

萌芽-HOUGA- 第12号

地



ODYSSEY
78TH NADA SCHOOL FESTIVAL

目次 P1 会員紹介 / P2 C103参華姫/P8 VRChatの面白さ
を布教する話/P10 こちら異世界文字解説班/P16 おすすめのア
ニメ配信サイトを教えたい！！！/P18 カつこうぐらしはなぜ”面
白くない”のか？/P20 今期のアニメと来期開所寺のアニメについて
語ってみた/P22 アニメ「PSYCHO-PASS」を徹底考察してみた
/P29 きらら豚、こっち来い/P32 初音ミク マジカルミライの
すすめ/P35 編集後記

ATK/2024 DEF/5023

～寄稿者紹介～

77回生(現高3)

我が滝・・ 三度の飯とカードゲームが好きな決闘者の現会長。ガンダムなどの巨大ロボットやマシーンも好き。まどマギの映画を楽しみにしている。

miyaryu・・ オモコロと音MADに魂を売った、インターネットの最悪な部分を凝縮したような人間。最近はアイマスとプリキュアを勉強中。

マクリール・・ アニ研屈指のアニメ好きであり、常識人枠。真面目で時折他の会員の愚行に失望している。

すぐ・・ 中伝音ゲーマー。太鼓の達人初段10回落ち。

ストライプ・・ キヴォトス秩序を守る純愛過激派。
アスナ、俺を救済（たすけ）てくれ。

みかんの缶詰・・ 原作厨。好きなアニメは「PSYCHO-PASS」、「キノの旅」、「メイドインアビス」「未確認で進行形」など。

オブリガード・・ The"変態紳士"。重度のロリコンだが人当たりは良くみんなからは割と好かれている。

78回生(現高2)

るんるん・・ コンパスとボカロが大好きな人間。
78回生の中では最古参の会員。

80回生(現中三)

支山定信・・ アニ研に入ったはいいが本当はあまりアニメを見ておらず、どちらかというとラノベやVtuberを主に摂食する。
100万おめあご。

C103 参戦記

2023年12月30,31日にアニ研から7名、有志でコミックマーケット(以下、コミケ)に参加した時の記録です。今回は第103回だったので、C103と表記されたりもします。半分旅行記みたいな感じですが、未成年でコミケに参加しようとしている方がいたら参考にでもして頂けると幸いです。

1.そもそもコミックマーケットとは

コミックマーケットを簡単に説明すると、お盆と年末に東京都江東区の有明に位置する東京ビッグサイトにて2日間行われる、オタクによるオタクのための祭典です。世界最大の規模を誇る同人誌即売会のことです。C103ではなんと計27万人が来場しました。

同人誌というとR18なものを想像するかもしれません、同人誌とは同人(同好の士)が資金を出して自ら執筆・編集・発行を行う雑誌のことであり、アニメ関連のものや未成年閲覧禁止、的なものとは同値じゃないです。これ、勘違いしている人が割と多いイメージ。実際R18が主軸ではあります。

ビッグサイトは東館、西館、南館の3つに分かれています。東館と西館1Fは各サークルが同人誌を、西館4Fと南館は企業が公式グッズなりゲームなりを出展しています。入場は東館と西、南館で分けられています。10:30入場のアーリー入場、11:00入場の午前入場、12:30入場の午後入場の3種類あります。よくニュースで取り上げられるコスプレは西館の屋上展示場。みかんの缶詰、ケイムホーム、長門も同人誌を入手した後、写真を撮りに行ってきました。立面図は以下の通り。



2. ビッグサイト知識

ビッグサイトの敷地面積は東京ドーム2個分だとか。人も多いしめちゃくちゃ広いので、事前にX(旧称Twitter)で情報をチェックし、どのサークルをどの順番で回るのかを決めておくべきですね。人気のサークルは後から行くと同人誌やグッズが売り切れてしまって手に入らなくなるので、回る順番は非常に重要です。人気のサークルの大行列に並ぶと1時間かかることもあります。出来れば友人らと参戦して役割分担を決めるのが効率的。

あと館内の移動に関してですが、西館↔南館は1階または4階どうしでの移動はともかく、フロア間の移動に使われるエスカレーターはかなり混んでいたので注意。西館→東館もかなり時間がかかるので、西館に行く前にもう東館で買うものがないか等の確認はした方が良いです。

3. 参加メンバー紹介

それではアニメ研究会からのC103参戦オタクたちを紹介。

【新高3】

オブリガード・・・この記事の筆者。賞味期限は13歳と主張。デレステに1万課金してすり抜けたので、デレステから身を引くに引けなくなってしまった。

りばーす・・・ダンスが上手くてアニ研の常識人枠。ぱっと見オタク感はないが、かなり沢山のアニメを観ている上級者。隠れているオタクの本性は凄まじいと筆者は勝手に思っている。

イリヤ・・・ラグビー部兼アニ研の暴れん棒。C102はタンクトップ1枚で参戦して明らかに浮いていた。「はだしのゲンは差別用語の宝庫」。

みかんの缶詰・・・アニメはYouTubeの切り抜きで履修し、Wikipediaで補完。マジで危機感持ったほうがいい。弱いって。本人曰くPSYCHO-PASSはガチ。

ケイムホーム・・・去年の体育祭では星野アイのコスプレをしていたが普通に可愛かった。女装を褒められることに快感を抱いている。

【新高2】

長門・・・コミケは初参加だったので色々と動いてもらったので感謝。去年は後藤ひとりのコスプレをしていた。ギター弾けるの羨ましい。

【新中2】

曼奴羅・・・当集中1でありながらコミケに参戦した猛者。あまりに将来有望なので2,3年後のアニ研を引っ張っていってほしい。

4. 12/29、コミケ前日

コミケは当日の早朝に現地集合、みたいな感じで各々新幹線や夜行バスを用いて東京へ向かいました。流石に全員分は多すぎるので、ここからは僕(オブリガード)視点のみの参戦記です。

前日の29日、僕はみかんの缶詰とJR尼崎駅に集合して青春18切符を用いて浜松町まで行きました。お恥ずかしい話、僕は40分ほど寝坊したのですが、幸い(?)みかんの缶詰も寝坊していて結局1時間遅れで尼崎を出発しました。これはその時の経路です。



金欠すぎて少しでもお金を浮かす為にと青春18切符を使ったのですが、2人で尼崎駅から浜松町駅まで行っても**4820円**という、まさに破格。9時間半の電車旅は疲れましたが、コストは最小限に抑えられたのでヨシ。



そうして 19:00 過ぎに新橋駅にて新幹線で来たりばーすと合流。3 人で磯丸水産にて夕食を食べて、新橋駅の近くにホテルを取ったりばーすとは一旦解散。僕とみかんの缶詰は 1 駅隣の浜松町のカプセルホテルに予約していて、荷物を置いた後近くの東京タワーを撮りに行きました。←の写真は僕が撮りました。

←Android もやればできる。

翌朝は始発でビッグサイトに向かうつもりだったので、すぐにホテルに戻り風呂に入って就寝しました。

5. コミケ 1 日目、戦いの幕開け

翌朝は 5:00 に起床。日を跨ぐと 18 切符はもう一度消費する必要があるので自分の IC カードで JR に乗って新橋へ。そこでりばーすと合流し、始発から 2 番目のゆりかもめ線に乗車。始発駅の新橋から既にオタクで満員状態で、「コミケに来たなあ」と感じました。2,3 人ですが古のオタクスタイルの方がいたので敬礼。20 分程かけて東京ビッグサイト駅に 6:15 頃到着。殺気立った戦士が急ぎ足で改札を抜けて行き、僕ら 3 人もその流れに乗って改札を出ました。

改札の目の前にはコミケのスタッフの方々が入場口別に案内をしていて、西、南入場だった僕たちはその近くで案内を待ちながら駄弁っていたのですが、これが痛恨のミス。案内の看板が立ってなかっただけで、とっくに入場待機列は出来ていました。気づいたのは 7:00 過ぎ。慌てて待機列の場所に来ましたが、既に数百人のオタクが並んでいました。

待機列で夜行バスでやって来たイリヤと合流。長門は東館からの入場だったので合流することなく並んでもらうことにして。この日は寒さも知れていた上、友人と一緒に並んでいたので入場開始の 10:30 までそんなに長くは感じませんでした。ケイムホームと曼奴羅は午後入場だったので別行動。

僕はこれで 3 度目のコミケでしたが、人の多さには圧倒されました。アーリー入場で 30 分のリードを得ていたので、本来 1 時間近く並ぶようなサークルも数分で買えました。アーリー入場チケットが 5000 円するのも頷けます。抽選に当たって本当に良かった…。

正午には自分の担当する同人誌はコンプリートできました。そこで西館 4 階の企業が出展しているブースの隅で合流して委託した同人誌などの清算。周囲は同じようなオタクでいっぱいでしたね。あそこで各々の同人誌を読み合うのはなかなか楽しい。

そして少し後に午後入場勢のケイムホームと曼奴羅と合流。少しコスプレを拝見し、14:00 前に離脱しました。

6. アキバ散歩

りばーすと曼奴羅は 1 日のみの参戦だったので会場を出た後に解散。残りのメンバーで夕食も兼ねて秋葉原へ行きました。流石オタクの街。大阪の日本橋や神戸の三宮センタープラザとは格が違う。比例して地雷系も多かったです。

