とかでも良いと思うんですよ。数学って国語でやらないような単語も出てくるので。

あと関係性を表す定理とかは、私が鏡音を使っているからなのもあるかもしれないですけど、テーマとして使いやすいですよ。すごい表に出して使ってるわけではないですけど、関係性として考えたときかには使えるなあって思って。

ア：そういうこと考えながら授業受けたりすると、楽しいんだろうなあと。

ヒ：楽しいですね。例えば、この前上げたリンちゃんの「テレパッション」（sm20135560）には「収束」という言葉を入れて。ちょうどそのときに「極限」をやったので。「ゼロに収束する」とかあるじゃないですか。最終的に計算を無限にしていって、ゼロに収束するとかあって。

じゃあレンくんにも収束しようって思って（笑）それ歌詞に放り込んだりしてますね。

わりとそういうのは楽しんで使えるのが多いですね。

ア：みんなそうやって授業受ければ良いのにね、学力も上がるし曲も作れて（笑）

ヒ：文系だったら、歴史系とかですかね。

ア：世界史とかやっていると、ストーリー系とかは作りやすいかもしれないですね。物語音楽とか。

ヒ：そうですね。まあ普通にしてもけっこうネタ拾えますよね日常生活で。

ただそれは音楽にしようとか、意識的に拾おうって思わないと、アイデアとしては…

ア：そのまま通り過ぎてくみたいな。

ヒ：そうですね。あと、アイデアの話だと、私けっこうピアプロを活用してた時期があって。今はちょっと忙しくてやってないんですけど、1ヶ月に3人くらいまでの方の歌詞の曲付けを受け付けますみたいなことをしてて。

ア：すごい！

ヒ：あんまり音を凝って作れないし、単にペースが早いみたいな感じだったんですけど。月3曲と、自分の曲はまた別枠でというのをしたんですね。

そうすると、シチュエーションや譜割りも自分が作れないような歌詞を提供頂けるので、そこが私にとってのピアプロの一番活用できるポイントだと思ったところですね。いつも自分がやってるメロディと歌詞が同時に

出てくるようなものじゃなく、歌詞がもともとあって、そこに曲をつけるっていう作曲方法も得られるなど思っています。

物語性のある歌詞を書く人もいれば、ちょっと人生観について語ってるような歌詞の人もいるし、ラブソングな感じの方もいるので、そういう自分じゃ出ないようなネタはいっぱいピアノプロで。相手も曲は作れないけど歌詞は作れるから曲をつけてほしいっていう人もいるので、両方メリットがあって。いっぱい得られるものが多いかなと思ってしばらく続けてましたね。歌詞を考える時間も省けますし。

とりあえず歌詞じゃなくて曲だけ練習したいっていう場合なら、ピアノプロをそういうふうを活用するっていうのも便利です。

ア：ほんと歌詞は量たくさんありますからね。

ヒ：ただ、あんまりつけにくい歌詞でもバンバン受けてしまうと大変なことになるので（笑）

ア：人によってはというか…リリック（詞）ではなくポエム（詩）な方もいるので。

ヒ：1番と2番で分けられても文字数が違いすぎるってのがあるとちょっと困っちゃいますね。あと、極端に歌詞が短いとか。そういうときは勝手に、サビだけリピートさせて頂きましたとか。どうにかして対処するっていう。

ア：ある意味、人間力鍛えられますね（笑）

ヒ：でも、変にトラブったりするのはやめたほうが良いので、ピアノプロで歌詞を活用させて頂く場合はちゃんと見てからのほうが良いと思いますね。私の場合、選考するというかたちをとらせて頂きました。採用します、でも選考はさせて頂きますみたいな感じでやってみましたね。

イラストから連想して曲を作るというのも1回だけやったことがあります。ラピスちゃんの「星降る夜に」(sm17734979)なんですけど、相方の眼帯ウサギさん(@gantaiusagisan)から、「絵描いたやつから連想でやってみない?」という話を頂いて、描いてもらって。この場合はもともとイラストにタイトルがついてて、シチュエーションはこの絵の通りだなって感じで。それで曲をつけたっていう方法もあるにはある、って感じですね。

あと、『ふたりのうた』(<http://www.gcmstyle.com/duo/>)で参加させて頂いた「ReaLizer」(sm19393162)は、シチュエーション重視っていうのがあったので。

ア：あれはまずうちが依頼投げたというか、企画書を送りつけて。

ヒ：だからある程度テーマみたいなのは決まってるじゃないですか。「ふたりのうた」っていうタイトルですし。

ア：タイトルと、デュエットであることと、シチュエーション重視でお願いしますっていうのと。

ヒ：なので、鏡音二人が力を合わせて初めて誰でもノれるようなメロディが完成されるのを目指そうと思って。いかに掛け合いが面白かっていうのを自分の力量でできるかということろでしたね。

掛け合いだったり、ストーリー性があるものだったり、デュエット曲の訓練にはなりますよね鏡音は。

掛け合いだと、歌ってる歌手の立場が2つあるじゃないですか。リンちゃんとレンくんでも、オリジナルのキャラクターでも良いんですけど、ふたりの関係性というのが頭にあれば単体よりも作りやすいかもしれないなと思います。面倒くさいのは打ち込みだけで。

でも、曲先（最初に曲を全部書いてから、それに歌詞をつけるやり方）も最近多いらしいので。ちなみにアンメルツPさんはどちらですか。

ア：自分もサビの歌詞がメロディと一緒に出る派ですね。最初にタイトルありきの場合も多いですが。

ヒ：カッコいいめのタイトルを思いつくとき、って「あ、( ♪ ) ｷﾀ!!」って思いますよね（笑）

そのパターンもそこそこあるかな。でも曲先じゃなくて、詞が先なのは、私としては難しいですね。人によると思うのですが。

ア：なるほど。

## 人とのつながりは重要

ア：今後の活動はどんな感じを予定していますか？



**ヒ：**今年は個人ではほとんど上げない気がしますね。何曲かアップロードしてから受験勉強に入っちゃうので。受験終わったらまた少しヒマな時間ができると思うので、1ヶ月に3曲目安にできたらなあと思います。

でも量って大切かなと思いますね。特に初期の頃とかに。たぶん量で私を知ってもらえた感じだと思うんですよ。「なんでこんなに出すんだ」みたいな。

**ア：**かなりの曲数作ってますよね。マイリスに入っているのだけでも46曲。

**ヒ：**他にアルバムだけの曲や、自分でアップロードしてない曲もあるので、けっこう作ってますね。

鏡音廃特有なのかもかもしれませんけど、鏡音廃はマイナーな曲でも自分のフェチなシチュエーションや声に刺さると、メジャーじゃなくてもけっこう好きって言うてくれる方が多いので。マイナーな私でもそういう人たちに好きですって言うていただけることが多々あって。

あと、運良くニコニコ動画のボカロ音楽ポータル (<http://ex.nicovideo.jp/vocaloid>) などにピックアップされて、たくさんの方に見て頂いたりしたものはたまに伸びたり。そんな感じですかね。量を出していれば、見てもらえる機会も必然的に増えるので、「この人やけにいるな」みたいな(笑)

**ア：**「またお前か」みたいな(笑)

**ヒ：**別に自分でアップしなくても曲数を作れば作るほど、いろんなジャンルを作る機会も増えるし、DAW自体に触れてる時間が長くなるので操作も早くなるし、「こんな機能があったんだ！」っていう発見もできるので、技量が少しずつですけど上がってくるのかなと思います。そういうのをコメントで頂けると超うれしいです。

アドバイスしてくれるコメントもあるので、コメントは重視してます。処女作のコメントでも「エコー抑えめに」とか書いてくれてる方もいるので、真摯に受けたほうが得です自分にとって。

あとは、ボカロで活動するんだったら、つながりは超重要だなと思いますね。

自分の曲を好きでいてくれる絵師さんと仲良くなったりすると、依頼がしやすくなったりっていうのもありますし、その絵師さんとワイワイしてると他の絵師さんや楽師さんだったり、アクティブに活動している、例えばランキング作ってる方などのつながりも増えてくるっていうのもありますし。Twitterを介しても多いですけど、それこそこの『ふたりのうた』の打ち上げのときとか(笑)

普通に絵師さんの側としてもネタが増えるわけじゃないですか。だからつながりはすごい良いものが得られますよ。

**ア：**差し支えなければ、眼帯ウサギさんとはどのように出会われたんですか。

**ヒ：**ピアプロですね。処女作のときに眼帯ウサギさんのイラストに惚れてちょっと使わせて頂いたんですよ。それで、2曲目の「かくれんぼ」(sm15263970)をアップした直後くらいにメッセージを送って頂いて。「新曲聴きました、処女作のときに絵を使ってもらった者です」みたいなのが書いてあって、もしよかったら新曲とかできたら描かせてもらえますかと。そのときは別に頻繁にやりとりをしてた仲でもなくて、ほんとにただ聴いてくれた人のひとりみたいな感じだったんですよ。

曲はどんどんできるんですけど、私チキンだったのでイラストを誰かにお願いするっていうことも気が引けてできなかったんですよ。自分はこの人の絵が好きだけど、この人に頼んで良いようなレベルなのかとかいろいろ考えちゃって。これももしかしたら壁なのかもしれないですけど。

で、そのときに前に使わせて頂いた好きな絵師さんから、なんて幸運なんだーって感じでお話を頂いたので、それで「夜道」(sm15654579)という曲を。

**ア：**ニコニコ動画だと5曲目かな。

**ヒ：**そうですね。そのときに、「じゃあお願いしても良いですか」ということでお願いをして。で、「良いですよ」みたいな感じで言ってもらってたので。

**ア：**ほんと良い人に出会いましたね。てっきりリア友かと思ってました。

**ヒ：**あと、曲のスピード早いわれまますけど、眼帯ウサギさん絵のスピードもめっちゃ早いですよ。「夜道」の次の次にアップした「11」(sm158847059)って曲は、お願いした日の夕方にできてたんですよ(笑)

メッセージが来てて、もしかして不明点あったのかなって思ってみたら、「できました」みたいな。「え、ウソ!？」って思ったらほんとにアップロードされていて。しかもクオリティ高かったので「なんじゃこりゃ」みたいな。すごく早いし、しかも自分の好きな絵柄のイラストを描く人なので、つながりとしてはラッキー

な、幸運なものを持ってたなあと思いますね。

こうしてちまちま量をやっていると、中学生のときに「この絵師さん良いなあ」って思ってお気に入り登録していた人と少しつながることができて、中学生のときの私に言ってあげたいみたいな感じですね。そういう好きな、尊敬してる人となつなれたという面で考えても、ボカロずっとやってよかったと思いますね。

**ア:**なるほど。

**ヒ:**曲作りたいたいという人はとりあえず調べて量やったら、私くらいまで…私はちょっと低レベルですけど、それくらいなレベルでも良いよっていう人ならすぐできる気がするんですね。早いうちにやるのは勉強とかアレでちょっとスケジュール組むの大変ですけど、やるのは全然楽しいから趣味の一環として最高なんじゃないかなと思いますね。

あとは、ボーマスなどのイベントも出たほうが楽しいよって思います。実際に会ってみるとこういう人が作ってるのかって思ったり。最近はメジャーでもボカロ取り上げられるから楽しみも増えるって感じで、すごく楽しんでます。もっと前よりも。

でも最近だと、「音質良くなくてもYouTubeで聴けるじゃん」って思ってる小中学生の話を聞いたりして、頑張ってる身としては「良いのかそれで。それで良いんだったらその分いっぱい作れる」って思っちゃうのも多々あって（笑）ちょっと寂しいなあっていう。

**ア:**曲のクオリティの音質っていうか、転載的な意味で？

**ヒ:**曲自体もそうなんですけど、プロはプロだからそこまでは目指せないんですよ。それは本当にプロな領域で、機材も必要なので。けど最低限、ソフト内でできる最高のマスタリングやミックスにいかになら近づけるかっていうのはぜひ知りたい部分ですね。

そこで最近はフリーのエフェクターやVSTも使ってみたりして。別に実際にアップする曲に使わなくても、練習として使うだけでも楽しかったりするんで。けっこうVST漁りも面白いです。

音源系で、フリーはそんな良いのはあまりないですね、やっぱり。コンプレッサーだけだと、そこそこ使えるものもあるので。まあ調べるのもひとつの楽しみだなあと思います。

**ア:**真面目だねほんと（笑）

**ヒ:**ほんとボカロとかこういうことだけです、私生活の他の部分はテキトーだったりするので（笑）

ボカロは特殊ですねなんか。青春を全部注いでるくらいなので。人生においてだいぶ大事な部分ですね。

**ア:**なるほど、今後も任せておけば安心な気がします。今日はありがとうございました。

15

ボカロP 対談企画(2)

オワタPに聞く「社会人の趣味・DTM」

～こんなさつきよくにまじになっちゃって どうするの～



対談企画の2人目は、現在社会人として活動しながら、自作曲投稿をはじめ、ニコニコ動画を中心に幅広く活躍されているオワタPことガルナさんです。氏は「楽曲解説プレイ」と題して、これまでに「リンちゃんう！」（本家：sm16539814、解説プレイsm17153778）や「アンチクロロベンゼン」（本家：sm12154467、解説プレイ：sm18101449）などで、自身の楽曲を楽器ごとのパートに分解して解説していくという、初心者でも楽しめる動画を投稿されています。今回はそんなガルナさんに、曲作りの楽しみ方や、ニコニコ動画周りの現状の話も含めた、「社会人の趣味としてのDTM」というテーマでお話を伺いました。

【今回お話を伺った方：ガルナ@オワタPさん】

ニコニコ動画マイリスト：mylist/3236873

Twitter：@tomatowt

(2013年5月中旬、都内某所にて収録)

## VOCALOIDに興味を持ったきっかけ

**アンメルツP (以下ア)：**まず、音楽やVOCALOIDに興味を持ったきっかけをお伺いします。

最初にヒットしたのが「トルコ行進曲 - オワタ\(^o^)/」(sm2972481) ですが、その前から確か1～2作上げてましたよね？

**オワタP (以下オ)：**はい。今は社会人で25歳なんですけど、18歳、大学1年生のときに、大学でパソコンでゲームとかを作るサークルに入って、その中で作曲を担当しておりました。それで、大学1年からDTMというものに触れて。その当時はまだハード音源が主流でしたので、「MU-500」(<http://jp.yamaha.com/products/music-production/tone-generators/mu500/>)を初めて買いました。

**ア：**そうすると2005年くらいですね。もともとゲームに興味があったということですか？

**オ：**ゲームにはあまり興味はなかったですね。どちらかというと、「ゲーム音楽を作ること」に興味があったんです。もともと小学校時代からピアノをやっていて、中学・高校のときは趣味でひたすらゲームの音楽をピアノで耳コピして演奏していました。

**ア：**最初のほうはというか、今もそうですね、けっこう演奏動画上げてますよね。

**オ：**稚拙ながら即興を上げさせていただいております。それがきっかけで、じゃあ実際に即興のピアノ演奏じゃなくて、DTMでなんかゲームっぽい曲とか作れたら楽しいな、と思ったのがルーツです。

**ア：**なるほど。じゃあもうそのサークルには始めから音楽をやろうと。

**オ：**そうですね、そう思って入りました。

それで、初音ミクを知ったのは大学3年生のときですね。当時、パソコンサークルの作曲の課題で、クラシックアレンジというものがテーマでありまして、友達が鏡音リンを使って「かえるのうた」を輪唱させてたんですよ。それを聴いて非常に興味を持ちまして。ボクもVOCALOIDを使って何かやってみようかなと。

**ア：**ニコニコ動画とかで知ったとかではないんですか？

**オ：**いえ、ニコニコ動画でもともと初音ミク自体の存在は知っていました。OSTER Project (mylist/2578149)の「ミラクルペイント」(sm1588476)など見て、凄いなというのは思いましたけど、そのときは別に自分でやってみようとは思いませんでした。

初めてVOCALOIDを使うことに興味を持ったのは、『校舎のうらには天使が埋められている』という漫画をこの5月まで商業誌で連載されていたシバシヨンプ (mylist/4536978) こと小山鹿梨子さんに誘われたのがきっかけですね。

**ア:** 昔からお知り合いだったんですね。

**オ:** 前の同人ジャンルで小説をやっていて、そこでシバシヨンプさんと一緒にブースを出していたのですが、「最近小説書いてないからどうしたのかな?」と思っていたら、ニコニコ動画で曲を作っていた。で、「ガルナさんも大学で曲をやってるんだったらVOCALOIDどうですか?」と誘われて、ちょっとだけ興味を持ちました。そのあと、実際に大学のサークルでも鏡音リンを使って「かえるのうた」を歌わせていたのを見て、じゃあボクもやってみよう。で、1曲2曲試しに作ってみたんですけど。

**ア:** 最初に初音ミクを買って。

**オ:** はい。それで、「トルコ行進曲」をシャバダバで歌わせてみようって思ってやったんですね。

それをニコニコ動画に投稿 (sm2949564) したら、同じサークルに所属していた子に「せっかくだから歌詞をつけてみる」と言われまして、バイト中に20分くらいで考えたものがあの歌詞になります。

それで投稿をして、今「オワタP」という名前を頂いたというかたちになります。

**ア:** そういうことですね。でも、そのあとはわりとマイペースで活動してましたよね。

**オ:** まあ、一発屋ということでしばらくは低迷しておりました。で、2発目が弱音ハクの「ツマンネ」シリーズの第1弾 (sm3447689)。あのへんから、弱音ハクと亞北ネルの曲でもだんだんオワタPという名前が知れ渡っていったかなと思いますね。

**ア:** あの二枚看板で2010年あたりまで、普通の同人作家っていうイメージですけど。

**オ:** 今でも趣味でやってる気はあるんですけど、2010年からなんとなく変わったなというのはありますね。

**ア:** 確かにそうですね。「パラジクロロベンゼン」 (sm8269164) あたりからは思うんですけどね。

**オ:** ガチ曲という、まあネタ曲なのかガチ曲なのか賛否両論ありますが、あのへんからまた新しい流れが出てきたかなと思いますね。

**ア:** 前にオフかなんかで飲んだとき、「パラジクロロベンゼンに救われた」みたいなことをおっしゃってたような気がして、今でも印象に残っています。

**オ:** そうですね。今でも私の作品の中では一番みんなに聴いて頂いてる作品になりますね。

**ア:** そのあたりから活動の場が広がってというか、芸風ができたみたいな感じがするんですね。

**オ:** なるほど、芸風ですね (笑)

**ア:** 言ってしまうば、例えば「訓戒の唄」 (sm16302643) やCULの「DON☆TEN」 (sm14596119) あたりから路線が変わった、いや変わってないとは思んですけど、今に続く要素のひとつができたのかなという感じがしてまして。

**オ:** 一応「訓戒の唄」はですね、4枚目のアルバムを2011年の夏に出したんですけど、あれからまったく作曲をしていなかったんです。で、半年間経って、久々に曲を作ろうと思ったのが「訓戒の唄」です。あれはもう2~3時間でスッと出てきてしまったものですね。

**ア:** その収録曲といえば、2011年末に「リンちゃんう！」 (sm16539814) も上がるわけですが。

**オ:** あれも5月にはできてた曲でしたので。まさかあんなふうになんか今でも雑誌で連載が続いていたりとか、そういうふうになるとは関係者一同まったく思っておりませんでした。関係者一同好きなように作った結果です、もう思う存分暴走しようよみたいなかたちで。

**ア:** やっぱ、好きなことをやるのが一番良いのかなと思ったり。

**オ:** 同じようなものに「マジカル☆ぬこレンレン」 (sm9088704) もありましたね。

有名Pの集団暴走と言われまして。ずっとアンソロジーに参加したいって思ってた、やっとなんか誘われて、cosMoさん (mylist/3335347) と一緒に暴走した感じですね。あれも作って楽しかったです。先日の「新劇場版」 (sm17565963) もとても楽しかったです。

**ア:** あれもすごく楽しそうにやってるなあって印象はありましたね。

それで、まあ今年に入ってから「ジエンド」 (sm20080678) でいろいろあった挙句に今度は「リスター

- ト」(sm20080773)が出て、さらに「つよく、もっと力を」(sm20560317)で今に至ると。
- オ：「つよく、もっと力を」自体は去年もうできあがってた作品なんですけどね。
- ア：あれ曲のサビが何も変わってないじゃないですか。でも動画で演出をしてたのが印象的でした。
- オ：なので、歌詞カードのブックレットを見なければとても良い曲なんじゃないかと(笑)
- ア：なかなかあの見せ方は面白いと思います。
- オ：ただ、内容的には「超ツマンネ」(sm3577849)と全然変わらないんですね。「ついに吹っ切れたか」とか言われるけど、私もう5年前から同じこと言い続けてますので。
- ア：同人で楽しみましようっていうのがそのまま拡大しつつ、10万人が見てるみたいなきもちになっちゃったっていう印象があります。
- オ：その最たる例がおそらく「どうせお前こんな曲が好きなんだろ？」(sm18495350)ですね。あれは完全に、「ニコニコ生放送」で一から十まで作ったんです。何も決めていない状態で、ただひとつテーマは「ニコニコ動画でウケる曲」だけで。それで、まず曲を作りました。「やっぱり高速のほうがいいよね」「早口なほうがいいよね」「ピアノがあったほうがいいよね」と。
- ア：ニコ生で意見を集めつつみたいなきもちで。
- オ：はい。で、どこかでみんなが合唱できるような変な言葉を入れよう、「すったかたつたーん」みたいに。コードを先に作って、そこからメロディをみんなで考えたんです。ボクが適当に鍵盤リコーダーを吹いて、「あ、今のしっくりきた！」っていうところでメロディラインを作ったと。
- ア：それ面白いですね。
- オ：歌詞に関しては完全にボクのほうでテーマに即して、こういう項目をどんどん入れてこうとテキストに書いていって、最終的にあつという間にできあがって。であとは、「じゃあ今から動画を作るね」と動画をみんなの前で適当に作って、最後に投稿したと。その間半日。
- ア：そういう作り方ってすごく楽しいと思います。
- オ：はい。あんな適当に作った曲が、やはりニコニコ動画でウケる曲として再生される。「ね、言った通りでしょ？」と。ちょっとみんなで楽しい作品を作ろうとしたらこうなると。まあニコニコ動画ならではの楽しみ方かなと思っております。なんとも性格の悪い話です(笑)

## 「ボーナスステージ」の話と、曲のつくりかた

- ア：ボカロ活動を始めてから現在までを簡単に振り返ってきたわけですが、ここでは『ボカロビギナーズ！ vol.2』のデータDVDにも収録させて頂きます「ボーナスステージ」(sm14398575)につきましてお話を伺おうと思っています。
- この曲に関しては私が主催をした『kagamination』(<http://kagamination.cv02.net/>)という企画のための書き下ろしということで。確か声をおかけしたのって2010年の秋でしたよね。
- オ：そうですね。1月～3月あたり空いてませんか。で、リンとレンっていう話でしたよね。
- ア：はい。それで引き受けて頂きまして、実際に曲を作っていくわけですがけれども、最初はどのような発想で曲を作ろうと思いましたか？
- オ：最初に大学のサークルで作曲をしていたという話をしたんですけども、実は「ボーナスステージ」は私の昔大学1年生のときに作ったインスト作品のアレンジです。
- ア：初めて聞きました。
- オ：ニコ生ではよく原曲を流したりしてます。Aメロあたりはそのフレーズをそのまま使っているんですね。
- ア：じゃあ、メロディ自体はあったということですかね。
- オ：サビだけ新しく考えたような感じですね。
- ア：最初にメロディはあったわけですけど、曲自体はサビから作り始めたんですか？
- オ：ボクはいつも曲を作るときは、頭の中で全部思い浮かべてから打ち込んでいるので、ものすごく悩まないです。



**ア:** そうなんですか。

**オ:** 頭の中で適当に構築したものを組み立てても、何から作っただけなのはいちいち覚えてはいないんですが、ただ「合の手をちょっと多めにやろうかな」というのは考えてましたね。「ハッ！」みたいな感じで。

**ア:** いろんな人に話を伺っていると、例えばサビの断片がメロディと歌詞一緒に浮かんでそこから広がっていきますよ、みたいな人がけっこう多いんですね。

**オ:** 私の場合も基本的には「ベンゼン♪」とか「ぬこレンレン☆」みたいなフレーズから浮かぶっていうのが多いんですけど、「ボーナスステージ」に関しては特にそういったものはないんですね。もう原曲があったというだけで、そこからは特に考えてなかったです。まずはかつていいものを作ろう、歌詞はそれから考えよう。

**ア:** 楽器の構成とかはどういうふうを考えましたか？

**オ:** いつも通りです。オワタピアノ、オワタストリングスみたいな。

ピアノ音源も、昔使ってたものよりは良い物はいくらでもあるんですけど、ある意味それを制約、縛りみたいな感じにして使ってますね。「そういえばこんな音源持ってたんだ、試しに使ってみようかな」ぐらいのことはありますけど、わざわざ買い足すというのはいらないと思います。趣味なんで（笑）

**ア:** じゃあもう、特に機材を買い込んだりはあまりしないってことですね。そうすると例えばギターを使った曲とかあんまり作れないわけじゃないですか。

**オ:** まあそもそもギターを弾けないですし、ドラムもギターも実際にバンド演奏とかで生音あまり聴く機会がないので、どういうふうに五線譜で表現していいかわからない。ただ、最近では「Guitar Rig」 (<http://www.native-instruments.com/jp/products/komplete/guitar/guitar-rig-5-pro/>) とかを使って。あと「RealStrat」 (<http://www.crypton.co.jp/mp/do/prod?id=29900>) は持ってますので、あれでなんとなくそれっぽいものをパワーコードだけでも弾いてみようかなとは思っています。

**ア:** そこらへんはどこまでやるかっていうふうに、人にもよるとは思うんですけどね。ちなみに、今の音源はHPとかに書いてありますよね確か。 (<http://garunan.com/music.html>)

**オ:** 書いてます。全部Amazonさんでお買い求め頂けますので、よろしければHPのリンクのほうをクリックして頂けると幸いです。

**ア:** ということでですね。まあそういうわけで、「ボーナスステージ」は曲が最初にできたと。で、その後から歌詞を考えるというところに入っていくとは思うんですけど、歌詞はどのようにして書いていきましたか？

**オ:** はい。「ボーナスステージ」は正確に言ってしまうとdis曲（※disはdisrespectの略で、何か対象があって、それを批判したりこき下ろすこと）です。「パラジクロロベンゼン」と同じようなかたちです。一般的には「学生から社会人になるときの歌」みたいな、そういった解釈をされてる方が大半だと思いますが、違います。一応動画担当のhinataさん (mylist/10121432) と、絵師のひのさん (<http://es.rusk.to/c/>) のお二方には「正答」をお伝えしておりますが、お二方はそれを聞いて、動画では表現しないことにしたそうです。

**ア:** 真相はあるけど藪の中ということで。社会人のモラトリアム的な何かにとらえられる感じで歌詞を作りましたと。『kagamination』のテーマ的なところは意識しましたか？

**オ:** いや、単純にリンとレンが楽しそうに歌っていれば良いのかなと思ってましたね。なのでタイトルも楽しそうなものに。ちょっとした遊び心です。

**ア:** 楽しそうですね。あの曲コードの雰囲気なんか怪しいですけどね（笑）

**オ:** 怪しいですね（笑）

荒削りの時代に元のものを作ったので、コードの雰囲気やそこからのメロディもすごい変な感じだったんじゃないかとは思いますが、でもあれは作っててすごく楽しかったです。

**ア:** 「kagamination」というフレーズは入れようと思ってた？

**オ:** 余ったから突っ込んだ。

**ア:** ! ?

**オ:** 言ってしまうと身もフタもないんですけど。

**ア:** なるほど。いやーでも、もっとそういう「kagamination」って直接的に入れる曲があるかなと思ったんですけど、結局私とガルナさんだけだったんですね。

オ：でもその「kagamination」という言葉があったからこそ、ラストサビの手前で「recollection」（回想、思い出）という言葉を入れられたので、それはありがたかったですね。

ア：なるほど、了解です。

では、「ボーナスステージ」は先にテーマがあってわりと特殊なケースではないかと思ったので、それ以外の曲でどのようにアイデアを出したかというのがあれば、いくつかお願いします。

オ：例えば「ただし性的な意味で」（sm18563167）は、元ネタは2chのスレッドの話です。それに感銘を受けて、この一文をテーマに曲を作ろうと。すごいガチ曲なんですけど、最後の一文のせいで全てが台無し、全てがネタ曲になるという、とても楽しいなという同人ならではの曲を作らせて頂きました。

それから、先ほど出ました「訓戒の唄」は、当時ボカロ圏で騒動になっていたある出来事に対して思ったことを衝動的に曲にしました。「訓戒の唄」のようなdis曲ですね、そういったものを作るのがとても大好きです（笑）。基本的には不特定多数のある団体や、誰とは言わないですけど個人をdisということがとても大好きな人間なので、それを作るのはとてもはかどりますね。ネタ曲かdis曲かみたいなの。すごい極端ですけどね。

ア：現象とか人間を普段から観察しているのかなという印象はありますね。

オ：でもリアルだと全然怒らないんですよ。いつもニコニコしていますので（不敵な笑みを浮かべながら）

ア：怖い怖い（笑）

## 壁があったら抜け道を見つけます

ア：例えば曲を作る際にぶつかった壁みたいのってありました？

オ：ないですね。

ア：これまでの話の展開なら、そう言うんじゃないかとは正直思っていました。

オ：作りたくないときは、ほんとに「訓戒の唄」までの半年間のように作らない。作りたいとき、つまり好きなときに、好きなように、好きな作品を作るのが一番健康に良いと思っております。