夕食は無論ラーメン。青春ブタ野郎シリーズ、豚のレバーは加熱しろとコラボ中だった野郎ラーメンに行きました。

夕食の後、駿河屋で色々とグッズを物色。ただ個人的には横浜駅前の駿河屋の方が豊作だったなと感じました。もう日が暮れていたので聖地巡礼もせず、新宿のカプセルホテルへ向かいました。コミケはかなり歩き回る上、荷物もそこそこ重くなるので 1 日目にして結構疲れました。カプセルホテルは、セキュリティは鍵なしのネカフェと張り合えるレベルなので極力普通のホテルに泊まることをオススメします。



←これは野郎ラーメン屋の写真。オタクはほぼ居なかったです。

7. コミケ 2日目、戦争の日

そして大晦日、コミケ 2日目。2日目は長門とケイムホームが東館から午前入場、僕、みかんの缶詰、イリヤが西館からアーリー入場でした。2日目西館エリアの同人誌はレベルも高く毎年激戦区なので、人気どころのサークルを勝ち抜くべく、アーリー入場の僕ら 3人は入場列のまあまあ前の方を陣取りました。

東館入場の 2人も 7:30頃に待機列へ。東館の入場待機列は海に面した広い駐車場にあるんですが、7:00 の段階で駐車場への道がすし詰め状態だったそう。雨も 4時間待機も厭わない、オタクの確固たる意志はコミケの特産物ですね。

この日は天気が悪く、冷たい雨がそれなりの勢いで降っていて凄く寒かったです。睡眠不足の中、傘をさして 1 時間以上立ち続けてようやく列が動く、といった感じでなかなかに過酷でした。1 年前の C101 では屋内で待機させてくれたのに…。コロナによる人数制限が無くなったのが原因なんですかね…。

そうして 10:30 に西館に入場。やはりアーリー入場は強い。前回の夏の C102 よりかなりスムーズに購入できました。それでも委託されたもの全てを買うのは無理でした。流石に 5 人だけだと分担も厳しかったです。そして何より、コミケ参加者の雰囲気が濃すぎる。普段の生活を垣間見てみたいような戦士もいらっしゃいました。

8. 戦いの後に…

13:00 過ぎに 1 日目と同じ場所で合流して清算。新宿のネカフェに行くケイムホームとぼっちざろくの聖地巡礼をする長門とは別れ、残った僕、みかんの缶詰、イリヤの 3 人で遅めの昼食をとることに。何を食べるのか、無論ラーメン。それも二郎系ラーメン。東京駅構内の雷という店で 40 分ほど並んで食べました。この日は徹夜していた上、2 日連続で歩き回っていたのでかなり疲労が溜まってました。そのコンディションで二郎ラーメンを胃に突っ込んだのは本っ当に愚かでしたね。

その後は新宿の羽衣湯という銭湯でまったり……とはいからず僕は 1 人胃の中のラーメンと格闘していました。結末だけ言いますと、全てリバースしました。"量" は人生最高記録を大幅に更新するほどでした。三郎系ラーメン特有の、あの太麺が喉の奥から一気にせり上がりてくる感触は未だに覚えていません。その時同行していたみかんの缶詰には本当に助けられました。

9. 戦利品レビュー

それでは戦利品のレビューを少々。ケイムホームとみかんの缶詰にも書いてもらいました。

- ① 便利屋 Tシャツ 絵師：りおし(Twitter : @riosi_RRR)



「ブルーアーカイブ」の便利屋 68 のデフォルメイラストの Tシャツ。これでオタク Tシャツと私服の Tシャツの枚数が並んでしまった。文化祭もこれを着るつもりなので、見かけたらアニメトークを吹っかけてくれると喜びます。

- ② モクローツーリズム 絵師：あもん(Twitter : @amonilust)



言わずと知れたポケットモンスター、サン・ムーンにおける御三家のモクローを一点集中して書かれた本を購入しました。プレイして早々いや YouTube で発売前から選ぼうと決めていた僕の目に狂いはなく多種多様な登場キャラクターをモクローに置き換えてみていて飽きない作品でした。また缶バッジやシール、キーホルダーといったグッズのてんこ盛りで作者のモクロー愛がこっちにまで伝わってきて最高です。

10. 写真

僕とみかんの缶詰は元旦の昼に東京を出発して、帰りも 9 時間半の電車旅で帰宅。色々あって凄く密度の高い 3 泊 4 日の旅になりました。僕からは以上です。これをきっかけにコミケに興味をもってくれる人が居たら泣いて喜びます。締切守れなくてごめんなさい。最後に旅行中の写真を置いておきます。



←行きしなの電車で富士山の前を通過。僕はこの時恐らくラノベを読んでました。

コミケ 1日目離脱時に撮影。ビッグサイトの正面です。アニメ関連のイベントもよくここで行われます。→



元旦の午前中に渋谷を少しだけ散策。その時に「アイドルマスターシンデレラガールズ U149」の聖地巡礼をしました。2期全裸待機しています！→



←浜松町のカプセルホテルの側。
東京タワーがギリギリ覗いてました。



VRChat の面白さを布教する話

我が滝

① はじめに

こんにちは、現会長の我が滝です。私は今回「VRChat」というソーシャル VR ゲームについてお話をさせていただきます。「アニメについて話さないのか」と言われそうな気もしますが、最近僕が見たアニメが「ガンダム SEEDFREEDOM」と「勇気爆発バーンブレイバーン」だけで、あんまり話せそうなことが思いつかなかったのでこの話題で話させてもらいます。

② VRChat って何？

VRChat とは前述のとおり「ソーシャル VR ゲーム」であり、アバターを用いて他人と交流が不可能ないわゆる「メタバース」です。敵を倒したり、ステージをクリアしたりするなどの一般的に「ゲーム」と聞いて連想されるようなものと違い、「他人と交流する」というのがメインコンテンツとなっています。VR ゲームではありますが、一つ数万円もするヘッドセットを買わずとも十分楽しむことができ（実際僕はヘッドセットなしでやってます）プレイも基本無料なので、いつでも気軽にプレイできますよ。



←鏡で自分のアバターを見る僕。
アバターも自由に変更できる

③ わざわざ VRChat をやるメリット

ここまで読んでくださった皆さん、多分今こう思っているはずです。「勉強とかやらなきゃいけないことはいっぱいあるのにこんなゲームわざわざやる意味ってある？」と。あります。そのうち二つをご紹介しましょう。

I コミュ力の向上

VRChat を楽しくプレイするために、他人と話すことは必要不可欠です。とはいって、このゲームではアバター同士での会話になるので外見を気にしたり年齢差や社会的地位を気にしたりする必要がなく、現実と比べて話すときのハードルがかなり低いです。心配性で他人と話すのが苦手な人は、現実ではなく VRChat 内でコミュ力を培ってみてもいいんじゃないでしょうか。コミュニケーション能力が昔より何かと重視されている今の世の中、ここで経験を積んでその力を育ててみるのもいいんじゃないでしょうか。

II グローバルな考え方や他言語の習得

VRChat は世界中でプレイされているゲームであり、もちろんその多くは外国人です。日本人しかいないサーバーに行って日本人だけで会話するのも面白いですが、他国の人たちと他言語で話すことができるのもこのゲームの醍醐味です。日常生活ではほぼできない「外国人と話す」という経験ができるのはこのゲーム最大の利点であると僕は考えます。様々な国の人と話してみて、その国の人々の考え方や言語に興味を持つことができるでしょう。実際僕は英語を楽しく習得したいと考えこのゲームを始めたのですが、いろいろな国の人と話してみて、「英語」というものへ

の考え方、「勉強しないといけない科目」から「世界中の人と話す上で最も一般的で重要な言語」に変わり、英語を勉強するのが楽しくなりました。ほかにも、日本の英語教育で不足しがちな技能であるスピーチング能力を鍛えることもできます。そのほかにも発音の学習や世界情勢の把握など、英語ができない人もできる人も必ずこのゲームで新しい学びを得ることができます。

④ さあ、VRChat を始めよう！

ここまで読んでくださった人はもう VRChat の虜となって、すでにダウンロードを始めていることでしょう。ありがとうございます。ではここからは VRChat 初心者がまずやるべきことについて話していきます。

I 「[JP] Tutorial world」に行く

ゲームが始まって基本操作を覚えたまではこのワールドに行ってみてください。VRChat 初心者のための基本的な操作やすべき基本設定がすべて分かるようになっています。また、このワールドには初心者を沼に引きずり込みたい VRChat 廃人が大勢います。話しかけて色々聞いてみましょう。すごい色々教えてくれます。

II 色々なワールドに行ってみる

基本動作を学び終わったら他のワールドに行ってみましょう。VRChat は皆が自由にワールドやアバターを作成できるようになっており、本当に様々なワールドがあります。日本の寺院やバーなど様々な場所を再現したワールド、有志が作成したアバターをコピーして使えるようにするワールド、ゲームがプレイできるワールドもあります。好きなワールドに行ってみましょう。ちなみに僕はアニメ内の風景を再現したワールドに行くのが好きです。



(「魔法少女まどか☆マギカ」に登場する暁美ほむらの家を再現したワールド。凄く好き。)

英語の勉強がしたい方には「EN-JP Language exchange」がおすすめです。日本語を勉強したい外国人と英語を勉強したい日本人しかいないので気軽にスピーチングの練習ができますよ。