ア：これ聞くのもあれですけど、半年何も作ってない間って、何やってたんですか？

オ：何やってたんでしょうね。ちょっと仕事が忙しかったっていうのもありますし、今でも月に1日とか作業できる時間があるかないかくらいなので。でも曲作るときはだいたい1日で作っちゃいますし、それを1ヶ月に1回できれば年12曲になる。そんなもんで良いんじゃないかなと思います。

ア：いつも思うんですが、制作ペース速いですよね。

オ：そうですか？たくさん動画は投稿してますけど、実際には全然作曲してないですよ。

ア：すごいたくさん作ってるように見えます。例えば実況動画も上げてらっしゃいますが、あれ1時間撮れば動画が3回分できるじゃないですか。曲はなかなかそういうふうにはいかないですからね。

オ：5分の曲に3時間かかる。

ア：私は普通に1週間くらいかけて作るんですけど。

オ：2分くらいの「架空の有名P」（sm16359800）っていう曲は、制作時間2時間ですね。1時間で曲ができて、30分作詞して、30分で動画作って終わりました。

ア：でも歌詞30分ってどうやって書くんですか。

オ：まあこの曲の場合は元ネタがありましたので、それをそのまま使っても良いですし。

あとは最近作った曲で、これは生放送で全部実況しながらやったんですけど、夏コミで出す5枚目のアルバムに収録される作品で「私はここに。」というIAとMAYUの曲がありまして。だいたい曲を作るのが2時間、作詞が15秒。

ア：！！？

オ：それは生放送のみんなが証人です。「早っ！」って。4分の曲です。

ア：曲作るとなると、やっぱりどっしり机の前に座ってアイデア出して、何時間もかけて…みたいな方が多いと思うんですけど。

**オ:** そういう意味では、ボクは机の前に座ってどっしり構えるのがいやなので、通勤電車で吊り革にぶら下がりながら頭の中でやるのが一番の作業時間かなと。

**ア:** さっきから話を聞いてて思うのは、「**そんなムキになって曲作っちゃってどーすんの?**」みたいな感じが伝わってくるんですが。

**オ:** 趣味ですから!

壁があつたらやめます。で、また、抜け道を見つけて、そこをくぐり抜けます。

ハードルをくぐるのは得意です。

**ア:** 飛び越えられないならくぐれと。ある意味で趣味としての作曲の一番良いあり方なのかもしれませんね。

**オ:** あくまで本業は社会人ですからね。

**ア:** 気軽に作って気軽に上げれば良いじゃないと。

**オ:** そうですね。動画も、がっつり作ろうというときと、サクッと上げようというときで。

私けっこうピアプロも使いますので。「妄想するしかない」(sm17852502)なんてその最たる例ですね。曲はすごく力を入れて頑張ったけど、動画はさっくり作っちゃえば良いかなと。で、なんか良いイラストないかな、あああつたじゃないって、サクッと投稿したんです。

特に何もコンピレーションの収録でこの日に上げてくださいとか、そういった制約もない曲作ったから、「じゃあ上げます」って言ってポンって上げるくらい。昔はそうだったじゃないですか。今はこのCDに収録する新曲です、クロスフェードです、歌ってみました、っていうのがけっこうありますよね。

でもそれはほんと一部の人のみで、ニコニコ動画で楽しむなら、適当に曲や動画を作ったからみんな聴いてねっていう、そんなのがボクは今でも理想かなと思いますね。

**ア:** でも最近は何だろう、単に今から入った人がそれをやるっていうのは…

**オ:** 無理だと思います。今から始めて、ボクの立ち位置まで来れますかって聞いてたら「無理です」って言います。

**ア:** それは現実的にそう答えざるを得ないですね、事実として。

**オ:** 当時ボクはもうほんとに素人同然だったけど、まだ始まりたてだったから。2007年からみんなが始めて、ボクは2008年に始めて、当時は新参って言われてましたけど、今ではすっかり古参って言われます。いつまでも新人気分じゃいられないなっていう。

**ア:** 新人詐欺ですね。

**オ:** いいんじゃないですか? 「新人詐欺」って曲作ろうよ (笑)

**ア:** 「処女作です。よろしくお願いします」って、音が出るとオワタPっていう (笑)

**オ:** 「はじめまして」とか。いいじゃん作ろうよそれ。このテーマすごいネタ曲になる。

完全に投稿者名が「ガルナ@オワタP」になっているくせに、「はじめまして、〇〇です。代理投稿してもらいました」みたいな感じで。最後はなんか初心に帰って、ラスサビあたりで「たまには初心に帰ってみるのもいいんじゃない?」っていう「イイハナシダナー」みたいな感じで (笑)

**ア:** いつもの路線ですね (笑)

**オ:** 「イイハナシナノカナー?」みたいな。

**ア:** ガルナさん、最近は何りと「多くの人に見られるだろう」ということを見越して作った曲がけっこう多い印象はします。例えば「つよく、もっと力を」だって、無名の人が上げたら全然伸びなかったと思うんですよ。

**オ:** ボクの曲は今からやったら絶対伸びないですよ。なぜならボクにはフォロワーがたくさんいるから、ウォッチリスト登録者がたくさんいるから伸びるんです。下地ができてから伸びるんです。ネームバリューっていうのはそういうものです。

**ア:** じゃあもう今からそういうことやるには、なんか新しいものを見つけてやりましょうみたいな。

**オ:** **タマデラス (sm7268716)**。一番良い例えが、「時空勇者タマデラス」なのかなと。

**ア:** あれは衝撃的でしたね。インパクトで全部かつさっていきました。

**オ:** そういうことです。

**ア:** 要は、同じことやっても意味ないから、目立つことをやって先駆者になろうと。

オ：話題になる。やったもん勝ちですね。

ア：アイデアは出てるけど、妄想だけで消えてったものってすごい多いと思うので、そこを形にしていくのは大事だと思いますね。

オ：もしかしたら今の「新人詐欺」も、虚空の彼方に消えちゃうかもしれませんけどね。

## 社会人としてのスケジュール、仕事と趣味の切り分け

ア：差し支えない範囲で、現在のスケジュールを教えてください。

オ：6時に起床、7時に出社、8時半始業。で、17時半残業開始と（笑）去年残業は年間360時間とかでしたね。

ア：月に30時間だと、わりと日本人の平均的な感じですね。

オ：帰宅後には家事をして、あとは事務作業ですね。例えば「カラオケに収録したい」「着うたに収録したいので音源ください」とか。そういったメールの処理をして、24時に寝ます。6時間睡眠ですね。

メールの処理も、ほとんどは30分集中していれば終わるかな、と。

ア：ネット上での活動関係で、メールって1日にどれくらい来ます？

オ：だいたい1週間に10通くらいですかね。月末になったらすごい多くなったりしますけど。

どちらかと言うとボクの場合は経理が大変ですね。「クリエイター奨励プログラム」みたいなのも、ボクが独り占めしてるわけじゃなくてコラボしてる人に配ってるんで。経理は今、実家が自営業をやっている関係で、うちの家族と一緒にやってくれています。

ア：そこらへんの助けがあるのはありがたいですね。

オ：で、作曲に関しては休日に時間があれば1日～2日くらいでちょこっとやっちゃおうかなと。その1日が来るまでに入念に頭の中で準備をして、一気に溜めたものを吐き出すという。短期集中ですね。

ア：特にメモとかそういうのは取らないんですか？

オ：取りません。

ア：珍しいですね。

オ：メモを取ると、そのときに柔軟な考えがなくなって制約になってしまうので。逆に、メモを取らないと忘れちゃうようなものはしよせんその程度と。

メロディも、頭の中で繰り返しやって、結局作業時に思い出してないんだったらその程度のメロディだということです。一回聴いてもらって、例えば「リンちゃんう！」だったら、一回聴いてもらったあとみんなが勝手に「リンちゃんう！」って頭の中につぶやいてくれたら勝ちですよ。

ア：自分でも覚えられないものは、人も覚えられないだろうと。

オ：一発で覚えてもらうのが勝負ですね。

ア：なるほど。

オ：まあ、社会人の中でもボクは特殊なほうだと思うので。あんまり参考にならない、こういう変な人もいるんだくらいにとらえてもらえればと。

ア：特殊ですね（笑）

ということは、アイデアはずっと頭の中で、それを月に1回2回あるかないかくらいの曲作りで1曲作ると。そうすると年間12曲作れるだろうと。

オ：そうすると、2年間でアルバムが1枚出せる。

ア：ソロアルバムも同人でしか出してないですよ。

オ：商業で出す気はまったくなかったんで、いろいろお誘いは頂いているんですけど全部断ってます。

ア：あくまで活動は同人であると。

オ：そうですね。「じゃあソロCDはいいです。『リンちゃんう！』書籍化しましょう」「マジで！？面白そうじゃん！」っていうのはありましたけどね。

ア：じゃあほんと仕事と趣味は切り分けていますってことですね。

オ：はい。切り分けています。

## Nsenを見よう。オフ会に行こう

**ア:**最後に、この本を読んでいる初心者の方にアドバイスをお願いします。

**オ:**とりあえず、**今から始めてもボクになるのは無理です**。なので、ボクみたいになろうというふうには思わないで、自分の好きな作品を、好きなときに、好きなように作るのがやっぱり一番だと思います。何より自分のために作品を作ってるのだから。

**ア:**まあそこは一番だとは思いますが。ただ、今のボカロの視聴者って、有名どころの人しかなか見ないと思うんですよ。曲の量としてはすでに商業CDやゲームだけでもこと足りてしまうので。

でも、趣味で曲を作ってる人はたくさんいるし、その中には自分と似た境遇だけど頑張っている人もいます。そういう人を見つけるには、どういうふうを探していくというのはありますか。

**オ:**「Nsen」 (<http://live.nicovideo.jp/watch/nsen/vocaloid>) ですね。これにリクエストする人って、本当に「この曲をみんなに聴いてもらいたい」という気持ちが強い人が多いと思いますので、すごく面白いです。再生数を気にせず見れますから、ラジオ感覚でずらっと流しておいて、それで良いなと思ったものを見ようという感じで良いと思います。

あるいは、ボクも同人CD買ったりもらったりして、Twitterのほうでも紹介してますので。それで、「ボクが紹介した曲だったら間違いはないだろう」ってみんなが思ってくれるんだったら、少なくともまずその人の作品を回ったり、調べたりすれば良いのではないのでしょうか。

**ア:**ガルナさん、前に1日1枚Twitterで同人CDレビューしてましたよね。個人的にはあれのまとめがすごく見たいんですけど。あれのまとめってすごい価値あると思うんですよ。ただ褒めてるだけじゃないんで。

**オ:**あー、ボクまとめてないんですよあれ。

**ア:**あれだけ見てる人いれば、絶対誰かまとめるんじゃないかと思ってたんですけどね。

**オ:**あとは作曲初心者へのアドバイスということで、今ってもう成熟し尽くした感があるんですね。つまり、みんなが興味を持っているようなものって、調べたらみんな先人が無料でネットで公開しているんです。

**ア:**そうですね。なんでもありますねいま。

**オ:**みんな手探りでやってた時代とは違い、頑張って「どうやったらうまくしゃべってくれるんだろう」とか考えなくても、もう答がある。ある意味では、初心者にとってはすごい恵まれた環境だと思います。

**ア:**まあ、その導線をまとめるのがこの『ボカロビギナーズ!』の趣旨のひとつでもあるんですけどね。でも情報は2008年なんてほんと何もなかったですもんね。どうすればうまく歌えるんだろうとか、ミックスって何とかそういうレベルですよほんと。

**オ:**もうボク当時それでしたからね。ミックスやマスタリングという言葉を知らない素人でした。未だによくわかってないんですけど。その当時は、オフ会でみんなからいろいろとためになる話を伺いました。シグナルP ([mylist/4370404](https://mylist/4370404)) に「音圧って何？」って聞いて音圧の解説をしてもらったり。

そういったオフ会や飲み会とかで、わからないことをその道のプロから…ボクは当時シグナルPがそういうすごいプロだとは全然知らなかったんですけど、そういう人に実際に会って訊ける環境にいるのはすごく良いなと思いました。

ネットで見て実際にその知識を試してみるのも大切ですけど、例えば作曲講座とかも調べればわりと定期的に開かれていますし、実際に飲み会とか、こういう対談企画のように、対面で聞いたほうが絶対耳には入ってくるし。

とにかく、「**引きこもってないでオフ会とか行こうぜ!**」っていうことですね。それが一番DTMというかこういう活動全般の知識を吸収するのに一番だと思っています。

**ア:**なるほど、了解しました。すいませんありがとうございました。


**オ:**こんなんでもよかったのかしら。

**ア:**たぶん、どう編集しても「オワタPが調子に乗ってる」みたいなことは言われますね (笑)

**オ:**ボクはそういうキャラで行きますので (笑)



16 ボカロP 対談企画(3)  
k-shi さんに聞く  
「DTM を一生モノの趣味に ～15年を振り返る～」



学生、社会人に続いては、DTMを長く続けているベテランの方との対談です。対談相手はk-shiさん。ボカロ界隈においては、同人コンピレーションCD「DEBUTANTE」シリーズの主催として有名です。特に2008年5月に発表されたシリーズ1作目は、まだ商業CD等もほとんどなかった時代に当時の有名Pが集結した作品として界隈に衝撃を与えました。そんなk-shiさんは、1990年代から15年にわたってDTMによる作曲活動を続けています。初音ミク以前より同人音楽に接し続けていたk-shiさんが、DTMの過去と今を語ります。

【今回お話を伺った方：k-shiさん】

ホームページ：<http://k-shi-studio.com/>

Twitter：@ksilogic

(2013年4月下旬、都内某所にて収録)

## もともとはゲームが作りたかった

**アンメルツP (以下ア)：**k-shiさんが音楽始めたきっかけは何ですか？

**k-shi (以下け)：**僕は、もともと作曲家になりたかったわけじゃないんですよ。

**ア：**そうなんですか！

**け：**作曲がやりたくて音楽の勉強を始めたわけじゃないというのが根底にあるので、それが「作曲難しそうだな」というところから、「そこまで本気じゃなくてもできるようになるんだ」みたいな希望が見えたら良いのかなと。そういう話を今日はできれば良いと思います。

もともとはゲームというか、インタラクティブ(双方向)なものが好きだったんです。自分がボタンを押したらそれに合わせて音が鳴ったら、ごほうびがいっぱい出てくる、みたいな。そういうのが当時はテレビゲームしかなかったんです。

**ア：**ファミコン世代ですかね。

**け：**そうなんです。ちょうど小1くらいのときにファミコンが出てくるくらいなんで。

子供の頃は、インタラクティブだのマルチメディアなんて言葉も知らないし、ただ面白いなと思って遊んでいました。

でも、自分でたくさん遊んでいると、そのうち文句や不満が出るようになってきて、中学・高校のときに、自分でゲームが作りたくてパソコンいじるようになりました。

たぶん作曲もそうなんです。世間の音楽に不満が出てくると自分ならこうするのにとまって創りだす、みたいな感じで。

**ア：**どんなゲームを遊んでいましたか？

**け：**最初に触れたのは「マリオ」で、走り回ったり飛び回ったりしているだけで楽しかったところが始まりですね。そこから「ドラクエ」やって、「ストII」(ストリートファイターII)をやって。

**ア：**王道ですね。

**け：**格闘ゲームがそのとき好きで、コンピューター相手に遊ぶのも良かったんですけど、ゲームセンターに通い始めて、「向こうに人がいる対戦」が面白くなってきて。それも結局、今の活動につながる場所があるんですよ。

ア：私は格ゲーはやらなかったんですけど、パズルゲームというか「ぷよぷよ」にはまってましたね。

け：「ぷよぷよ」も結局一人でやるよりは対戦やっていたね。

友達の家に5～6人で集まって、3～4時間延々と「ぷよぷよ」やったり（笑）

ア：あるあるですね（笑）

け：で、結局格闘ゲームとかが作りたくて、プログラムの勉強を中高時代に独学でやっていました。

ちょうど同級生に僕よりもっとできるやつがいて、そいつに教わりながら勉強していた。

そうして大学と専門学校どっちも受かったんですけど、とにかく早くゲーム業界に行きたくて

大学に4年間通うのがもったいないと思い、専門学校（コナミコンピュータエンタテインメントスクール）の  
ちょうどできた初年度に「ゼロ期生」として入りました。

「beatmania」で有名な石川さん（dj TAKA）が1期生です。

## 専門学校、ゲーム会社を経て、同人音楽と出会う

け：ただ当時の自分は若くて気づけなかったんですけど、学校とはいっても、初めてできた学校なので、カリキュラムってけっこうめっちゃくちゃなんです。プログラムをゼロから始めて、1年間でどこまでカリキュラムを詰めるかって難しいじゃないですか。「こういうふうに教えたら正解」っていうのもないですし。

ア：先駆けですからねほんと。

け：また専門学校だと知識ゼロの人もいっぱいいるので、それに合わせた授業が始まると、僕は前半ものすごい退屈になると思ったんです。で、授業が始まりかけた頃に、「スクールが神戸にしかなくて、わざわざ引越したのに、学校に通う意味がないんじゃないか」ということで、だいぶ無理を言って、サウンド科に移籍したんですよ。

ア：なんか新しいことをやろうと。

け：この授業をやっても仕方ないから、1年通うんだったらということ。ピアノだけは経験があったので。

ア：ピアノはいつ頃からされていたのですか？

け：5歳くらいから、10年くらいやっていました。音感はそこそこ自信はあったんですよ。

なので、「コードとかはよく知らないし、作曲とかやったことないけどできるんじゃないの」っていう  
すごい軽い気持ちで移籍して…めっちゃくちゃ苦労しました（笑）

ア：そこから苦労が（笑）

け：最初はひどいですよ。

ドラムセットとかも全然わからないので、適当に本を買って読むじゃないですか。

「4ビート」や「8ビート」はなんとなくわかるんですよ。バスドラムがあって、スネアがあって、ハイハット  
があって、“ズツタンズタタン”ってやればとりあえず作れるんですよ。

シンバルも小節の頭にとりあえず入れてけば良いのかなって。

で、なんとなくはわかったけど、この「タム」って何に使えば良いんだろうっていう（笑）

本当に18歳のときにそこから始めているんですよ。

それこそ今の学生、中高生の人たちは勉強始めたら僕なんかよりもずっと上に行けると思います。

やる気次第でいくらでもベテランになれると思うんですよ。

ア：サウンド科では最初どういうことをやったんですか？

け：そもそも当時は（1997～98年頃）DTMといっても、今みたいにパソコンのスペックが高くないので。今じゃ考えられないですけど、ハードディスクが1GBあったら多いんですよ。当時僕が使ってたパソコンのハードディスクが600MBなので、まずCD焼くのにギリギリっていう状態で（笑）

ア：CD-Rが700MBですからね。

け：そうなんです。ちょうどmp3っていうのを知ったのが学生の間だったので。

ア：その頃はMIDIですか？

け：MIDIしかないんですよ。Rolandの「SC-88Pro」（<http://dic.nicovideo.jp/a/sc-88pro>）っていう当時のDTMや

る人としては一般的な音源を使っていました。今でもたまに使います。音は、ちょっと前のカラオケ音源みたいな。ジャスコって言ったほうがわかりやすいかもしれないです（笑）  
だから、ある意味音符をちゃんと打ち込まなきゃいけない。  
当時の作曲ソフト、シーケンサーも…「レコンポーザ」って皆さん知らないですよ。  
譜面を書くと言うより、音のそれぞれのパラメータ（高さ、音量、長さ）を全部数字で表すというソフトでした。

**ア：**だからもう、発想としてはわりとプログラミングに近いのかなと。

**け：**すごい近かったですね。そのあとシンセサイザーとか触ってみて、すごく数学と物理だなと思いながら勉強していました。結局あれも波形というか波なんですよ。

けど今のDTMって、そこまで神経質にならなくても、あまり数学的なものを考えなくてもよくなりましたね。知ってたほうができることは多いんですけど、知らなくてもそこそこのことはできるし、専門的なことを得意な人に投げてしまうということもできるので。

そういう意味では、良い時代になったと思います。

**ア：**そうですね。

**け：**ほんとに、エフェクターとか何も知らなかったんですよ。

リバーブやディレイは、なんとなく単語でわかるんですよ。お風呂場っぽいのと、やまびこっぽいのがあるんだと。

コーラスもまあなんとなく、ソロの音がぼわっと広がるのかなという感覚で。

でも、オーバードライブとか、ディストーションって言われてもなんのこっちゃと。

**ア：**歪み系ってやつですね。

**け：**ファズとか言われてもまったくわからなくて。ピアノ以外の楽器は、トランペットも少し触ってたんですけど、でも全然そういう機械的なものはなかったのでもあわげがわからないですよ。

**ア：**で、それで1年間スクールで勉強したと。

**け：**スクールに1年いたんですけど、自分から辞めちゃいまして。

**ア：**あら。

**け：**学校の方針が気に入らなくて（笑）

**ア：**これ書きちゃって良いんですか、実名出しちゃってますけど（笑）

**け：**いや良いですよ別に（笑）

9ヶ月くらいいたけど1月で辞めちゃって、2月に東京の実家に帰ってきたんです。

大見栄きってゲーム会社に行くって言ったわりに学校の途中で帰ってきて、仕事探さなきゃってなるんですが、実績もないですし、どうやったら良いのかなと。

それでゲーム会社の求人を片っ端からネットで調べていたら、とあるゲーム会社がたまたまバイトを募集していて。そこに面接に言ったら「明日から来れる？」って言われて、19歳になりたくらいでゲーム会社に入ることになりました。

**ア：**一応就職はできたと。

**け：**最初のうちはデバッグや、シナリオの文章校正のような雑用として入ったんですけど、社長に「プログラムと音の勉強をしてきた」とさんざん言ったら、いろんな仕事を回していただけるようになりました。

正直今振り返ると、19のガキが大口言ってるのに対してちゃんと仕事をくれる社長ってすごいなって思うんですけどね。当時は社員数も15人くらいしかなくて。

**ア：**それくらいだと、会社というよりはチームという印象ですね。

**け：**社風にすごく助けられて、幸いいろんな仕事を回して頂いて。

その中で1本ゲームの曲を書くことになったんですが、半年くらいかけちゃって。

結局その仕事が終わった後に、引き出しが枯れまして（笑）

せいぜい自分が勉強していたのって1年半なわけですよ。それで、僕これ以上曲書けないなと思って、「すみません音楽の勉強ちゃんとしたいんで、辞めていいですか」って言って、辞めたんですよ（笑）

ア：！！？

け：ほんと今思うと、本当に後先考えずに辞めてるなって思うんですけど。

ア：なかなか波乱な人生じゃないですか（笑）

け：当時20前で、22～3歳くらいまではどうにでもなるかなって考えは少しあったんですけどね。

でも、音楽勉強してきたけど、自分のある程度の限界を知って、このままじゃ悔しいなっていうことで、社長にまた無理を言って辞めさせて頂いて。その頃に、同人音楽を知ったんですね。

ア：最初のモチベーションは「ゲームを作りたい」だったのに、音楽にだんだん目的がシフトしてきたと。

け：音楽にというか、世間知らずなぶん、野心はあったわけなんですね。頑張ったら音楽で食っていけるんじゃないかという思い上がりのなところがあって。でもそれがないとたぶんがつつり勉強しないですよ。

ア：そうですね。それ考えると、「なりたい」は重要ですよ。

け：「もしかしらできるんじゃないか」という勘違いがまず大事ですね（笑）

## ライバルは大事

け：その頃、のちに長くお世話になることになる同人サークルに出会ったのがそのときです。

1998～99年、ちょうどその頃に、インターネットで音楽活動してる人が増えてきたんですよ。

ア：「BMS」（<http://dic.nicovideo.jp/a/bms>）とか、「BM98」が出てきた頃ですね。

け：そうですね。「beatmania」のような音楽ゲームが好きで、趣味でそういう曲を書いていた人がいて、本家（KONAMI）の曲をネットで活動する人たちがアレンジしたらどうなるかなみたいな企画がありまして、それがそのサークルの始まりでした。

そこで同人音楽という場があるおかげで、自分のほかに、同じような曲を作っている人がいる、ライバルができたんですよ。

ア：ふむふむ。

け：たぶんライバルは大事ですね。そこで、音楽仲間が一気に増えました。逆にそこで仲間と知り合わなかったら、続けてなかったと思うんですよ。たぶん、今でもプログラマやっているんじゃないでしょうかね（笑）だから今って、ネット上にいくらでもライバルがいるので、それをうまく見つけたら、きっとみんないくらかも上に行けると思いますね。

ア：あまり上すぎず。

け：そうですね。一度に全部はできないので、同じくらいの知識量の人と話をして、「こんなのあるよ」というのを教えてもらったり、教えたりしていくのが一番近道かなと思います。正直、できすぎる人といきなり話しても、わけがわからないんですよ。

ア：確かにそれは感じますね。

け：例えば専門学校時代に、「Sound & Recording Magazine」（通称サンレコ、<http://www.rittor-music.co.jp/magazine/sr/>）という雑誌を読めと言われたんですけど、書いてある内容が2割もわからないんですよ。

その当時講師の人には、「今わからなくても、そのうち何が書いてあったかわかるようになるから、とにかく読んでおけ」と言われてました。

「専門用語わからなかったら、わからない言葉が出てきたら調べろ」と。ある意味スパルタ的な。

でも実際それで、後から理解したことはいっぱいあります。

ア：なるほど。

け：ただ、最初のうちは読んでたんですけど、途中から読まなくなったんですね。製品レビューとかで悪いこと書かないんですよあの雑誌って。

ア：まあ、それはサンレコ含め、「DTMマガジン」とかもわりとそうですね。

け：正しい評価じゃないってことがわかってれば良いんですけど、鵜呑みにしちゃいけないってことですね。そこに行くまではすごく勉強にはなります、良い雑誌だと思います。

ア：私はずっと「DTMマガジン」読んでいましたね。「サンレコ」よりはずっと簡単です。

け：「DTMマガジン」のほうが、ほんとに敷居というかハードルは低くてとっつきやすいですね。

ア：なんにしる物欲が刺激される雑誌ではありません。

け：そうですね。まあ結局そんな経緯で、曲を作りたいというモチベーションは、ライバルができてからですね。

ア：なるほど。

け：当時は発表する場があまりなくて、それこそ年に2回のコミケで友人達がCDを出すからそれに合わせて1曲だけ書くみたいな感じだったので。今の時代って、ニコニコ動画やピアプロなど、とにかく聴いてもらえる場所がすごく増えてて、やりやすいと思うんですよね。

ア：逆に選択肢が多いっていうのはありますけどね。

け：でも15年前とかと比べると、仲間を見つけやすいというのが一番のメリットだと思いますね。

それに発表する場が多いので、評価がもらえる。ほんとに評価が返ってくるのが早くてうらやましいんですよ。以前は、同人CDに自分の曲が入って、それが世の中に出回って、3年とか5年とか忘れた頃に、「あの曲聴いてました」「あれ良かったです」って言われたりして（笑）

ア：なるほど。

け：さっきインタラクティブって言葉を使いましたが、自分が何かをして、リアクションが返ってくるまでの時間がここ数年でものすごく短くなったんですよ。たぶんニコニコ動画やってる人はみんなそうだと思うんですけど、反応があるのが楽しいので、モチベーションを維持しやすいと思うんですね。

動画上げたらものの数分で反応が返ってきたりするじゃないですか。恐ろしい時代ですよ（笑）

ア：それはそれで（笑）

け：きっかけとしては人それぞれいろいろあると思うんですけど、たまたま自分のきっかけはそういう感じでした。

## スタジオの衝撃と、自分の方向性の確立

け：そこから、出会った同人サークルがうまく規模が大きくなっていったところで、僕が音楽を勉強しはじめて5年目くらいに、初めてスタジオに入るんですよ。

そこまでは音楽の勉強を個人でやっていて、でも4年経ってもMIDIベースでやって「ミキシングって何？」っていうレベルだったわけですよ。「スタジオって何するの？金かかるし」みたいなところもあって。まともにコンプレッサーを使えるようになったのもその頃からです。

ア：私も2002年にDTM始めて、ボカロ曲を上げたのが2008年だったんですけど、そのときマスタリングとかわからなかったですからね。全部のトラックを普通に出力して（笑）

け：わからないですよ。時代も違うんですけど、当時のエフェクターはほとんどハードしかなくて、ソフトシンセとかもあつたわけでもないし、プラグインが今みたいに山ほどあるわけでもない。

そもそもパソコンのパワーも足りないし、今はほんとに場所も取らずに、当時と比べたらお金も全然かからないと思います。

ア：まだだいぶ高くあるけど、スタジオで何百万とかではなくなりましたね。

け：そういう世界ではないですね。

ア：で、スタジオに行きましたと。

け：初めて入って、カルチャーショック受けましたね。大きい音で出せるのもそうなんですけど、「ミキシングってこうやるんだ！」って感じで。

「エンジニアっていう人がいる」というのも漠然としか理解してなかったのをちゃんと理解して、「ああ、エンジニアってすごいんだなあ」って思ったり。

だから、現場に顔を出せる機会があつたらできる限り顔を出す、実際に作ってる人たちとできれば会って話をするというのはすごく大事だと思います。エンジニアがやってることが具体的にわからなくても、音が変わっていく様子を見て、これくらいモノが変わるっていうのがわかると、自分もそれをできるようになりたいって