⑤ 個人的に VRChat の良いと思ったポイント

個人的に VRChat は自己肯定感を上げることに最適なゲームだと思っています。VRChat は基本的に人と話すことに飢えた獣たちの巣窟なので現実とは違い、話しかけた相手に嫌な顔されたり話すのを拒否されたりすることはまずありません。ほかにも「メタバース」を体験することで時代の最先端を行っている感が出ます。さらに他ゲームや SNS などと違い基本的に治安が非常にいい（たまに西欧の人たちから人種差別をされます）のでやってて嫌な気持ちになることがほとんどありません。好きなことを好きな人と好きなだけ話して好きなだけ自己肯定感を上げてください。

⑥ 終わりに

まだまだ伝えたいことはありますが、この 2 ページで最低限このゲームの面白さは伝わったかなと思います。オタクのみなさんが自由にのびのび話せる最高の空間を楽しんでください。

こちら異世界文字解読班

miyaryu

1. はじめに

トロツルヘテ。トロツルモ トロツルレ ノロシケ トロツルヘ ノロツルモハラ オラルノロモク ノロツルヘタク。トロツルモ ハラクハラク ハラクモリ ハラクモラ ハラクハラクモリ ハラクモ ハラクモラ ハラクモリ。

……おっと、失礼。うっかりごぬんね文字(『少女終末旅行』より)が出てしました。気を取り直して。初めまして、miyaryuと申します。普段は動画を作ったりデザインをしたり楽器を弾いたりオモコロを読んだり言語学をかじったりアニメを見たり本を読んだり音ゲーをしたりお菓子作りを始めたりリアル脱出ゲームにハマったりしています。

早速ですが、皆さん想像してみてください。例えば異世界に飛ばされた時。古代遺跡に潜入した時。1000年後の未来にタイムスリップした時。周りには得体の知れないものばかり、恐怖におののく人もいれば、興奮が止まらない人もいるでしょう。そんな「得体の知れないもの」の中に、「読めない文字」を思い浮かべた方がいるかもしれません。実際ほとんどの人はアニメや漫画で一度は見かけたことがあるはずです。以後、そんな文字のことを「異世界文字」と呼ぶことにしましょう。

では、それを解読してみたいと思ったことはあるでしょうか。そんなこと意識したことにもなった人もいれば、頑張って読もうとしたけれど諦めてしまった人もいるかもしれません。意外に思うかもしれませんが、実はほぼ全ての異世界文字はちゃんと意味を持った文章を作っていて、解読ができるようになっているのです。

そんなことしても意味ないじゃないか、なぜそんな面倒なことをするのか、と思う人もいるかもしれません。しかし、こんな一見ただ小ネタを隠すためだけにやっているような作業も、しっかり世界観の強化につながっているのです。不規則な文字を適当に並べているだけだと、どうしてもちょっとした違和感が生まれてしまいます。異世界にもちゃんと体系化された言語や文字があって、がんばれば我々も習得することができる。その事実があるだけで作品の没入感、リアリティはぐんと上がるものです。ということで、今回はそんな異世界文字の魅力を伝えるとともに、実際に解読にもチャレンジしてみようと思います。(注意: 筆者は解読未経験かつ知識も技術も全て受け売りの付け焼き刃なので、一部不正確な情報を伝えしている可能性があります。ご了承ください。保険はかけておくに越したことはありません。)

2. 異世界文字の仕組み

ちゃんとした異世界言語を作る1番楽な方法は、既存の言語をパクってしまうことです。そのため異世界文字のほとんどは、アルファベットやひらがなに1対1で対応しており、日本語か英語の文章を構成しています(たま~に1から人工言語を作ってしまう猛者もいますが)。例えば『魔法少女まどか☆マギカ』に登場する魔女文字の対応表はこんな感じ。

(Deciphering the runes - Puella Magi Wiki (https://wiki.puella-magi.net/Deciphering_the_runes) より引用)

A	ガ	B	ガ	C	ハ	D	ハ	E	ガ	F	ガ	G	ハ
H	ジ	I	ム	J	ム	K	ム	L	フ	M	ク	N	フ
O	ズ	P	ガ	Q	ハ	R	ハ	S	：	T	ハ	U	ハ
V	ヽ	W	ジ	X	フ	Y	ガ	Z	ハ	UNIDENTIFIED	ヽ	ヽ	ヽ
1	フ	2	ガ	3	ハ	4	ハ	5	ハ	6	ハ	7	ハ
8	フ	9	ム	0	ク	1	ム	2	ク	3	ク	4	ム

これはアルファベットに対応しています。よく見てみると少しだけアルファベットの面影も残っていますね。また劇中には三種類のフォントが登場するようです。日本語の明朝体とゴシック体みたいなもので、少し文字の形も違いますね。

もちろんその辺の設定の仕方は作品によって様々です。ひらがなとアルファベット両方の文字が用意されてたり、ひらがなとカタカナのように複数の字体が用意されてたり。アルファベット対応の時に英語で書くか、日本語のローマ字で書くかの違いもあります。ちなみに、アルファベット対応の文字は縦長に、ひらがな対応の文字は正方形になりやすい傾向があります。元の文字の形にリンクしているわけですね。

折角なので少し特徴的な文字を紹介しておきます。例えば『星屑テレパス』に登場する宇宙語。例えば右の画像の文章をアルファベットに変換してみると、“SPACA VOJAGA TAGLIBRO”的になります。……英語やローマ字で読もうとしても意味が通りませんね。実はこれ、エスペラント語という言語で書かれているのです。(上の文章は「宇宙航海日誌」という意味。言われてみれば少し英語に似ています。)



エスペラント語というのは19世紀末ごろに作られた人工言語で、めちゃくちゃ文法がしっかりしている「世界一美しい言語」として知られています。人工言語ということで「この国、この民族の中で使われている！」というものは特に存在せず、逆に教養として身につけている知識人が国際的に沢山います。例えば文豪、宮沢賢治もエスペラント話者だったとか。確かに宇宙世界の謎めいた、整頓された雰囲気を表現するには適しているかもしれません。

次に紹介するのは『ひろがるスカイ！プリキュア』に出てくるスカイランド文字。右の画像の文章をアルファベットに変換すると、"WTSNHRTC"となります。こちらも英語やローマ字では意味が通りません。……いや、嘘をつきました。これはローマ字なんです。ただし、母音(AIUEO)が全て省略され、子音だけが表記されているのです。

そのため、この文章は「わたしのヒーローでしょう」と読むことができます。ただ、母音は予想して読んでいくしかないで、本当は全く違う読み方をする可能性もゼロではありません。

実はこのような表記法は現実世界の言語にも存在しており、アブジャドと呼ばれています。例えばアラビア文字(أبجد←こんなもの)や、古代に使われていてラテン文字(ABCD….)やキリル文字(А Б Г Џ….)などの起源となったフェニキア文字(𐤀 𐤁 𐤂 𐤃←こんなのがアブジャドです。そして便利なことに(スカイランド文字とは対照的に)、これらの文字は読む時に母音を推測できるようになっています。メカニズムはわかりませんが。



また、実は現実世界にこの文字と形が非常に似ている文字があります。

AδG Cwy 5bLh

↑こんな文字です。先っぽの丸め方が非常に似ていますね。これはチエロキー文字と呼ばれ、アメリカの先住民族、チエロキー族の言葉(チエロキー語)を表記するために作られた文字です。この文字はラテ

ン文字を参考にして作られたのですが、チェロキー語の仕組みに合わせて魔改造が施されており、ひらがなと同じように子音と母音がセットで1文字になっています。例えばAは”ko”、しは”da”といった具合です。僕はこの文字のデザインがまあまあ好きだったので、スカイランド文字を見たときには少しテンション上がりました。

余談ですが、筆者は数ヶ月前からプリキュアにとんでもなくハマっており、毎日1時間ほど視聴しないとメンタルが保たない身体になってしましました。子供向けアニメだからと舐めてかかると痛い目を見ます。この世界を生きていく上で本当に必要な教訓は意外とこういう所に隠れています。ひろプリはツバあげ推し、わんぶりは大福くん推しです。

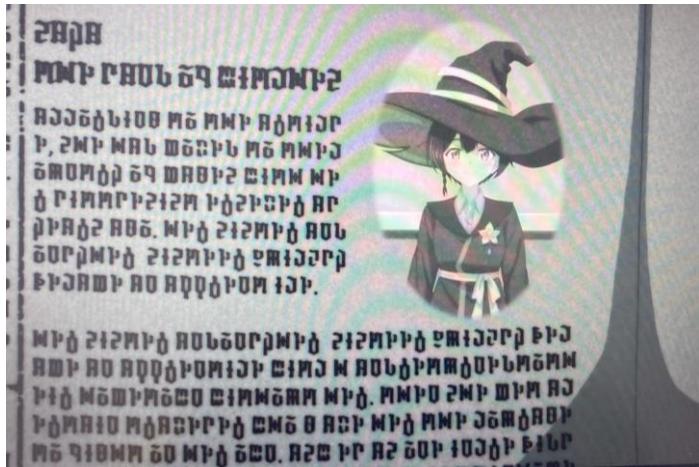
3. さあ、解読してみよう！

さて、ここからは実践編です。実際に異世界文字を解読しているところを皆さんにお見せしようと思います。というか自分も初めてトライするので頑張ります。

今回解読に挑戦するのは、アニメ『魔女の旅々』第2話に出てくるこちらの新聞記事。一応ネタバレ注意です。

① 事前情報

作中でこの新聞記事は、東の国から「魔法使いの国」に出稼ぎに来ていた少女、サヤが魔術試験に合格し、晴れて見習い魔女となったことを知らせています。彼女にはすでに試験に合格している妹のミナがいます。恐らくある程度の内容はこの情報から推測できるでしょう。



② 頻度分析

さて、一番最初に一番暗号っぽいことをします。その名も頻度分析。文章の中で何種類の文字が使われていて、それぞれどれほどの頻度で使われているかを調べることで、どのタイプの文字なのかある程度見当をつけます。この情報はどれがどれと対応しているかもわかるので非常に重要です。

まずはこの解読前の文章をデータとして扱えるように、使われている文字を書き出しながら、1文字ずつ記号に置き換えてテキスト化します。そうしてできた文章とメモがこちら。

1232

456 7289 AB CD4E561

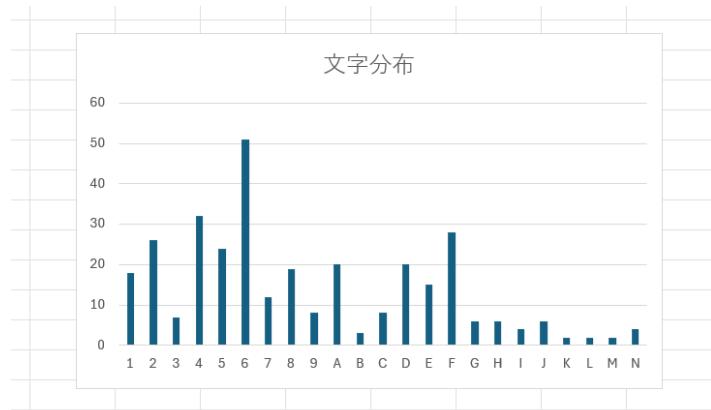
2EEAF9D8G 4A 456 2F4DE7

6, 156 529 HAI69 4A 456E
AJ84F3 AB H2G61 CD45 56
F 7D44761D14 6F16I6F 27
362F1 2GA. 56F 1D146F 289
A87356F 1D1466F KJDEL73
M6E2H6 28 2NNF684 DE6.

56F 1D146F 289A87356F 1D466F KJDEL73 M6E
2H6 27 2NNF684DE6 CD4E 5 289F64JF8694A45
6DF 5AH64AC8 CD45AJ4 56F. 4568 156 H64 2E
6F42D8 4F2I676F C5A G 2I6 56F 456 EAJF2G6
4A BDG54 A8 56F AC8. 21C 67 21 A86 D8EF6 ...

メモの左上から順に 1~9、A~N に置き換えていました。文字の形は適当なので正確ではありませんがご了承ください。どうやらこの文章には 23 種類の文字が使われているようですね。アルファベットは 26 種類あるので、この文字はアルファベットと対応している可能性が高いです。あと記号に ABC を使ってしまったのは紛らわしすぎたのでめちゃくちゃ後悔しています。以後暗号文の中のアルファベットは大文字、復号した後の正しいアルファベットは小文字で表記します。そしてそれぞれの文字の登場回数をグラフにするとこんな感じ。

"6"だけ飛び抜けてたくさん使われていますね。もしこの文章がローマ字表記だとしたらたった 1 つの文字がこれだけ使われることはあまり考えられない(あいうえおの母音が大体均等に登場するはずだから)ので、恐らく英語(または他の知らない言語)で書かれているかと思います。確証はないですが、英語であることを前提として一度進めてみます。



③ 推測

文字解読の最も難しい点は、確定情報が一切存在しないことです。全て推測で進めていって、もし矛盾が発生したら前提からやり直し、という作業を繰り返すしかありません。どこまで進んでもそんな不安がつきまといいます。でもとにかく手を動かすしかありません。前に進みましょう。

推測において使える情報は主に文脈、頻度解析の結果、単語の類推、(場合によっては)文字の形の 4 つです。

あ、ここからは先ほど載せた文字起こしと文字の対応表を都度確認しながら読み進めていくことをオススメします。僕の技量不足で少し難解な説明になってしまいますが、頑張ってついてきてくださいね。

さて、まずは文脈を使ってみます。見出しの 1 行目、一番主要なトピックが入るであろう "1232" の 4 文字。これはきっと、少女の名前である saya のことを言っているのでしょうか。形もアルファベットと

非常に似ていますね。ということで、"1"と s、"2"と a、"3"と y がそれぞれ対応している可能性が高いことが分かりました。

次に頻度解析の結果について考えてみます。英語全体での各アルファベットの出現率はおよそ次の表の通りです。

E	13%
T, A, O, N, I, R, S, H	9%~6%
D, L, U, C, M	4%~3%
P, F, Y, W, G, B, V	2%~1%
K, X, J, Q, Z	0.5%~0.1%

(アルファベット出現率 | 晴耕雨読 (<https://tex2e.github.io/blog/crypto/letter-frequency>) より引用)

これと先ほどのグラフを見比べながら、大体同じぐらいの出現率の文字同士を対応させていくようにします。例えば、グラフでは "6" の文字の出現率が飛び抜けて高くなっているので、これは e と対応している確率が高いです。そして次の階層、つまり大体出現率が 6%~9% のもの同士も見てみると、"5" と h、"D" と i の文字の形が少し似ていますね(前ページのメモ参照)。この 3 文字についても一度分かったものとして進めてみましょう。

ちなみにこの頻度分析は 2 文字まとめて、3 文字まとめてなど、複数の文字同士のつながりを考える時にも使えるらしいです。ですが不要そうだし面倒なので今回はパス。

④ 単語の類推

さて、ここからは地道な単語の穴埋め作業です。今読める文字は "1"、"2"、"3"、"5"、"6"、"D" の 6 つ。これを使ってなんとか他の文字を推測できないか考えてみます。

ここで僕はまず、文章中に "456" という文字列が複数回登場していることに注目しました。「_he」.....恐らく she か the でしょうが、s はもう "1" に取られているので the としていいでしょう。つまり "4" は t です。

このように、わかっている文字を埋める → 推測できそうな単語を見つける → それによって判明した文字を埋める.....あとはこの作業をひたすら繰り返していくだけです。この時に意味の通らない単語が出来上がったらどこかで間違えているということです。逆に、それがなければ正解の確率が高いので、喜びます。

具体的には次のように進めてきました。何箇所か空白の位置がズレていたり写し間違いがあったりを都度修正していきながら、分かりそうな単語を 1 つずつ見つけていく、という作業です。

4A(t_)→to
AB(o_)→of
529(ha_)→had
CD45(_ith)→with
362F1 2GA(yea_s a_o)→years ago
CD4E 5 (wit_h)→witch
2EEAF9D8G(accordi_g)→according

2F4DE7(改行)6(artic_e)→article
5AH64AC8(ho_etown)→hometown
4F2I676F(traveler)→traveler
CD45AJ4(witho_t)→without
M6E2H6(_ecame)→became
2NNF684 DE6(a_rent ice)→apprentice (= 見習い)
KJDEL73(_uic_ly)→quickly

これにて全ての文字の解読が完了しました。途中からは芋づる式に判明していったので気持ちよかったです。さて、出来上がった文章は次の通りです。

Saya
The Land of Witches

According to the article, she had moved to the country of mages(=魔術師) with her little sister several years ago. Her sister and only her sisteer quickly became an apprentice.

Her sister and only her sisteer quickly became an apprentice witch and returned to their hometown without her. Then she met a certain traveler who gave her the courage to fight on her own. As wel as one incre ...

大体思っていた通りの内容ですね。sisteerとかいう謎の単語が出てきたり、wellがwelになっていたり、ところどころおかしい箇所がありますが異世界文字は意外とそんなもんで、単語や文法が少し崩されていることが多いみたいです。ネタバレを含むので内容に関してはノータッチ。読みたい人は読んでください。

4. おわりに

ということで、いかがでしたでしょうか。今回解読した『魔女の旅々』の文字は、形からの類推もしやすく使える文章も豊富にあったので恐らく解読難易度はわりかし低い部類に当てはまるでしょう。他の多くの文字はもっと推測に推測を重ね、偶然噛み合うのを待つ、というそんな根気がないと解読は難しいかもしれません。

自分で解読するのも楽しいですが、それはハードルが高い、面倒くさいという人も多いでしょう。(というかそれがほとんどでしょう。僕ももうやりたくないです。) それでも全く問題ありません。有名なアニメの文字は大体すでに解読されています。その結果を調べて小ネタとして楽しもう、ぐらいの気持ちで異世界文字と接するのが一番楽しいと思います。こんなアニメの楽しみ方もあるんだよ～、っていうのを知って頂けたら、それだけでもとても嬉しいです。最後まで読んでくださりありがとうございました。ボナバー！

・参考

- ・“異世界系”的アリティは文字から!? 『王立宇宙軍』プロデューサーが追求した異世界文字の作り方「母国語に対応させる形で作るのが鉄板」 | ニコニコニュース オリジナル (<https://originalnews.nico/139993>)
- ・文字解読例・エスペラント語 アニメ『星屑テレパス』第1話&オープニング | コンケルスピルトゥーロ (<https://note.com/konkelspirturo/n/na7857c3ba1a1>)
- ・GLT-ごぬんね（アニメ「少女終末旅行」副題風フォント） - noraglyphs - BOOTH (<https://booth.pm/ja/items/687528>)
- ・ひろがるスカイ！プリキュア スカイランド文字を解読する。 | おもったことをつらつらと (<https://cureblessing.com/archives/5846>)
- ・チェロキー語 - Wikipedia (<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%81%E3%82%A7%E3%83%AD%E3%82%AD%E3%83%BC%E8%AA%9E>)