思うわけですね。

**ア:** ミックスを知るときって、みんなそういう衝撃を受けると思うんですよね。

**け:** 完成されたモノだけを見ていると、それのできる工程を知らない。

**ア:** そうですね、そこは感じます。普通にやっているだけじゃ、音を並べてそれにボーカルを乗せて、「でもなんか曇ってるなあ…」までしか行かなかつたりとかありますからね。

**け:** イコライザー (EQ) っていうので調節すれば良いんでしょ? って思っても、調節の仕方がわからなくて、「ボーカルを聴こえるようにしたけど耳が痛い」とか、「どう頑張ってもこの電子ピアノが聴こえない」とか。

そのへんのテクニックとかも、最終的には自分なりのやり方を見つけていくんですけど、ある程度のセオリーがあって、それを勉強できる場所は、現場が一番速いのはたぶん間違いないです。スタジオ行かなくても良いんですけど、机上の空論いくらやったところでなかなか難しいです。

**ア:** そうですね。普段文字とかでやりとりするよりは、全然情報量が違いますね。

**け:** 違いますね。

**ア:** で、またサークルの話に戻ると、そこで何年かやっているわけですね。

**け:** ですね。音を作る人のタイプって、ざっくり分けてアーティスト寄りかエンジニア寄りかと思うんですけど、最初のうちは自分がどっちに向いているかはわからなかったんですよ。

でもやっているうちに、やっぱり僕の始めたきっかけってのが、音楽を作るってのが根底にあったわけではなかったの、作るとはちょっと優先順位が低いというのがわかってきました。とにかく作りたいものがある人たちのほうが、新しいことをどんどんやってくるわけで、それと対抗していくのがつらいなっている。

音楽を仕事にするとしたら、オリジナルをどんどん書けないと仕事にならないわけじゃないですか。つらいときに曲が書けないなって思ったんですよ。それが趣味にしようと思った一番の理由ですね。

自分が書きたい音楽がないときは書けないので。それだと生きていけない。

**ア:** そうなっちゃいますね。

**け:** 他に書きたい、作りたいって言っている人のサポートをやって、もっと良い音にしたほうが楽しいなっているのを感じ始めたのがその頃でした。そこで、2005～06年あたりに出たサークルのCDでは他の友人の曲のミックスを3曲くらいやっていました。その頃から自分の方向性がシフトしてきた感じですね。

**ア:** 「けしスタジオ」ってできるわけじゃないですか。

**け:** その後ですね。

**ア:** たぶんその考えの延長線上なのかなって印象はありますね。

**け:** そうですね。スタジオ入りしたときに、うちの師匠から言われた言葉がすごく印象的。

「スタジオっていうのは、別に音を作るだけの場所じゃない」と。

「スタジオはもっと遊び場であるべきだ」ということを言われて、それがすごく印象に残っていて。

気の合う仲間が集まって、くだらないことをしゃべりながらワイワイやって、その中でアイデアが出てくるもの、出てきたアイデアを新鮮なうちに料理できると最高だっていう話で。

音が出せるとか、いろいろものを作れるだけじゃないと。

だから、けしスタジオというのも本来は遊び場を作りたいだったんです。部屋をきれいにして、最終的にはサロンとか喫茶みたいな感じで。週末ふらっとみんなが集まってワイワイやりながら、こんなものがあつたら良いのねっていうものを形にしていけたら最高だなというところで、できたのが「けしスタジオ」です。

**ア:** そこで「DEBUTANTE」 (<http://k-shi-studio.com/debutante1/>) という企画も誕生するわけですね。

**け:** 「DEBUTANTE」も先人がいたおかげでできているところもすごくあって。デザインやってくれた人や、曲書いているメンバーもかなりそのサークルのつながりですし、単純にプレスCDのやり方とか、そのへんをあらかじめそこそこ知っていたおかげでできたもので。

**ア:** 当時のボカロとしては画期的な企画というか、衝撃的だったと思いますよ。

**け:** あれば当時のVOCALOIDを使った同人音楽CDにケンカを売ったものなんですよ (笑)

2007年8月末に「初音ミク」が出て、ニコニコ動画で一気に流行って、その年の冬コミにミクを使った同人

CDってその時点でけっこう出ていたんですよ。

で、とらのあなとかに行くと、棚に並んでるCDを見たときに、もう「すべてのジャケット」って言い切っちゃいますけど、**すべてのジャケットが「パンツを見せているか、ネギを持っているか」だったことが許せなかったんですよ**（笑）

で、それで1枚目作ったときの内部的なコンセプトとして、「10年後とかに棚から引っ張り出したときに、ちゃんと音楽CDとして見てもらえると良いな」というのがありました。

2007年は同人音楽の認知度が急に広がった瞬間でもあって、VOCALOIDから同人音楽を知った人がいっぱいいて。今までパソコンがメインだったので、作る側も聴く側も男性がほとんどだったんですよ。たぶん9割くらい。

ア：初期の頃はたしかに男性が多い印象はあります。

け：それで、女性の間口が増えると思った瞬間が、ミクが出てきたタイミングで。

当時は同人音楽CDを頒布しているところって、同人ショップの委託先だったり、イベントだったりしかなくて、女性が取りやすいパッケージにしないとダメだったという話で。

「DEBUTANTE」のジャケットをご存知の方はたぶん気づいていると思うんですけど、ジャケットイラストを担当された憂さんに依頼するときに「アルフォンス・ミュシャで」ってお願いしたんですよ。絵を見たら一発でわかると思うんですけど、日本人が大好きなイラストというか。アール・ヌーヴォーの代名詞的な画家で、19世紀末～20世紀にかけて、オペラの看板、垂れ幕、そういうのを描いていた人ですね。

あとイラストが、普通のCDサイズだとこまごますぎちゃうのでDVDケースで大きく見せないといけないとか、ミクさんなんだけどミクらしくなく、バストアップの目に入るアイキャッチの強いイラストということで、というような注文をしていました。

ア：なるほど。

け：ものすごくワクワクしながら作っていましたね。その当時は「**秘密基地でせこせこ核爆弾を作ってた感覚**」って友人とよく話んですけど（笑）、これ世の中に出したらみんなどうという反応するんだろうと。

ア：確かにそれは…

け：そういう気持ちは本当に強かったです。ボカロ界隈って言葉もなかったですけど、驚かせてやろう的な。

ア：「DEBUTANTE」がなければ私もコンピレーションCD作らなかったですよ、たぶん。

け：恐縮です。でもあれはほんとに良いタイミングで出せたと思ってます。

ア：あそこしかなかった感じだと思いますね。

## 好奇心と継続することが大事

け：勉強の仕方の話になっちゃいますが、まず好奇心は絶対必要で。好奇心、興味というか、ちょっとでも気になる、面白いなと思ったことをひとつずつ潰していけばベテランになれますよと（笑）

ア：やっぱりそうですね結局は。

け：つらい現実ですけど、簡単な道はないので。とはいえある程度の近道はあって、例えば山のとっぺんまで行くのが目標だとして、階段を登っていくのか、舗装されてない道を迷いながら登っていくのかっていう意味での近道ですね。セオリーを知っていると、階段を一步ずつ登っていくだけで済むので。

ア：それを見つけるためにいろんな人に道を尋ねることをしよう、みたいな。

け：そうですね。結局身に着けていくのは本人なので、そこはどういう教え方をしてもすつとばせないところで。ただ勉強の仕方さえ知ることができれば、あんまり無駄なく登れると思います。

回り道も何かしら得るものはあると思うんですけど、**ずっと回り道してるとモチベーションが下がって趣味と**



してすら続かなくなってしまい、それはもったいないと思うから、ある程度先人の話を聞きつつやると挫折しにくいんじゃないかなと。

初心者さんに向けてすごく思うのは、DTMってすごく挫折しやすいジャンルだと思います（笑）

ア：そうですね、正直な話。

け：自分自身、15年の間に4回くらい本気で音楽やめよう、もうやらなくても良いだろうと思いつつも、その気持ちをとときには自分自身で考えを改めたり、友人に言われて気づかされたりしました。

音楽を作るって、なんだかんだけっこう勉強しなきゃいけないことが多いじゃないですか。

作りたくても作れない人たちがいっぱいいるのに、例えばパソコンの環境や、小さい頃の音楽経験によって若干有利さも変わるので、「お前は多少なりとも恵まれた環境にいるのに、できるやつがやらないのはずい、逃げだ」という気持ちになったりとかして。

ア：それは音楽やってる人誰もが通ることだと思いますね。

け：絶対突き詰めて勉強してくとどこかで嫌になるタイミングがあるんですよ。ある意味ブレイクスルーポイントかもしれないけど。

ア：あんまり考えすぎてもってやつですね。

け：真剣に向かい合えずぎると嫌いになることってけっこうあるんですけど、そのとき1回でも越えられたらあとはもう大丈夫かなという気も少しはあります。それをひっくるめて、良いこと言ってくれる友達がいるとまたうまくいけるかもしれないですし。

ア：そうですね。単純に知識だけあっても続かないところはあるのかなと思います。

け：あとは、結局知識も技術も後からついてきますので、やる気が一番大事ですね。

自分自身は寄り道もして、音楽を最終的に趣味として割り切るところに辿り着いたんですけど、真剣に音楽だけ15年やってきた人たちって、もっともっと上に行っているんですよ。

時間はかかったかもしれないけど、当時もその同人音楽の中で目立っていた人たち、例えばREDALiCEさん、Masayoshi Minoshimaさん（「Bad Apple!!」の人）など、東方などの同人で頑張っていた人たちが、今そのふたりで『這いよれ！ニャル子さん』のエンディングも作ってるし、同人と商業の間みたいなこともやっていますし。ビートまりおさんですか、DJ TECHNORCH君とかもそうですね。

ボカロPだと、sasakure.UK君（mylist/6280579）と、baker君（mylist/2896283）と、yanagiさん（mylist/2912679）、あの3人はほんとにサークルからの延長で。続けていた人たちが、順当に今のいろんなメディアの一線にいるという感じですね。

最終目標をどこまでにするかというのは個人の自由ですけど、続けた人がちゃんと結果残してるってことは言いたいですね。

ア：継続しないことにはね。

け：諦めなければ夢は叶うというか、逆に「諦めたら夢は叶わない」んですよ（笑）

ア：諦めなくても叶うとは限らないけど、諦めたら100パーセント無理ですね（笑）

け：みんなそれだけチャンスがあるよとは思ってますよね。昔と比べたらほんとにチャンスは多いはずですよ。何をやるにしても。

ア：なるほど。

け：とりあえずそうですね。僕から言いたいことは、きっかけは何でも良くて、好奇心が大事で、知識と技術は後からついてくるということと、仲間は大事だということと、続けてたらいつの間にかできること増えてるよ、ということですね。楽しみましょう。

ア：今日はありがとうございました。

# 17 音程移動に注目した VOCALOID 調整

written by 虹原ぺぺろん



筆：虹原ぺぺろん

作編曲家。1988年08月09日静岡県生まれ。高校時代に音楽部に在籍しながら、独学で作曲法を学ぶ。2007年に動画投稿サイトに投稿を開始。2011年頃からは新型VOCALOIDのデモソング担当、声優やアーティストへの楽曲提供、雑誌記事の執筆、専門学校や楽器店での講座開講など、活動は多岐に渡っている。2012年には自身初のメジャーアルバム『ReFraction -BEST OF Peperon P-』をavexのレーベルであるHPQよりリリース。

## VOCALOIDは何をしているのか？

VOCALOIDは人間の歌声を再現するソフトウェアです。歌声には様々な要素・情報が含まれていますが、ピアノやギターといった楽器と同じ「音声」のひとつに分類されます。音声には必ず「高さ」「大きさ」「音色」という3つの要素（音声の3要素）があり、もちろん歌声も例外ではありません。皆さんはVOCALOIDを調整する際、いろんなことを考えると思います。それらは必ず「高さ」「大きさ」「音色」という3つの要素のいずれかにカテゴライズすることができるのです。これらの要素を意識するだけで、VOCALOID調整に対する意識が変わってくるかと思えます。

さて、冒頭でも申し上げたように、VOCALOIDは人間の歌声を再現するものなので、言い換えてしまえば人間の歌声の「高さ」「大きさ」「音色」を再現しているということになります。VOCALOIDエンジンは入力された音符をあらかじめ読み取り、音符と音符の間のなめらかな音程移動、ロングトーンでの音量の減衰、発音同士の接続などを自動で処理します。しかし、その自動処理には問題があります。音符・歌詞などの組み合わせは無限に存在し、どのような楽曲が入力されるのかはまったく予測ができないからです。当然、想定外の楽曲が入力されることもあります。反対に、まったく調整を施さなくてもそれなりに歌ってしまう楽曲もあります。また、同じ楽曲でも、想定している歌い方は人によって違います。歌手に曲を提供する場合、作曲者は必ず「どう歌ってほしいか」を伝えますが、VOCALOIDでもそれはまったく変わらないと思います。VOCALOIDの調整という作業は、歌手に作者のイメージを伝える作業なのです。以上のことから、いわゆる「ベタ打ち」と呼ばれる状態は、VOCALOIDエンジンによる自動処理に全て歌い方をお任せするという状態になります。当然、エンジンの癖に依存した歌い方になるので、没個性になってしまいます。

## VOCALOIDの歌い方の特徴と弱点

私たちは何千、何万という数の人間の歌声を聴いているため、「人間らしい歌い方」というものを経験的に認識しています。しかし、この認識はあくまで感覚的なものであるもので、歌声が自然か不自然かはわかって、「何が自然か、何が不自然か」といったことをきちんと説明できる方は多くありません。VOCALOIDは人間の歌声を再現するために様々な処理を行っていますが、その再現性は完全なものではありません。「高さ」「大きさ」「音色」のいずれかが人間の歌い方と違っているためです。逆に言ってしまえば、これらの3つの要素が人間と相違なければ、自然な歌声に聴こえるということになります。以上のことを踏まえて、VOCALOIDを上手に調整するポイントをまとめると、

- (1) VOCALOIDの歌い方の特徴を理解する
- (2) 人間の歌い方の特徴を理解する



(3) VOCALOIDと人間の相違点をなるべく少なくするということになります。非常にシンプルな考え方です。ここで言う「特徴」や「相違点」についても、音声の3要素を基に考えていただいて構いません。VOCALOID・人間ともに様々な特徴を持っていますが、基本的にVOCALOIDは整っているが機械的で硬い歌い方、人間はやや不安定でランダム性のある歌い方になります。この不安定さの再現が調整を行う上で最も注意すべきポイントになります。「高さ」「大きさ」「音色」のうち、ベタ打ちの状態でも人間とかけ離れているのが「高さ」です。「大きさ」「音色」についても多少問題はありますが、最も歌声の印象を変えることができるのは高さ・音程の調整になります。今回は最も効果的である音程の調整にポイントを絞って、歌声の調整を解説しようと思います。