おすすめのアニメ配信サイトを教えたい！！！

マクリール

こんにちは、高校3年生のマクリールです。突然ですが、この記事を読んでいる皆さんの中にアニメや漫画を違法サイトで視聴、閲覧をしているなんて人いたりしませんか？ニュース記事などでは「閲覧数が月4億回」とか「数億円稼いだ」とかそういう情報があるくらいですから、そんな人が複数人いても不思議ではないくらいです。学生の間はお金がないだとか親の目があるだとかで、観たい作品があるのに観ることができないからという理由でやっている人もいるでしょう。実際、僕の周りにもそういう人が何人もいます。僕は違法サイトの話題が上がるたびに止めるよう促してはいるのですが、まあ残念ながらそんな言葉で止めるような人はそもそもそんなことしないのです。「でも、やっぱり僕の周りにいる人だけは…、この記事を読んでくれている人だけは…」、そんな気持ちでこの記事を書いているわけでございます。

そういうわけで、どうしたらしいのだろうと考えた結果、僕は「違法視聴をしなくても十分にアニメは楽しめる」ということを教えてあげればいいという結論に至りました。実際、アニメなんでものは好きという感情さえあれば、どこまでもしゃぶり尽くせる最高のコンテンツだと思うのです。例えば、アニメからハマって原作を読んでみたり、グッズやイベントに興味が向いたり、声優さんが好きになって他の作品にも手を出したり、アニソンからアーティストが好きになったりと本当に興味さえあれば1つのアニメ作品からでも無限に楽しめます。

そうは言っても、ほとんどの人は他の趣味とかもあるわけで、「アニメを観てみんなの話題についていく」くらいの人が多いでしょう。そこで、ようやく本題ですが、僕は学生の“あなたにとって”最高にコスパのいいアニメ配信サイトを教えたいと思っています。“あなたにとって”というところが大事で、人によって観たいものも観る数も違うのでそこを参考にしてもらえばうれしい限りです。では行ってみましょう！

1. d アニメストア

dコモのアニメに特化した動画配信サービスです。いくつか紹介すると言っておいて、正直ほとんどの人はこれだけでいいです。本当にマジのガチで。以前よりも値段は上がったもののそれでも月550円(アプリ内課金は650円)とほぼワンコイン。外食1回分より普通に安いです。それでいて配信作品数は5000本と新作から旧作までありとあらゆる作品が詰まっています。その上最速配信をしている作品も複数と文句なしです。万人にとってコスパ最強です。ピンポイントにこの作品が観たいという時に調べてみたらほとんどの作品は視聴可能ですし、観ることができないときは、他の配信サイトに行ってもない場合や、他配信サイトの独占タイトルであることがほとんどです。一言で言うと、「神器」です。月550でいつまでもいけちゃいます。

2. Amazon Prime Video

「親がAmazon Prime会員だから」という理由で利用している人も多いのではないでしょうか。料金は月額600円、年額5900円ですが、学生プランだと半額になります。それに加えて、この値段はAmazonの他のサービスも含めた金額です。それを考慮すればこれもかなりお得です。配信タイトルの方はというと、配信数自体はアニメだけ言うと豊富とまではいきませんが、話題の作品やその時劇場で公開されている映画の過去作品がすべて観ることができ、流行りを押されたラインナップだと思います。また、独占タイトルも各季でいくつか持っており、割といい作品が多いイメージなのでそこもいい点です。あとは、視聴可能作品はアニメだけじゃないのでドラマとか好きな人はいいのではないかでしょうか。

3. Netflix

料金は最低でも 990 円と他に比べてお高くはなりますが、アニメ以外も楽しむ人からするとかなりいいものだと思います。そもそも、アニメというよりは映画やドラマの作品の方が豊富ではありますが、アニメもオリジナル作品を多数持っているので、これは他の配信サイトにない強みだと思います。そのオリジナル作品もクオリティの高いものもあって、有名なところで言うと『サイバーパンク エッジランナーズ』は世界から高い評価を受けており、僕もおすすめの作品です。

4. AT-X

ここまでこんな駄文を読んでくれたあなたは、もしかするとアニメが大好きな人かもしれない。そんな人で「AT-X を契約していないです」という人がいれば、マジで一回悩んでみてほしいです。料金は 2180 円で、テレビからスカパーなどに契約するという少し手間のかかるものだし、初めて聞いたときはそんなの入るかっていう感じなのですが、「ワンランク上のアニメ専門チャンネル」を名乗るだけあってとにかく“強い”です。24 時間 365 日アニメを放送しているし、地上波や他配信よりも早い最速放送される作品も多数とこれだけでも普通にあります。過去作品の放送もしていて、録画しておけばいつでも見ることができますし、OVA や劇場版、そして声優オリジナル番組などもあります。そして、AT-X では地上波や他配信では見ることのできないカットを含んだ作品(グロや R-15)も放送してくれます。その他の手段で見ようと思うとブルーレイや DBD を買う他ない場合が殆どで、そういう諸々を考えるとアニメ好きにはコスパがいいと言えます。これで興味が湧いた人は土下座してお願いする価値があると思います。

いかがだったでしょうか。ここまで話でこれがいいと思うものがあれば、ぜひ利用してみてください。きっと何かいいものを提供してくれるはずです。僕自身、d アニメストアと出会ったとき、これは革命だなと思いました。とにかく、アニメを作るのに携わった人にしっかりお金が渡るような形でアニメを楽しみましょう。周りの人がそうしてくれているだけで僕は嬉しいです。最後に、観たことない人がそこそこのオススメのアニメを簡単に紹介して終わりにしますね(さっき紹介した配信サイトの中には配信されてないやつもあるかも。d アニにはあるはず!)。ここまでお読みいただきありがとうございました。いいアニメライフを！

・『Re:ステージ! ドリームデイズ♪』

王道のアイドルアニメ。メインキャラではなくても、登場人物みんないい場面があって推せる。制作側の熱意を感じることができて観終わった後の余韻がすごい。ダンスの作画でも CG に頼りきりにならないという意志も受け取ることができて、正に愛で作られた作品。一回観てほしい。

・『風が強く吹いている』

三浦しをん先生による小説が原作で、漫画化も舞台化もされているので存在 자체は知っている人が多いかもしれない。同じ学生寮に住んでいるという共通点しかない 10 人が箱根駅伝を目指して奮闘する物語。アニメは 2 クール構成で、2 クール目から右肩上がりで面白くなっていくので一度走り出したら止まれない。僕は OP が 2 クールとも大好きです。10 人の出場選手から是非好きな人を見つけてあげてください。

今期のアニメと来期期待のアニメについて語ってみた

ストライプ

はじめに

ご覧いただきありがとうございます。ストライプ (Twitter@Stripe_re) です。寄稿するのはこれで3回目になります。早いものですね。タイトルの通りなので前書きとして書くこともそれほどないです。評価の大体の基準は Google の口コミ位だと思ってください。それでは。(おまけもあるよ)

2024 冬アニメ感想



● 姫様“拷問”の時間です

星: ★★★☆☆ (3.8)

ジャンプラ火曜日の癒し枠。キービジュアルからもわかる通り拷問（飯テロ）で秘密を吐かせるほんわか日常系拷問アニメ。1話完結型なのでお勧めしやすいアニメではある。原作見てても楽しめる二期があるらしいので、引き続き、屈する姫様を堪能したいところ。俺たちの拷問はこれからだ！だといったところか。個人的には魔王の出番を増やしてほしかったかも。OPとキービジュアルにしか登場していないけど、魔王の奥さんが好き。



● 魔都精兵のスレイブ

星: ★★★★☆ (4.0)

土曜日ジャンプラのエロ担当。ちょっとした原作改変があったのでムキーって感じ。アクションも作画が割とよくてうれしい。エグゼロスとかが好きな人には楽しめる作品やと思う。原作はもっと進んでるので見たほうがいいよ。アニメだと表現にナーフがかかってるので。陰キャ男子が女性にリードしてもらうラブコメが大人気な現代のクールジャパンに一石を投じる作品となっております。リビングで見るのはお勧めしないかも。個人的にはご褒美 ver 見てほしい



● 魔法少女にあこがれて

星；★★★★☆ (4.6)

不本意ながら悪の組織の幹部になってしまった主人公が魔法少女と敵対するうちに色々目覚めてしまい…というあらすじですが、そんなんきにせずに見たほうがいいです

魔法少女は強くなければならぬんです

魔法少女は絶対負けちゃダメなんです

魔法少女は絶対闇落ちしちゃダメなんです

魔法少女はちょっとエッチくなければダメなんです

解釈不一致の人はこっちにこないでください。以上

個人的にはキウイちゃんが好き



4. 僕の心のヤバイやつ 第2期

星；★★★★★ (5.0)

俺たちが忘れてきたものがそこにはあった。あらすじは、中学2年生で中二病の陰キャ男子・市川京太郎とモデルをやってる陽キャ美少女・山田杏奈との純情恋愛物語。序盤はコメディ色が濃いが、徐々に恋愛に発展していくストーリーが絶妙。よくあるハーレム系のように初めから主人公が理由も無しにモテモテになるのではなく、回を重ねる度に自然に惹かれ合う姿を見ていて気持ちがいい。最後の方はラブ>>>コメなのでそこは注意。杏奈、愛してる。