## 人間らしい音程変化の再現

音程の異なる2つの音符が存在する場合、VOCALOIDはその2音間の音程をなめらかな曲線状につないでいきます。そこに無駄な動きはまったく発生せず、これが機械的に聴こえてしまう原因のひとつです。人間の場合は、音程の変り目に一瞬不安定な揺れが発生します。どんなに優れた歌手であっても、常に楽譜通りの正確な音程で歌っているわけではありません。歌手によって多少形は異なりますが、基本的に上昇する場合は「目的の音程よりも下から音をすくい上げる」形、下降する場合は「目的の音程よりも一瞬下がりがすぎてからすくい上げる」形となります(図1)。上昇と下降で完全に音程変化の形が正反対になるわけではないことに注意が必要です。

ここからは実際にEditor上の操作で解説をしていきましょう。音程を変化させる方法はいくつかありますが、最もわかりやすいのは音符を分割する方法です。今回の解説はこの方法に加えて、ピッチベンド(PIT)を利用する方法も使います。それぞれに良い点・悪い点があり、人によって使いやすい・使いにくいがあると思うので、解説をそのまま真似る必要はありません。同じような表現ができていれどちらの方法でもOKです。

まず始めに、音符を入力して、歌詞を入れます。いわゆるベタ打ちの状態を作ります。ここで、一度全体の音符の動きを見渡してください。すると、「ドレミ……」のように隣り合った音に動いている部分や、「ドソミソ……」のように、少し離れた音に飛んでいる部分とがあると思います。隣り合った音に移動するのを「順次進行」、離れた音に移動するのを「跳躍進行」と呼びます。人間が歌うときに特に音が揺れやすいのが「跳躍進行」です。跳躍進行が多い曲は調整が大変ということになります。逆に、順次進行が多い曲は調整が楽です。童謡などは順次進行が多いので、調整の難易度が低いと思います。

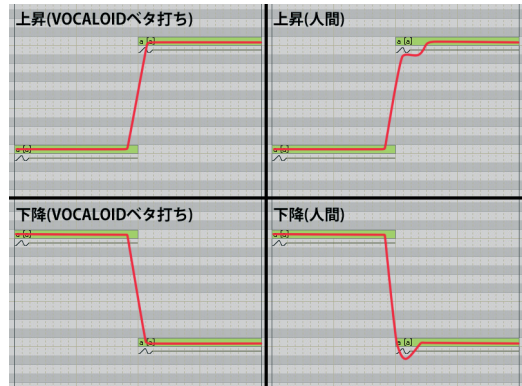


図1

## 跳躍進行の調節

では、跳躍進行のメロディに注意して、音程を調整してみましょう。DVDに収録されている「Monument」のVSQXを参照してください。まずは歌い出しからチェックします。2~3小節「とおりすぎるおもい」は全て順次進行なので、始めは放っておきます。3小節「い〜わ」の音は「ファラ」で、上昇する跳躍進行です。ここは一瞬下から入ってくるように音を分割します(図2)。下から音をすくう形の音程になるよう意識しましょう。4小節目「は〜る」は「ラレ」で、大きく下降する跳躍進行です。ここではPIT



図2



図3



を使って僅かにしよりも下げたから戻しています（図3）。ピッチベンドセンシティブィティ（PBS）は12に設定しています。下降する部分では下がりすぎて戻するという音程を意識します。これが基本的な操作の流れです。もちろん上昇する部分でPITを使っても構いませんし、下降する部分で音符の分割を使っても構いません。やりやすい方法を選びましょう。

## 順次進行の調整

順次進行の場合でも音符の分割やピッチ調整が有効な場合があります。5小節目「リ～」の部分に注目してみましょう。ここの音程は「レミ」であり、順次進行ですが音符を分割して下から持ち上げる形にしています（図4）。この「の」の部分のリズムに注目してみると、16分音符分だけ前にはみ出すようなフレーズになっています。音楽用語では「16分食っている」と言ったりしますが、このような「食っている」リズムの部分では音が不安定になりやすいです。そのためここでも分割を使用し、音程を揺らします。

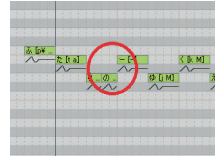


図 4

## √型しゃくり

6小節目の頭を見ると、妙な形に音符が配置されていることに気がつくと思います（図5）。このような配置を「√型しゃくり」と呼びます（命名：私）。この「下がってから上がる」という歌い方、人間が力を入れたときの典型的な音程の動き方です。実際にどのように歌うのか聴いてみると、「あ、こんな歌い方もできたんだ」と感じるかと思います。下げる量やタイミングによって様々な効果があるので、狙えそうなポイントで使うと聴き手を驚かせられるでしょう。√型しゃくりは順次進行でも使えます。7小節目「か」では順次進行に√型しゃくりを使用していますね。

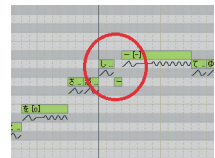


図 5

## 歌い出しの調整

今回の曲では、歌い出しの部分（休符から歌い始める部分）に、PITを下からすくうような形を入れました（図6）。これによって下から音程を取ろうとするような歌い方になり、やや重い感じの歌い方になります。今回の曲のような場合では有効ですが、曲によっては重くなりすぎることがあるので、必ず行えば良いというわけではありません。どれだけ下からすくい上げるのか、どれくらいの時間をかけてすくい上げるのかという2点に注意しながら調整しましょう。

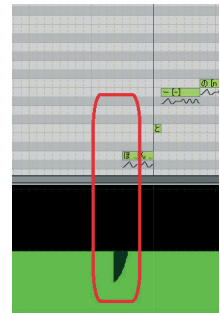


図 6

## まとめ

今回のDVD収録音源では、音符の分割、PIT、PBS、ベロシティ（VEL）、ビブラート以外を操作しないという制約の中で調整しました。それでもある程度「歌っている」という感じが出ていたのではないかと思います。音程の調整は歌声の印象に最も影響を与える部分です。ここから大きさや音色（発音）の調整に入るのが、歌声の印象を決めやすい方法です。始めはなかなか思うような歌声にならず苦戦すると思いますが、操作しているうちに「このようにすればこのように歌う」といったものが掴めてくると思います。VOCALOIDの調整はオフラインでの演奏行為です。人に聴かせてすごいと言ってもらいたい思いで練習するのは他の楽器と変わりません。ぜひ自分なりのテクニックを見つけて、VOCALOIDを上手に調整してみてください。



## 1. はじめに

今回『ボカロピギナーズ!』に寄稿をさせて頂く運びとなりました、情熱Pこと「てとてと」と申します。ラテン曲に定評があったりクラシック調の曲も好きだったりといういろいろですが、一貫して「生楽器」の音色を打ち込みで曲に入れることが多く、実際にギターを録音して楽曲に入れることも多々あります。

今回は「DTMと生演奏のあいだ」と称しまして、DTMサイドと生演奏サイドの両方から私の経験してきたことを語っていければと考えております。

### 1-1. ボカロからDTMに入った人へ

さて、本書はボカロピギナーズということで、読者の皆様の中にはボカロをきっかけとしてDTMの扉を開けようとしていたり、開けて1歩、2歩と踏み出したりした方も多いことでしょう。しかし、ボカロだけだとアカペラしか作れません。実際にアカペラでない楽曲として形にするためには、バックグラウンドとなるオケが必要です。

本書をお読みの皆様は世の中に溢れる音楽も、当然ながらニコニコ動画に溢れるボカロ曲も聴いておられることでしょう。ノリノリのダンスだったり、壮大なオーケストラだったり、しっとりとしたバラードだったり、おしゃれなジャズだったり、とにかくいろいろあります。ボカロに限らず、音楽をゼロから作るのであれば、そういったオケを自分で作っていかねばなりません。

では、どうやって作るのか?と言うと、大きく分けて2つの手段があります。まず、DTMの「打ち込み」で作るやり方。次に、実際に楽器を演奏し、それを録音するやり方。2つと言いましたが、実際の音楽制作ではこの両方を織り交ぜて仕上げていく手法が大半です。しかし、演奏と録音、これは機材と人脈、場合によっては時間と金銭の壁も立ちほだかってくるため、やはり初心者はDTMで曲を仕上げていくのがコスト面、技術面においても上策と言えるでしょう。

### 1-2. 最初はDTMで慣れていこう

DAWソフトで音源を実際に立ち上げた方はわかると思いますが、音源にはピアノやギターと言った各楽器を再現した音色が入っています。まず鳴らしてみ、初めて音が出たときは大いに感動するでしょう。また、実際に譜面やピアノロールに打ち込んでみて、PCが自分の譜面を演奏してくれたときは大いに感動することでしょう。筆者もそうでした。

慣れないうちは、DTMの打ち込みをしつつ、ソフトの使い方や曲作りの手法を少しずつ積み重ねていくと良いでしょう。いきなり良い物を作る人はいません。最初は、とにかく慣れること、そして曲の構成やアレンジをいろんな曲を聴いて吸収することが大事です。

### 1-3. 何か物足りないと感じたら…

さて、読者さんの中にはDAWを使い始めて、だんだんと打ち込みに慣れてきたという方もいらっしゃるかもしれません。そうこうしているうちに、「脳内でイメージした音と鳴っている音が違う」「アノ人のアノ曲みたいな演奏ができない!」「やだ…私のクオリティ、低すぎ?」などと思うことはありませんか?

曲を作っていて、音のクオリティに満足ができなくなるときは必ず訪れます。誰だって良い音を使いたい。それは当然の欲求と言っても過言ではないと思います。では、「良い音」を出すためにどうするのか。最も手取り早いのは音源を買うことです。そして、もうひとつは実際に演奏者に弾いてもらうことです。どちらも長所と短所を

孕んでいます。では、その長所短所はどんなものなのか、解説をしていきたいと思います。

## 2. DTMのメリット、デメリット

### 2-1. 1人で完結できることの有用性

DTMの最大のメリットは、自分だけで最初から最後まで完結できることです。音源を持っていて、DAWや各種プラグインを存分に扱いこなせ、ミックス、マスタリングを自分でできれば、楽曲を自分のPCの中だけで作ることができます。また、自分だけで作業を行えるのでとにかくスピードがあります。やる気さえあれば1日2日で曲を作り上げることだって不可能ではありません。筆者も「急ぎで音源を作って！」と言われたりしたらDTMの打ち込みだけで曲を作ったりします。

### 2-2. 音源ソフト・サンプラーの進歩

最近では、比較的高性能な音源を安く入手することが可能となってきました。それでもやはり良い音源は何万円もする物が多く、そうそう気軽に入手できるとは言い難いです。しかし、私がDTMを始めた10年前と比べると、音源と打ち込みの技術次第で生演奏とさほど変わらないクオリティを出すことはずいぶん容易になりました。また、打ち込みの音源の弱点でもある「楽器独自の奏法による音色やニュアンスの変化」というのも、一部の音源が搭載する「キースイッチ」という機能でカバーできるようになってきています。「もしかしたら、近い将来ボカロもキースイッチで声のニュアンスや歌唱法を切り替えることができるようになるのでは…？」等と妄想していたりします。

### 2-3. 生楽器を再現することの難しさ

しかしながら、やはり生楽器の再現というのは難しい物があります。音源で奏法の再現ができたとしても、その楽器の知識がなければどこでその奏法を使えば良いかわかりません。ピアニストの繊細なタッチを打ち込みで再現するのは大変です。ギターのカットングの再現は、カットングの音色が入っている音源を使っても偽物とバレてしまいます。

ベースのスライドをピッチベンドで作るのはかなり骨が折れます。実際に奏者が演奏すると、譜面通りに弾かない場合も多々あります。また、演奏者は曲の「感情」を読み取っており、盛り上がりどころでは音も大きくなりまじ演奏にも力が入ります。しんみりする局面においては音を絞り、繊細な音を出そうとします。それをDTMで、全てのパートの楽器でやるとなると、どうでしょう。「心が折れそうだ…」となる方も少なくないのではないのでしょうか。

### 2-4. 「譜面通り」の是非

DTMでは、自分が入力した譜面の通りに音を出してくれます。これは、良い場合と良くない場合があります。

例えば、ベースやドラム等のリズム楽器はテンポキープが必要不可欠であるため、打ち込みでは常に安定したリズムを提供してくれます。しかし前述した通り、演奏者は譜面通りに弾いたとしても、DTM上の譜面通りとは少し違う結果になります。感情によってテンポが揺れたり、盛り上がる直前ではタメたり、場合によってはアドリブを入れたりします。ギターやベースなどはスラーで移動する（※違う音程の音を滑らかにつなぐため、弦を押さえたまま指を左右にスライドさせる）ときは、譜面上存在しない音が入ります。ピアノだって和音は全て同時のタイミングで出てるワケではありません。DTMは打ち込むと必ず譜面通りの演奏を行います。生演奏っぽさを出すためにはそれをあえて崩す必要性が出てきます。譜面通りが良いとは単純には言い切れないと筆者は考えています。

さて、DTMでの生演奏の再現の難しさを語っておりますが、このDTMで再現しづらい内容はそのまま一転して生演奏の良さでもあります。では、具体的にどんな部分が生演奏の良さなのか、次項で語っていきましょう。

## 3. 生演奏のメリット、デメリット

### 3-1. 「人間らしさ」

前項において、生演奏では「テンポが揺れる」「アドリブが入る」「曲の感情によって演奏が変わる」ということをご説明しましたが、これはどういうことなのかと言うと、「人間らしさがある」ということです。もっと言ってしまえば、曲に奏者の感情が入ります。

あいまいな説明になってしまいますが、演奏者の感情は音に出ます。演奏者が「テンションが上がってきた！」となったらテンションの高い音が出ますし、曲の美しさに心打たれたらそのような音を出します。そういう「人間らしさ」が生演奏の良さで、自分の曲に入ったとき、本当に魂が入ったように聞こえてきます。リアルタイム打ち込みやレコーディングができるようになった際にはぜひとも試して自分で体験していただきたいと思います。

### 3-2. レコーディング

生演奏の良さというのは多々あるのですが、そこにはいくらか突破しなくてはならない壁が存在します。まず、生演奏を曲に取り入れるためには「レコーディング」をしなくてはなりません。また、自分が録音したい楽器を弾けない場合、演奏者を手配せねばなりません。スタジオを使用するのであれば、時間・場所をブッキング（※演奏者のスケジュールや事情に合わせて事前に予約）する必要があります。当然、スタジオ使用料も発生します。

そういった障壁を乗り越え、レコーディングに漕ぎ着けたら、今度は演奏者とコミュニケーションをする必要があります。どのように弾いてほしいのか、どのような演奏が欲しいのかを明確に伝えなくては思うような音が録れません。打ち込みの音源で「こんな感じで！」と伝えるのもアリです。

演奏者が自宅で録音できる場合は、「宅録」してもらおうというのも手です。お手軽でコスト的にも非常に良いのですが、ひとつ、双方向性の無さという欠点があります。もし、譜面に問題があったりしても、演奏者が気づかなければそのまま録音されてしまいます。また、データをいざ曲に合わせた際、ずれる部分が出てきてしまうこともあるため、スタジオ録音に比べ綿密で誤解を招かないようなやり取りをする必要があるでしょう。

一方、スタジオ録音の場合は、お金こそかかりますがその場でのやりとりが可能ですので、何かあっても修正できますし、演奏者側からの意見があった場合、それに合わせアレンジしながらの録音が可能となります。しかしスタジオは時間制限があるため、時間内に録音を終える技術と正確なオペレーションが必要になってきます。と、この本、『ボカロビギナーズ！』ですが、スタジオでここまでのことができる人は立派な上級者ですねw

### 3-3. リテイク

生演奏の録音では「リテイクがしづらい」というデメリットがあります。自分で弾けるならすぐですが、演奏者さんの都合がつかなければ当然時間がかかってしまいますし、スタジオで録った場合はまたスタジオを押さえないと音質が変わってしまいます。「どこをどう直してほしいのか」というのをあまり角が立たないように演奏者さんに伝えるのも必要です。要は、コミュニケーションスキルが必要なのです。些細な部分でも演奏者さんとのやり取りが発生するため、スピード感はDTMと比べ劣ってしまうと言えるでしょう。

## 4. 最後に


DTM打ち込み、生演奏、どちらも一長一短です。生演奏の音というのも確かに良いのですが、アレンジによっては生演奏よりも打ち込みのほうが良くなる場合もあります。どちらが良いとかではなく、どちらも良いのです。なので、状況に合わせて打ち込みと生演奏の良い面を引き出し合うよう使い分けするのがベストでしょう。

自分の曲に生演奏が入り、まるで魂が宿ったかのように聞こえたときの感動は筆舌に尽くしがたいものがありました。こればかりは体験しないとわからないと思います。

今はまだ初心者の方が多いかもしれませんが、いずれ経験を積んだ折にはぜひとも生楽器の録音にチャレンジしていただき、「自分の曲に命が宿る感動」を味わっていただければと思います。

『ボカロビギナーズ！ vol.1』より再録

**19** 別にニコニコ動画にアップしなくてもいいんじゃない？



## その作品は、誰に届けたいのか — 受け手の範囲をコントロールする

かつてこのようなフレーズの出だしで始まる楽曲がありました。

「100万人のために唄われたラブソングなんかは 僕はカンタンに想いを重ねたりはしない」

2000年に発売された、ポルノグラフィティの2ndシングル『ヒトリノ夜』です。このフレーズを初めて聴いたときは「J-POPの自己否定みたいな感じで、すごい大胆なことやってくるなあ」と個人的にちょっと衝撃を受けた覚えがあります。結果的にはこの曲を収録したベスト盤が100万枚を売り上げることになるのですが…

昭和の時代は「国民的ソング」みたいなものがある程度成立していましたが、時代の流れとともにそういうものは少なくなってきました。現代では別に音楽に限らず、一般人をお客さんとするほとんどの商業作品や商品といったものは、メインとなる客層、「それは誰のためのものか？」というターゲットがあらかじめ想定されています。

例えば、「ローティーンの子供」だとか「F1層」とか、「インターネット活用に積極的な20代～30代の男性」とかそんな感じです。それをもとに商品の設計や宣伝方法（あえてテレビに出ないとか）が決まっていきます。

最近では「ペルソナマーケティング」という言葉も話題になっています。これは典型的なターゲットとなる架空の人物像を、調査結果のもとに具体的かつピンポイントに定義（年齢、性別はもちろん、仕事や趣味、年収、居住地や価値観に至るまで）して、そのターゲットが満足するよう商品进行設計する手法のことです。

それでは、趣味で音楽を发表する場合はターゲット、受け手を想定する必要はないのでしょうか？

そんなことはありません。「自分が作った音楽が誰に届けたいものなのか」を意識して发表の場を選ばないと、ミスマッチが発生して、受け入れられなかったり、動画の雰囲気が悪くなるケースもあります。

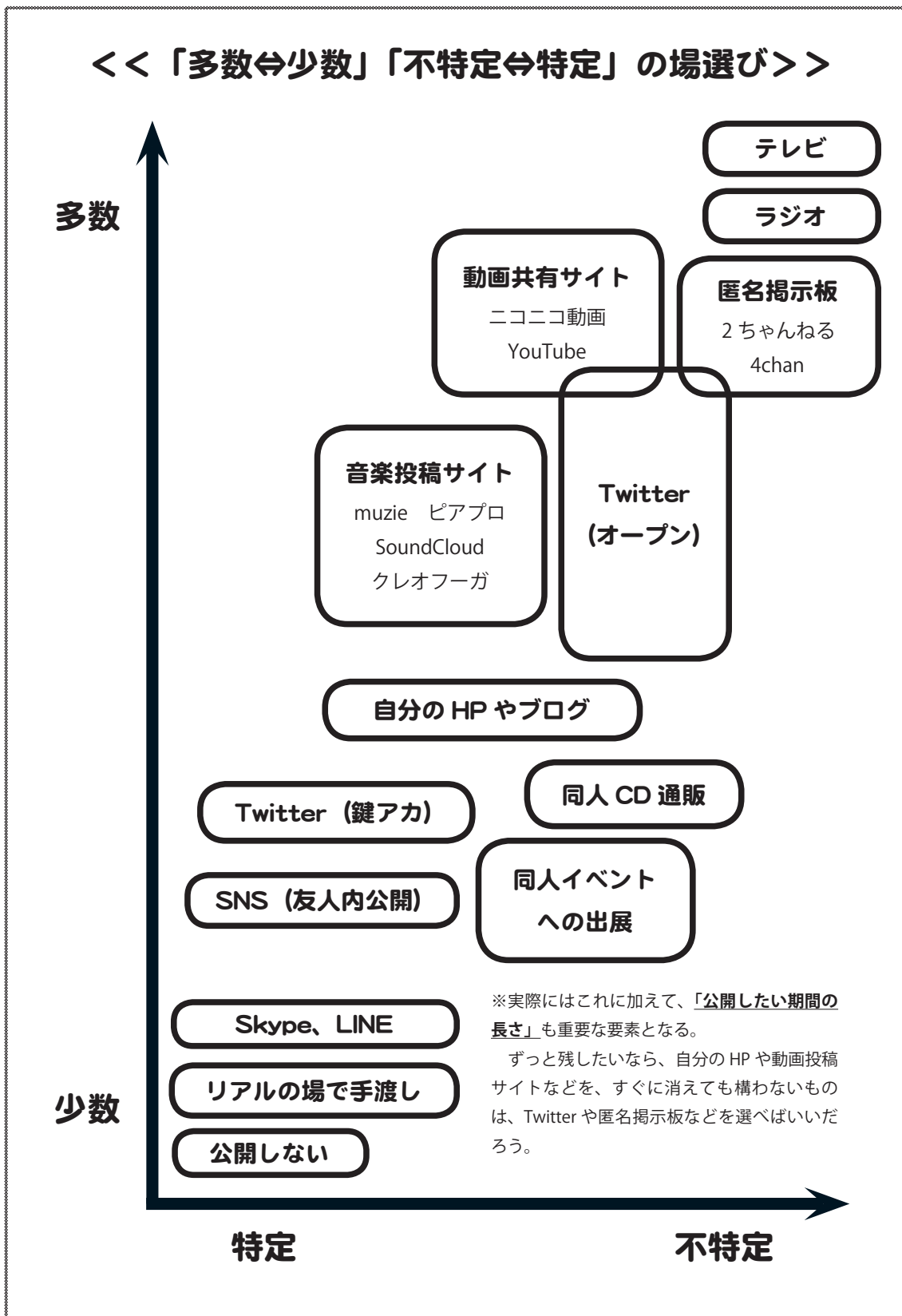
現時点でアマチュアが音楽を发表して、単純に数としてもっとも多くの人に聴いてもらえる場合は、ニコニコ動画やYouTubeのような動画共有サイトであることは間違いない事実です。しかしそれが全てではありません。極端な話、「特定の一人にしか届けなくていい音楽」だとか、「完全に自己満足で作ったのでどこにも公開しないでいい音楽」というのも存在するでしょう。

例えば、前作『vol.1』の対談企画でおればなP (mylist/5843220) にお話を伺った際、氏は「公開済みの音源より公開していない音源のほうが多い」という趣旨のことをおっしゃっていました。

- この曲は身内しかわからないネタが満載だから、SNSだけで公開することにする。
- この曲はいつもよりちょっと主張が過激である。一般に公開すると荒れそうだが、自分の音楽の延長線上だから、もともと自分を好きな人には聴いてほしい。じゃあCDのみの収録にして、わざわざお金を出してまで僕の音楽を買ってくれる人だけに届けてみよう。
- 時事問題に思うところがあって曲を作った。議論させること自体が目的だから多少荒れても構わない。タイトルも目立つモノにして、鮮度があるうちにニコニコ動画に放り込んでみよう。
- いい曲ができたけど、歌詞だけが思いつかないので、ピアプロに公開して歌詞を募集する。

作品の发表の場としてニコニコ動画以外もあることを知っておくと、上記のような目的や状況、ターゲットに応じた使い分けが可能になることでしょう。必ずしもニコニコ動画に公開することがゴールではないというのは、頭に入れておいて損ではないと思います。





20

## 曲作りに役立つ商業誌の 入門書を読み比べてみた



### 本当に「ボカロ曲作りを身につけられる商業誌」はどれなのか？

作曲・ミックスなどに関する理論や DAW の使い方などを解説した書籍は毎年一定数が発行されており、それらは DTMer がまとめた量の知識を身につけるために役立つものでした。そして近年、ボカロムーブメントの高まりとともに DTM が以前より身近な存在になり、そのバリエーションもより多岐にわたることになりました。その中には、VOCALOID を使用した作曲入門書をうたったものもあります。

この『ボカロビギナーズ！』を読んでいらっしゃる方の中にはボカロ曲を作りたいと思い、書店のコーナーに行ったり Amazon で探したものの、どれを買えばいいのかわからなかったという方もいらっしゃるかもしれません。そこで今回は、特に「DTM 入門書」をうたう商業誌をいくつか読み比べ、その「読書感想文」を書いてみました。

なおこれらの書籍につきましては、自分で購入したものもありますが、一部は国立国会図書館 (<http://www.ndl.go.jp/>) でお借りしたのも含まれています。卒業論文の制作などでお世話になった（またはこれからなる）学生さんいらっしゃるかもしれませんね。この図書館には「日本国内で出版されたすべての出版物を納本する義務」があり、そのためここにはない出版物はまずないといっても過言ではありません。利用にあたっては満 18 歳以上であることが条件となり、さらに普通の図書館のように本の外部への持ち出しはできないのですが、広くてノートパソコンも使用可能なので、調べ物をするためには最適な場所といえます。

それでは、4 冊一挙に紹介していきたいと思います。 ※ Amazon 価格は、2013 年 7 月 5 日現在のものです

#### その 1：「ボーカロイドで作曲入門」（2012 年発行）

工学社 著：岩井悠、大室溪 Amazon 価格（新品）：2,415 円

【作曲】【編曲】【調声】【機材・ソフト】【初心者向け】

ニコニコ動画では「Dong」（mylist/10577543）という名義で、歌愛ユキ & 鏡音リンを起用した「月祭り」（sm17114455）などの楽曲を発表している岩井悠さんと、「かごめ P」（mylist/13631314）として数々の楽曲制作や CD のマスタリング等に関わっている大室溪さんが共同で執筆した本です。

AHS 社公認のガイドブックという位置付けがされており、同社が取り扱いを行なっている「Music Maker MX」（ヒダリガワすらしゅさんの対談でも名前が出てきましたね）と「VOCALOID3 結月ゆかり」をツールとして使用し、曲を制作する方法が書かれています。付属 DVD には両ソフトの体験版やサンプル音源などが収録されています。

2 部構成で、それぞれ 4 章ずつの章立てがされています。

第 1 部『Vocaloid3』の導入と基本』では、そもそも VOCALOID とは何か、「VOCALOID3」と「2」の違いとは何かということから始まり（第 1 章）、インストールの方法（第 2 章）、VOCALOID Editor の基本操作（第 3 章）と進みます。最後に、クラシックに歌詞をつけて歌わせる形式で、VOCALOID Editor のみで完結する簡単な調声方法を学ぶことができます（第 4 章）。ここまでを読めばカバー曲の作り方はある程度身につくでしょう。

第 1 部第 2 章「インストール」に 12 ページもの紙面が割かれていることが示すように、本当に初歩の初歩からスタートしていきます。「『ボカロビギナーズ！』を読んだ。じゃあ実際に買うか、体験版を探さかして試しに何か歌わせてみよう、でもインストールの具体的な方法や Editor の具体的な操作方法であるとか、あんまり自信ない

なあ」っていう人はこの本を取ってみるとスムーズにことが運ぶかもしれません。

第2部『MusicMaker MX』を使った作曲方法』では、その名の通り同ソフトを使用して1曲を完成させることを目標に進んでいきます。第1章ではインストールや画面に表示されるフィールド、用語の解説に続き、音素材のドラッグ&ドロップや、自動作曲機能で、とりあえず曲らしきものを遊びながら作るという流れになっています。

しかし、これだけでは何かが足りないと気付かされます。そんなときに、実はこんな理論があるんだよとか、コードだとか、展開を考えなくちゃいけないとか、そういうところが比較的簡単な解説として書かれていて、これは初心者さんがひとつずつステップアップしていく場面として非常にうまく書かれているのではないかという印象を受けました。

そして、第2章では比較的シンプルな構成で完成させることができるトランスを、第3章ではステップアップして少し複雑な構成のJ-POPを作る方法について書かれています。オケの構成から展開、メロディなど、作曲・編曲・調声について総合的に触れられています。

最後の第4章では、ミックスとマスタリング、動画作成（「Music Maker MX」単体で動画も作れるらしい）、動画サイトへのアップロードまでを駆け足で紹介しています。

全体的には、「Music Maker MX」の持つ初心者サポート機能をうまくお二人の解説が引き出していると感じました。1曲を最初から最後まで完成させることに重点を置いており、これなら挫折することも少ないのではと思います。他方、専門的に深入りした解説は少なめなので、例えばすでに曲が作れる人が「かごめPのマスタリングテクニックを身につけたい！」と思って買うとアテが外れる可能性はありますが、『ポカロビギナーズ!』をいま手に取られている読者の方には、この本は「次の教材」として非常に向いていると思います。

## その2：「はじめての Music Maker MX Producer Edition & VOCALOID3」（2011年発行）

三オブックス 著：篠原克己、末永文男 監修：藤本健 Amazon 価格（新品）：2,940円

【教材・ソフト】【調声】【中級者向け】

上記の『ボーカロイドで作曲入門』と趣旨が似ており、こちらでもAHS社とヤマハ社の名前が協力としてクレジットされていますが、出版社としては別になります。CDやDVDの付属はありません。