その他

悪役令嬢レベル99～私は裏ボスですが魔王ではありません～（2話切り。冗長すぎ）

俺だけレベルアップな件（原作履修済みなのでおもんなくなつて4話切り）



● 来期期待のアニメ

1. 無職転生 II ~異世界行ったら本気だす~

第2クール

期待度；★★★★★★★★

シルフィといいといいといいといいといいといいといいといいといいといい

報われてよかったですね

学園編が終わったので次はダンジョンですか。ルーデウスサイドの因縁はまだ残つてるので、どう描写されるか楽しみです。

がっこうぐらしはなぜ”面白くない”のか？

すぐ

1. はじめに

初めまして、すぐと申します。今回は、そこまでアニメを見たことがない人でも名前だけは知っていることが多いがっこうぐらしについて色々書いていこうと思います。アニメ版はもちろんですが、漫画版の方もメインとなっていますので、ネタバレ注意です。



2. なぜ2期が出ないのか？

円盤が売れなかったからって言われたらそれまでなので。ただ、そもそもアニメ2期をあまり出す気がなかったのではないのかなと思います。つまり、漫画とアニメで変わっているところがいくつかあるのでそれを紹介していきます。

・みーくんの加入

みーくんは学園生活部がショッピングモールに行ったときに加入しました。漫画ではもともと高3の3人(とめぐねえ)だったところに入っていくところがストーリーとしてあったのがアニメ版では最初からみーくんがいて入るところは回想シーンとなっています。

・太郎丸

漫画では学校にいるときにゆきが太郎丸を拾ってくるのですが、太郎丸はすでに感染しておりめぐねえ(生きていた時)が捨てたのに戻ってきてしまい処分されてしまいました。一方、アニメではショッピングモールの試着室に隠れていたみーくんと圭に合流したのですが、圭と同時に脱走した後にモールにいたところを学園生活部に引き取られ行動を共にします。最終的に学校の地下に行ったところを噛まれてしまい、薬が投与されますが息を引き取りました。

・学校から出していく原因

漫画ではヘリが墜落し炎上、大爆発を起こし学校に燃え広がり学校での生活が困難になってしまったため”進学”を決意します。一方で、漫画では避雷針に雷が落ち、老朽化の為か避雷針が壊れたことで発電施設などが壊れてしまったために”進学”を決意することになります。

こんな感じで色々と違いがあるのですが、特にアニメ版では、雨で学校に集まってきたところをゆきが放送して帰らせたというのが漫画版のラストを彷彿とさせる(この時はまだ出ていませんでしたが)ような、またかれらが活きていた時のことを覚えているということを再確認させるようなとてもいいラストへとつながっていると感じました。

ここまでいろいろ違うところを述べましたが、結論として2期以降が出ないのはそこからの展開が”面白く”ならないからではないか、と考えました。

3. 漫画は”面白くない”

さて、この漫画の少し良くないと思った点について述べていきます。

・悪役サイド、特に男が全員死ぬ

これは大学編の話です。大学編は、ざっくり言うと武闘派と穏健派の2種類の派閥があり、学園生活部は穏健派と仲良くしていましたが武闘派とは対立していました。結果として武闘派の穏健派よりでない人物は全員死んでしまいます。これがどうも勸善懲惡って感じに思えました。特にア

ヤカの死に方が傲慢に生きて私が生き延びる！という感じになった後すぐかれらに襲われてしまうのがなんともって感じです。

・空気感染

椎子さんによると空気感染もあったと考えられるらしいですが、結局ラジオの人とコウガミ以外でかかるおらず、それ以降の話で触れられなかったのもあり仄めかされていたのが回収されなくてちょっともやもやしました。貼った伏線は回収されてほしかったな、、、



・世界がどういう状態なのかわからない

これ最初に1周したときは気にならなかったのですが、よく読んでみると、学園生活部周り以外の話がほとんどないんですよね。あるとすれば椎子さんの研究くらい。また、椎子さんによると「日本全土と周辺国……たぶん世界の全域で国家に準ずる組織はすでに消滅したと考えたほうがいい」と言っており、かつ学園生活部のような整った環境で何とか4人が生き延びられて(一方でショッピングモールでは全滅)いるような過酷な状況にもかかわらず後日譚のがっこうぐらし～おたより～ではおそらく10年以内に結構な人数が感染源で生き延びているというのが矛盾しているように感じてしまいました。

4. “面白くない”のか？

3章にて色々述べましたが、これは王道ゾンビものとして読むにしてはたしかに物足りないし良くわからない部分もあるな、という感じなのですが、ここで前提となっている

「がっこうぐらしが王道ゾンビものである」というのが間違っている、つまり「がっこうぐらしは学園生活部の成長を追う物語」として読んでみると、いろいろ納得がいきます。その点を挙げていきます。

・ゾンビ

そもそも作中で”ゾンビ”と呼ばれたことはありません。”かれら”, “あれ”, “あいつら”などの表現がされています。

・悪役が死ぬ

先ほど勸善懲悪っぽいなと書きましたが、他と対立するものは滅び、他と調和するものは生き延びるということを学園生活部に理解させるのならばこういう展開でも納得がいきます。

・世界の状況

そもそも学園生活部にフォーカスを当てて成長を見ていく物語ならば、たとえ学園生活部に関係しない部分が足りなかったとしても問題はありません。

このように、僕はがっこうぐらしが成長ものであると考えました。実際に、原作者の海法紀光さんも「タイトル通り、「学校」での「暮らし」。女の子達の非日常な冒險（も多少入りますが、それ）よりも、過ぎ去ってゆく日常。精一杯生きていく営み。その中で起きる、心を震わす様々なことを描けたらな、と、思っています。」

https://twitter.com/kai_for_netabar/status/509288857322262528

と述べているように、意図的にフォーカスをずっと学園生活部にあて、成長を見守っているのが分かります。



特に、最後みんな(イマジナリー)に応援され、頂上に行った後のゆきのセリフ「ねえ めぐねえ わたし 一人でここまで来れたよ……」がより「ゆきの成長」を感じ取れます。すごくいいシーンだと改めて思います。

5. さいごに

いかがでしたでしょうか。がっこうぐらしについて考察するため読み返してみましたが、改めていい作品だな、と思いました。アニメ版はアニメ版でリメイクされちゃんと良い話の展開になっており面白いです。そのうえでこの文章を読んで興味を持った方は是非漫画版も読んでみてください。

アニメ「PSYCHO-PASS」を徹底考察してみた みかんの缶詰



～はじめに～

皆さんこんにちは。灘校 77回生のみかんの缶詰
(Twitter:@Smash_Gray05) です。

早速ですが、皆さんは「PSYCHO-PASS」というアニメ作品をご存じでしょうか。アニメ制作会社「ノイタミナ」より2012年に第一期が発表されたオリジナル作品で、近未来を舞台とした刑事アニメ、というのがこの作品の大まかな舞台設定です（詳細な説明は後述にて）。この作品には近未来を舞台としたアニメでは欠かせない、サイバーチックな舞台設定やスリル満点のアクションシーンももちろん数多く含まれているのですが、この作品がほかの近未来アニメと一線を画す点はその心理描写の多さと繊細さです。作中では物語の中心であるヒロインだけでなく、それぞれの登場人物たちが今の社会に人生を通して抱いてきた疑惑や、社会秩序を担う一員としての己の存在意義を物語終始を通して自分の内で変化させ、それを社会の変革という形にすべく奔走します。その際の心理的駆け引きや理念と理念のぶつかり合いが、今作の最大の魅力だと言えるでしょう。

さて、この作品の大まかな進み方を説明したところで、今作の具体的な舞台設定を説明します。

～舞台～

この物語の舞台は現代よりおよそ90年進んだ、2112年となっています。2020年頃より貧富の差の拡大に起因して世界的に流行した倫理観と秩序の崩壊の対策として、日本は江戸時代と同様に徹底した鎖国政策を実行し、その結果国内部における社会的、文化的秩序の維持と倫理観の安定を実現する唯一の法治国家となりました。そして秩序崩壊の持続的で効率的かつ正確な抜本的対策として、人間の心理を数値という絶対的指標で表し、それを常時測定、または「監視」することによって起こりうる犯罪行為を未然に防ぐ、というものが採用されました。この対策を講じたことによって従来多くはなかった犯罪はさらに減少し、この対策は社会体制のさらなる安定化に多大なる貢献を果たしました。そしてこの人間の心理状態を数値化するシステムは「シビュラシステム」と、シビュラシステムによっ

て測定される心理数値は「犯罪係数」と呼称されるようになりました。そして、犯罪係数が規定値を超えた人間は「潜在犯」と呼ばれるようになりました。

シビュラシステムの導入によって犯罪行為がめっきり減少した日本ですが、それでも犯罪が完全に消滅したわけではなく、システムの目をかいくぐってまで法に背こうとする人間はおり、そうした人間を取り締まる機関として警察（2112年段階では「公安局」と呼称される）組織はまだその機能を維持していました。そして、その公安局の中で直接犯罪現場に赴いて犯罪者を取り締まる役割を負っているのが「公安局刑事課」です。刑事課の刑事たちは「ドミネーター」と呼ばれる、シビュラシステムとネットワークを介して接続し、銃口を該当者に向けることで犯罪係数を測りとることのできる銃を使って、社会の裏に潜む悪を裁いていくのです。

また、刑事課には任務の際に指示を出す「監視官」と監視官の手足となって犯罪者を追い込む「執行官」という二種類の人間がいるのですが、驚くべきことに執行官を務める者はみな、元は潜在犯落ちした一般人、または監視官なのです。一見、執行官が監視官に刃向かうという事態が予想されますが、「彼ら（執行官）は獵犬、獣を狩るための獣だ」（作中の台詞より引用）とあるように、潜在犯を追い詰めるには彼らと同じ思考を持った潜在犯が適任であり、潜在犯を身近におくデメリットを執行官が社会に与える恩恵が上回っていると結論づけられたのです。