先に結論から言うと、こちらは曲の作り方みたいな具体的な理論については記述が少ない、というかほとんどないため、「ちょっと作曲のことはわかってフリーソフトなどを使って何曲か作ったけど、そろそろ有料ソフトとしてMusic Maker使ってみようかな」という人向けの本です。

Music Maker と VOCALOID3 Editor に関する機能紹介という側面ではかなり充実しています。

Chapter3「Music Maker MX&VOCALOID3での楽曲制作」では、ピアノロール入力での画面の見かた、用語解説や、音符の打ち込み方法などが詳細に触れられています。VOCALOID3 Editor については、Chapter2で、インストールから歌詞の打ち込み方法、各パラメータの解説、VSTやJobプラグインの使い方と一通り網羅されています。Chapter4「VOCALOIDの調教方法」では、声の裏返りやかすれなどはこのパラメータをいじればうまくいくといった、簡単な調声のTipsが掲載されています。他には、結月ゆかりの開発に携わったボカロPによるチーム「VOCALOMAKETS」（<http://www.vocalomakets.com/>）のメンバーによる座談会も収録されています。

写真がフルカラーで見やすいので、そういう機能をわかりやすく説明するという面ではいい本だと思います。本の巻頭や巻末に、AHS社のMusic Makerをプロモーションするイメージキャラクター「JAMバンド」関連キャラのイラストなんかも入っていたりします。ただ何度も言う通り、まさしくタイトルが示すようにソフトの使い方解説書であり、この本を読んでも曲は作れるようにはならないという点には注意が必要です。またフルカラーゆえに値段が少し高いです。最初に買う一冊としては『ボーカロイドで作曲入門』のほうをおすすめします。

**その3：「知識ゼロからはじめるボーカロイド作曲講座 DTM FOR BEGINNERS」(2013年発行)**

**ビー・エヌ・エヌ新社 著：竹内一弘、10日P Amazon 価格(新品)：2,415円**

**【作曲】【編曲】【調声】【初心者～中級者向け】**

作編曲家で音楽制作の本も多数執筆している竹内一弘氏と、作曲歴10日でVOCALOID楽曲をニコニコ動画にアップしたことからP名がついた、ロゼッタ(sm11970630)などの代表作を持つ10日Pが共同執筆した本です。ただこちらは共著といっても、10日Pの執筆記事はページ数でいうと全体のおよそ2割強といったところで、メインの解説は竹内氏によるものです。こちらの付属CD-ROMには「Megpoid Native」の体験版が収録されているほか、サンプル音源はWebでダウンロードできます。

全体的に硬派ですっきりとしたレイアウトが印象的です。また図としてピアノロールが多用されているのも特徴のひとつであり、様々なDAWに取り入れられているピアノロールと見比べながら作業を進められるのはいいのではないかと感じました。楽譜とピアノロールを並べてコード進行を紹介する図などは楽譜派の方にもわかりやすいと思います。

Chapter1「ボーカロイドとは」でVOCALOIDに関する簡単な解説やEditor周りの用語紹介、Chapter2「まずは歌わせてみよう」で、Editorを使用してカバー曲を完成させることについて解説が加えられていきます。Chapter2の後半では、10日Pの「プラチナ」(nm6193125)を課題曲とし、1曲全体を打ち込んでいく際のVOCALOID調声方法を学んでいきます。コードやスケール(音階)の話も少し出てきます。

ページ数がかかり割かれており、力が入っていると思われる場所がChapter3の「ボカロ曲を作るために」です。ここで一気に曲を作るための理論の話を叩き込まれます。前述のコード進行を図と絡めて紹介するセクションは、実に30ページ以上が割かれており、Aメロ、Bメロ、サビそれぞれに向けたコード進行が列挙されています。これらは実際にDAW上で打ち込んだりして雰囲気を確認するのに使えます。

また、個人的にポイントが高いのはリズム隊のビートパターンの紹介記事もあることですね。

後半はコードからメロディを作る方法を取り上げています。

なお、この本で作詞のことを重点的に取り上げているのは、このChapter3の終わり2ページのみですので、歌詞をより洗練させたい人は別の本を探しましょう。

Chapter4「アレンジしよう」では、主に編曲の手法が解説されます。曲の基本となるドラム、ベース、ギター、キーボードについて、より完成度をアップさせるためのテクニックや、コードからベースラインやリフなどを作っていく方法が記載されています。一曲のサンプル曲のアレンジを最初から最後まで紹介するパートもあり、ここは初心者から中級者にステップアップするために役立つのではと感じました。

Chapter5「楽曲を仕上げよう」では、やはりミックスやマスタリングについてその導入部分を解説しています。

最後のChapter6「10日Pの楽曲分析」では、「ロゼッタ」を取り上げ、実際に一曲を上げるのにあたりどのように考えて、どのように曲を構築したかという部分について10日Pで本人が解説されています。

総括としては、コードおよびそこからの作編曲に重点が置かれており、DAWや使用ボカロ、あるいはボカロ・人間ボーカル問わず、しっかりした曲を作るために必要な知識は一通り身につけることができるでしょう。ただ、どちらかという書かれていることが一般的なバンド編成でのポップスを前提としているので、「DTMの本」というよりは「編曲の本」という印象が強いです。本当に知識ゼロの人には、前述の『ボーカロイドで作曲入門』が後述する『作りながらおぼえるDTM入門』を読んだほうがいいと思います。それらを読んだ人がさらにレベルアップを目指す、ということになった際にはこの本はいいかもしれません。

#### その4：「作りながらおぼえる DTM 入門」（2012 年発行）

秀和システム 著：大須賀淳 Amazon 価格（新品）：1,995 円

【作曲】【編曲】【機材・ソフト】【初心者～中級者向け】

VOCALOID に特化した本ではありませんが、入門書をうたう本ということで、紹介させていただきます。  
フリーソフト DAW 「Studio One FREE」（<http://www.mi7.co.jp/products/presonus/studioone/free/>）を使用し、とにかく手を動かしながら曲を完成させていこうという趣旨の本です。この本にも CD などは付属していませんが、Web 経由でサンプル音源や Studio One FREE で再生できるサンプルファイルがダウンロードできます。

Chapter1「超初心者でも 60 分で 1 曲完成！ DTM を『体感』してみよう！」では、まず Studio One FREE のダウンロードとインストールから説明がスタートします。その後、Web より素材をダウンロードして、「お手本」となる完成版のファイルを目標に、ドラム、ベース、コード（ギター）、メロディの入力を行います。ここでも、リズムの意識すればいいドラム→「音の長さ」を意識するベース→複数の音で構成されるギターと、少しずつレベルアップしていくように工夫されているのが特徴です。この傾向は、この本の至るところで見かけることができ、初心者さんへの配慮が行き届いている印象を受けます。

Chapter2「ダンスミュージックを作ってみよう」では、音素材を並べた音楽制作方法について学びます。ここで簡単なミックス方法やエフェクターの使い方、オートメーション（DAW ソフト上で時間の経過によって音素材のボリュームなどのパラメータを変化させること）の基本も身につけることができます。

Chapter3「3 コードのロックを作ってみよう」では、文字通り 3 つのコードしか使わない、シンプルな古き良き 1950 年代のロックを作ることに挑戦します。コード理論の初歩と、各楽器の MIDI 打ち込みが解説されています。

Chapter4「歌ものポップスを作ってみよう」はこれまでの Chapter で学んだことの上級という位置付けで、「ヒット曲っぽい」コード進行、一歩進んだ楽器打ち込み、コードからメロディを作る方法の初歩、音素材のさらなる活用法などが触れられています。

後半からは知識編です。Chapter5 では、各楽器ごとの特徴と、各ジャンルの雰囲気を出すためのテクニック、Chapter6 はフリーソフト & ツールの紹介、Chapter7 が FAQ & テクニック集、Chapter8 が用語辞典です。

Chapter6 で、4 ページほど音声合成ツール「UTAU」の紹介があります。主にここまで Studio One FREE を触ってきた人に向け、打ち込み方法の違いや、インポート、エクスポート方法について簡単に解説しているという位置づけです。

この本を読んだときに最初に感じた印象は、「なんかコンピュータのプログラミング言語を学ぶ本とやり方が似ているな」ということです。最初はとりあえず計算をやらせてみる、次に簡単なゲームを作る、みたいに手を動かしながら徐々に複雑な技術を学んでステップアップしていくところが共通しています。ですから、そういった本に馴染みのある人はとっつきやすいのではないかと思います。

また、とにかくフリーソフトに徹底的にこだわっているところが特徴で、これ一冊とインターネットが使える環境、それに時間さえあれば、他に特に用意するものもなく曲作りの練習ができるという本です。VOCALOID の調声に関しては別の本を見て下さいとしか言えませんが、オケを作る技術は十分に身につくだろうと感じています。

それと Amazon のレビューで触れられていた方がいらっしやいましたが、単純に「Studio One FREE」という DAW の日本語での解説書としても貴重な存在かと思います。

「Studio One」といえば、実は「KAITO V3」にこの「Studio One FREE」のひとつ上のバージョン「Studio One Artist」の特別版が同梱されています。つまり、KAITO V3 を買った人や、これから買う予定の人には、この本はそこに付属している DAW の解説書として最適である、ということです。

おそらくこの DAW は今後もクリプトンが V3 製品を出す際に推していくと想像されますので、KAITO 以外のクリプトンボカロを購入検討の人も読んでみるといい予習になるかもしれませんね。



## あとがき

前作『vol.1』よりページ数を大幅に増やしてお届けした今回の冊子は、いかがでしたでしょうか？

今回は「ボカロ P の教科書を作る」というテーマで制作を行いました。具体的には、「こうすればボカロ P になれるよ！」と提示したときに、「すげえええ」「なるほどわからん」と言われたいものを作ろうとなるべく心がけたつもりです。k-shi さんとの対談で山登りの例えが出てきましたが、登山道を舗装したり、案内板を設置したり、あるいは必要な装備を教えたりして、目的地にたどりつけるようにガイドする役割になればと思っています。

前作の発表後も VOCALOID をとりまく環境は拡大や変化を繰り返し、「ボカロ P」の定義すらも人（あるいは企業）によって様々なものがあるのが現状です。これを書いている最中にも、「初音ミク V3」の発表や、「VOCALOID Editor for Cubase」の Mac 対応などのニュースが飛び込んで参りました。そんな中で本書の存在が、ボカロ P として VOCALOID や音楽を楽しむためのひとつのヒント・指針となれば幸いです。

最後になりましたが、この本のコンセプトに共感いただき、寄稿や対談などの各種企画に快くご協力頂いた皆様、お忙しい中表紙を仕上げた頂いた碧茶さん、編集・校正をお引き受け頂き、拙い主催を最後までサポート頂いた中村屋与太郎さんと imgd @パッチワーク P さん、その他様々な形でこの本の発行にあたってお手伝いいただいた皆様、そしてこの本を手にとっていただいた全ての皆様に、心より感謝申し上げます。ありがとうございました。

2013 年 7 月 24 日 アンメルツ P

## Web 版スタッフリスト

【文責・編集・トータルプロデュース】 アンメルツ P

【表紙・裏表紙イラスト】 碧茶

【編集】 中村屋与太郎

【校正】 imgd @パッチワーク P

### 【記事執筆】

アンメルツ P、大人買い P、おとなラ P、島袋八起、DJ パターサン、てとと@情熱 P、虹原ぺぺろん、NezMozz、まなみん

### 【対談協力】

オワタ P、k-shi、ヒダリガワすらっしゅ

### 【Special Thanks (敬称略)】

アイス P、梅干 P、szaki、眼帯ウサギ、きょしょー@あさくら、korumi、根気 P、しま、しゃりしゃり D、SuperB (ネギ振り P)、テックトランス株式会社、テラ小室 P、とらっきー、猫尻みさお、バトロセンタプロデューサ、響音 / 音操、Plutonium (ハヤカワ P)、マルキン、目つき悪い P、憂、れれれ P、連投 P

【発行】 G.C.M Records (<http://www.gcmstyle.com/> 本書特設サイト：<http://www.gcmstyle.com/beginners/>)

【発行人】 アンメルツ P (e-Mail：[gcmstyle@gmail.com](mailto:gcmstyle@gmail.com))

【発行日】 2013 年 8 月 4 日 Web 版初版

※本文中の製品名は、一般に各社の登録商標、商標、又は商品名です。

※本書の無断転載、二次配布を禁じます。

## 冊子版のご案内



冊子版（同人誌）では、Web版に加えて以下の内容を追加収録した  
全168ページの内容でお届けいたします。

- ◆カバー曲・アレンジ曲制作の魅力について by 響音/音操
- ◆自分だけの曲を作るためのコンセプトの決め方
- ◆曲のテンポを表す単位「BPM」についての簡単な解説
- ◆作品を多くの方に聴いてもらうためには by しま
- ◆ランキング制作者と語るVOCALOID傾向と対策 with とらっきー
- ◆本誌表紙・碧茶さんに聞く「楽曲制作者とのコラボレーションについて」 with 碧茶
- ◆CDを作って配布しよう ～プレス屋さんに聞いてみた～ with テックトランス株式会社W様
- ◆データDVD収録曲制作者へのメールインタビュー
- ◆ボカロや音楽に関する、最近気になった記事をまとめてみた vol.2
- ◆ボカロタウンページ ～ボカロ絡みの企業を100社まとめてみた～
- ◆ボカロP的「手帳の付録」を作ってみた vol.2
- ◆ミニコラム「曲作りの知識が身につくサイト・動画紹介」「コンピレーションCDの作り方について」

### 予定頒布イベント

- |                |  |                             |
|----------------|--|-----------------------------|
| 2013年8月12日（月）  | コミックマーケット84（東京）                          | 西2ホール う44a「G.C.M Records」   |
| 2013年8月18日（日）  | SUPER COMIC CITY 関西19（大阪）                | 6号館Bゾーン ぞ38a「G.C.M Records」 |
| 2013年8月30日（金）  | THE VOC@LoiD M@STER 26 Night Special（東京） | 合同サークル「VOCALO KIOSK」内       |
| 2013年9月15日（日）  | VOCALOID Fantasia 4（横浜）                  |                             |
| 2013年10月20日（日） | VOCALOID PARADISE 8（名古屋）                 |                             |
| 2013年10月27日（日） | M3-2013秋（東京）                             |                             |
- その他、各種ボカロ系同人イベントなどで頒布予定

特設サイト：<http://www.gcmstyle.com/beginners/>

※冊子版の本文ページはモノクロとなります。あらかじめご了承ください。

- ◆最初に買うべきVOCALOIDは？
- ◆お小遣いの範囲でうまくDTMの機材を揃えていくには？
- ◆商業誌の作曲入門書、どれが本当に初心者向けの？

→ その疑問、この本で解決できるかもしれません。