さて、舞台設定の詳細な説明を終えたところでいよいよアニメ本編について、第一期を中心に各話ごとの物語の進展に触れていきたいと思います。

なお、今回はページ数の関係で、本来は全22話あるところを、後に放送された総集編（全11話）を各話の区切りの目安として解説していきます。



(↑ドミネーターを構える監視官)

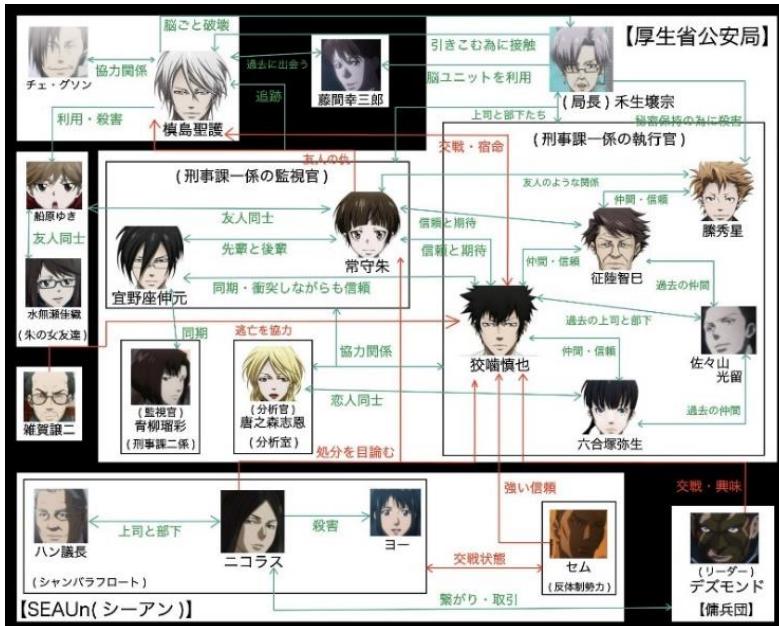


(↑ドミネーターの執行時の表示)

(↓犯罪係数とそれに対する基本的な処遇)

犯罪係数	ドミネーターモード	処遇
0以上100未満	発砲不可	特になし
100以上300未満	パラライザーモード	対象を麻酔により無力化
300以上	エリミネーターモード	致死性の狙撃により対象を抹殺

*上記のモード以外に、主にドローンなどの強力な兵器を対象に用いられる「デコンポーザーモード（分子分解モード）」がありますが、第一期作中ではありません。デコンポーザーモードのドミネーターをたくさん見たい方には第二期の第五、六話がおすすめです。



(↑第一期の主な登場人物とその相関関係。但し一期のみについてなら、SEAU (シーアン) の一行と傭兵团はその後の劇場版にてのみ登場するので無視しても支障はありません。)

* ここより後の内容は、基本的にはアニメを視聴したことを前提としたものとなっています。なので、まだアニメを見ていないという方は、アニメを見てから続きを読むか、アニメを見ながら併せて読んでいただければと思います。また、後述の内容はあくまで筆者の一個人としての見解なので、多少の解釈の食い違いはご容赦ください。

～#1 犯罪係数, #2 成しうる者～

・「全部ドミネーターの言いなりになって、打てと言われた相手を打ちやいい」

常守が事件現場でドミネーターの扱いに困惑しているときに、征岡が常守に放った言葉です。征岡は年配で、犯罪意志の有無の判断をシビュラシステムに委託する前の時代でも刑事を務めており、それは第三者による同情や共感といった感情の介入が許されていた時代でした。それがシビュラシステムという人間でない存在（世間一般にはそう思われている）によって即座に判断される無機質な時代になり、最終的には事件の真相を追い求めた自分さえも潜在犯と認定されてしまったことを、征岡は悔いているように思われます。そしてそうした感情から、この捉え方によってはシビュラシステムを非難するような台詞が発せられたのではないかと推測します。また、同じく征岡の台詞で、常守が被害者女性を庇うために狡噺を打った際に「こりゃとんでもない新人（常守のこと）が来ちまったな」というのがあるのですが、これは、法を司る公安局の本当の在り方を追い求める常守に先輩ながらも感銘を受けたことから出た台詞なのではないでしょうか。

・征岡が常守を突き放した理由

第二話において、「監視官の役割は、執行官がサボったり世間に迷惑をかけないようにしっかり見張ることだ」と征岡が常守に言うのですが、一見するとこれは暗に、執行官の取り締まりの流儀に口を出すな、ということを意味しているように聞こえます。しかし僕は、これはかつて征岡自身がそうなってしまったように、常守が過度に事件に関わることで犯罪係数を上昇させてしまうことを避けるために発せられた忠告なのだと思っています。

・槙が常守を責めた理由

同じく第二話にて槙が常守と一緒に食事するシーンにて常守が、自分が監視官になった理由について、「自分にしかできないことがあると思ったからだ」と語るのですが、これに対して槙は訳が分からないと常守を痛烈に批判します。しかしこれは、ただ困惑して非難しているのではなく、そんな半端な覚悟じゃ監視官としての使命を果たすことはできないという、執行官を経験してきた彼なりの忠告だったのではないでしょうか。

～#3 教育の作法, #4 誰も知らないあなたの仮面～

この章では、近代風アニメの代名詞とも言える推理要素やアクションシーンに重きが置かれており、特別重要な考察要素は出てきません。但し、狡噺の過去や征岡と宜野座の関係など、この後の各登場人物の動きを大きく左右する要素は多々登場するので、是非各登上人物の台詞（特に常守が宜野座に征岡と宜野座の関係について聞くシーンと、征岡が絵を描いているシーン）にも注目して見てみてください。

～#5 誰も知らないあなたの顔, #6 狂王子の帰還～

・槙島が御堂を援護した理由

第四話から第五話にかけて御堂将剛を主犯とした殺人事件が取り扱われていますが、これには槙島聖護やチェ・グソンが少なからず手を貸していました。手助けをした理由について槙島は「安易な手段で手に入れた自由は、すぐにチープな万能感に変わる。御堂将剛はどうなるかな?」と語っています。これを御堂に当てはめると、他人の有名アバターを殺人によって奪う「力」を提供することによって、御堂がそのアバターになりきる「自由」を手に入れたとき、最終的にどのような行動に出るのかを試した、ということになります。しかし強力な「力」と「自由」を容易に、そして一瞬にして手に入れた御堂はさらなる権力の追求に没頭するあまりに公安局の捜査への対策を怠り、最終的には発信元を特定され執行されてしまいます。過度の権力を手に入れた時、人間は一体どのような行動に出るのか。この答えを探すことが、槙島が御堂を支援し、執拗に殺人を繰り返した御堂に失望した理由であると考えられます。

この「殺意を持った人間に力を与え、さらなる犯罪を引き起こさせる」という流れは、この事件だけでなく、作中で槙島の関与した他の事件にも共通して特徴づけることができます。

～#7 紫蘭の花言葉, #8 あとは、沈黙～

・槙島が王陵を手放した理由

第六話から第八話にかけては、桜霜学園の生徒である王陵璃華子が主犯となって同校の女子生徒を対象としたバラバラ殺人事件が起こりました。この事件でも、御堂将剛の時と同様に槙島は最終的には王陵に失望して援助を絶ってしまいます。王陵は、父である王陵牢一が自身の美的理念をシビュラシステムに否定され、挙げ句の果てには同システムに自己を奪われ死に追いやられたことでシステムに恨みを抱くようになり、そんな亡き父の遺志を遂行するべくこの猟奇的な事件を起こしました。ここまで槙島の思惑通りだったのですが、殺人を繰り返すごとに王陵は父の理念を取り戻すことから、この事件を受けた世間をいかに騒

然とさせるかへその動機を傾倒させていきます。そしてここに御堂の引き起こした事件との共通点を見いだすことができます。その共通点とは、「事件を起こした目的が、最初は自身の理念を現実のものとすることだったのが次第に事件に付随して出た新たな願望を満たすことに移り変わってしまった」という点です。そしてそんな王陵の貪欲度合いを見かねた槙島は、またしても共犯者を切り捨ててしまつたのです。

御堂のまだ生きていた頃に槙島の語った「安易な手段」という言葉は、ネット上での人気を一瞬にして博したことだけでなく、槙島が犯行者に手を差し伸べたこと自体を指しているのかもしれませんね。

～#9 楽園の果実, #10 メトセラの遊戯～

この章では、第三、四話と同様にSF作品の象徴である近未来技術を用いたアクションシーンやバトルシーンが重点的に描かれており、考察しうる特筆すべき心理描写は登場しません。しかし人間関係という観点では、宜野座の過去や執行官という身分に対する考え方方が如実に表現されています。また常守と宜野座の意見が対立し、征岡が宜野座を擁護する場面にて、一度だけ征岡が宜野座のことを「伸元（宜野座の下の名前）」と呼ぶのですが、この台詞は征岡が宜野座の実の父親であることの重要な伏線となっています。

～# 11 聖者の晩餐, # 12 Devil's crossword～

この回では泉宮寺豊久の引き起こした事件の結末と、六合塚弥生の過去と彼女が執行官となった経緯が描かれており、各登場人物の過去やいきさつに焦点を当てています。考察すべき要素はありません。

～# 13 深淵からの招待, # 14 甘い毒～

・宜野座のセラピスト

これは考察と言うよりも伏線なのですが、宜野座のメンタルケアを担当しているセラピストは、実はアニメ第二期で起こる事件の主犯格である鹿矛囲桐斗がホログラムを纏った姿なのです。鹿矛囲自身も卓越したメンタルケア技術の持ち主なのですが、彼はシビュラを核として構成された社会に疑問を抱えているため、多量の薬剤に頼ったメンタルケアを極力避けようとします。そして犯罪係数の悪化した宜野座に対しても、薬を処方するのではなく親しい関係にある人と談笑することによるリラックス療法を推奨しており、人間性を重視する鹿矛囲の性格がこの場面でも反映されています。

～# 15 硫黄降る街, # 16 裁きの門～

・ヘルメットのもう一つの意味

第十四話から第十六話にかけては、それを被ることで他者の健常な犯罪係数をコピーすることで自身の犯罪係数を偽造することのできるヘルメットをめぐってサイコハザードが発生しました。このヘルメットを配ることで槇島がこのサイコハザードを引き起こした主な目的は、ノナタワーに侵入するための公安局の陽動でした。しかし僕は、槇島はこのヘルメットを通して社会にある問い合わせもしていたと考えています。その問い合わせは「シビュラが機能不全に陥り、人が自らを拘束するものから解き放たれたとき、人はどのような行動をとるのか」ということです。そして結果的に、最初にヘルメットを被った人間がシビュラへの復讐として一般市民を殺し、恨みが恨みを買うという形で瞬く間にサイコハザードが起きました。その一部始終を見届けた槇島はシビュラだけでなく、シビュラに依存し完全管理されてきたことでシステム無しには秩序を維持できなくなってしまった社会にさぞ失望したことでしょう。そして、この一連の暴動は常守がシビュラを万能とする社会体制に疑問の目を向ける大きなきっかけになりました。

～# 17 鉄の腸, # 18 水に書いた約束～

・槇島が藤間を殺害した理由

第十七話にて槇島の過去の共犯者である藤間が逮捕後裁かれることなく、逆に免罪体質者であることを見込まれてシビュラシステムを構成する一員となったことが明かされました。槇島が藤間を殺害した一番の理由は対面場所が公安局外であったため逃走しやすかったことと、藤間と同様にシビュラに取り込まれることを避けることですが、僕はこの物語全体を通して槇島の抱いてきた他者に対する価値観もまた藤間殺害に至った動機の一つであったと考えています。「突發的で副次的な欲求を際限なく追い求めてしまう人間は愚かしい生き物だ」と考える槇島は、シビュラに加わり社会を監視、支配する立場となったことで「まるで神話に登場する予言者のような気分だよ」と雄弁に語る藤間を見て心底絶望したことでしょう。

～# 19 透明な影, # 20 正義の在処～

・狡噺と楳島の類似点

この作品を考察するに当たって、僕が一番悩まされた要素です。作中で雑賀が狡噺に「お前と楳島は似たもの同士だ」と発言していなければ見逃していたかもしれません。

狡噺と楳島の人間性という意味での大まかな共通点は二つあると僕は考えています。一つは、「ある一つの目的を達成するためには何を失うことも躊躇わない」という自分の人生に対する考え方です。楳島は人間の持つ意志の真の価値を観測すること、狡噺は楳島を殺すことで佐々山の敵を討つことにそれぞれの人生のうちのほとんどと言えるような多大な労力を注いでいます。そして結果的に、それぞれの望むものが何であれ、その執念の深さが互いの思考方法をより近いものにしたと考えられます。かつて楳島に同僚を殺された狡噺にとってはとても皮肉なことでしょう。この考え方は二人の思考の大まかな方向性を一致させたと考えられます。

二つ目は、少なくともこの作品の舞台となっている 2112 年時点の日本において反社会的、犯罪と見なされる思考を持っているという点です。二人の成そうとしていることはいずれも人の命を扱う危険な綱渡りであり、それを実行することによって犠牲者の出るれっきとした犯罪行為でもあります。狡噺は標本事件の真相を追い求めるあまり、人を殺すことのできる犯罪者の考え方自らの思考回路を侵食されていました。よってこちらの点については、狡噺の思考が楳島のそれに類似していったと考えて良いでしょう。この思考は、二人の考え方の基礎的な土台を類似させたと考えられます。

楳島に会ったことがないにも関わらず、楳島と狡噺のこの二つ、もしくはそれ以上の数の共通点を瞬時に見破った雑賀はやはり天才的ですね。

～# 21 血の褒賞, # 22 完璧な世界～

・「法が人を守るんじゃない。人が法を守るんです。」

常守が楳島を殺そうとする狡噺に放った言葉であり、常守の代名詞とも言える格言です。僕は、この作品全体を通してこの言葉が意味していることとは、法というものはたとえそれが犯罪者の脳の集合体だとしても人々の望んだ理想の社会の形であり、決して侵してはならない尊いものだ、ということだと思います。そして尊いからこそ、たとえそれが現地では法の手に負えないような残虐な行為だとしても、即座に、そして強行的に法の外に出て対処するのではなく、それを裁く手段を、そしてそれに対する思いを新しい法の一部として社会という型に落とし込むことが重要なのです。

実際、急速な発展を続ける現代社会においても、ジェンダーレスについての論争や難民の不法流入などを鑑みると、現段階での法律に多数の欠陥があることは明らかです。そしてこういった問題に対処するに際して重要なのは、いかに迅速にこれらの論争に対応するかではなく、こういった問題をいかにして法律に組み込むかということなのかもしれませんね。

～最後に～

以上、主にアニメ第一期を中心に考察を進めてきたわけですが、僕はこの作品には主に二つのテーマがあると思っています。

一つ目は、完璧な社会など存在しないということです。時代とともに人々の考え方や価値観は変化するものであり、それに応じてその時代の価値観の結晶である法律も変化させていく必要があります。この物語では、人々の望んだ社会の最終形態としてシビュラシステムが君臨していますが、現実の社会においても似たような結末に至る可能性は否めないのでしょう。

そして、少しでも万人の幸せを実現する社会に近づくためにも、集合体としての人々の価値観の変移を受け入れることが重要なのです。

二つ目は、人間の持つ意志の尊さです。当たり前ですが、人間の意志なしでは法律は成り立ちません。そして、これまで普遍とされてきた価値観に一石を投じることができるのもまた、人間の意志によってのみなのです。そして何よりも、自分の意志無しでは人生を満足に生きることはできないのです。

この作品を五年間見続けて思うのが、このアニメは見れば見るほどに新しい発見の出てくる、

ということです。もしかすると、まだ発見に至っていない要素もあるかもしれません。今回は一応この物語を理解した身としてこの記事を書かせていただきましたが、もしも「この要素見落としてるぞ」というような点がありましたら Twitter の DM にてご連絡いただければ嬉しいです。

最後までお読みいただき、ありがとうございました。

*参考文献

- 「テレビアニメ『PSYCHO-PASS』第一期、第二期」
- 「監視官 常守茜 1~6巻」
- 「ニュータイプクロニクル『PSYCHO-PASS サイコパス』」

きらら豚、こっち来い オブリガード

1. きらら豚って、なに？（自認きらら豚は読み飛ばし可）

こんにちは。高3のオブリガードです。去年は締切当日にカラオケで書いたりしてました。今年は締切オーバーです。締め切りまで日が短いって分かっていたのに....なんでもっと急ごうと思わなかつたんだろう.....。

では本題に入ります。なかなか攻めたタイトルですが、この“きらら”が何のことかご存知でしょうか。“きらら”とは、「まんがタイムきらら」という芳文社発刊の4コマ漫画雑誌に掲載されている漫画及びそのアニメの総称です。この雑誌の姉妹誌の場合も“きらら”的扱いになります。

まんがタイムきらら、と言われてもピンと来ないかもしれません、2022年にアニメ化して一気に有名になった「ぼっち・ぎ・ろっく」は姉妹誌のまんがタイムきらら MAX で連載されています。この春に3期放送を迎えた「ゆるキャン△」もまんがタイムきららフォワードで連載されている、きらら系統の作品です。アニメは話題になりましたが、月刊誌の方はイマイチの様子。単行本の方が断然コスパはいいですが、月刊誌を買うとマイナーながらも面白い作品に出合えることもあります。何より毎月購入などしていればオタクとしての立派なステータスです。毎月まんがタイムきらら MAX を購入している僕が保証します。

さて、もうお分かりいただけたと思いますが、“きらら豚”とは要するにきらら系の作品を推すオタクのことです。きらら系の作品は基本的に“萌え”が主の日常系で、主要キャラもほぼ全員が女の子です。百合好きならムフフなシーンも少なくはありません。きらら作品入門でおすすめのアニメは「まちカドまぞく」「ブレンド・S」ですね。電子書籍などでゆる～く読んでみたいなら「キルミーベイベー」もおすすめ。

2. きらら豚、解いてみろ

それではきらら作品クイズ。どれも難易度は高めだと思います。オタクのプライドがあるならば解いてみろ。全問正解すればお前の勝ちだ。

Q1. 「ご注文はうさぎですか？」のシャロがバイトしている店の名前は？

- 1. ラビットハウス
- 2. スティーレ
- 3. フルール・ド・ラパン
- 4. ワグナリア

Q3. 「きんいろモザイク」の主人公、大宮忍の将来の夢は？

- 1. 花屋
- 2. 通訳者
- 3. 美容師
- 4. モデル

Q2. 「まちカドまぞく」の千代田桃のペットの名前は？

- 1. ティッピー
- 2. アレックス
- 3. きめら
- 4. メタ子

Q4. 「こみっくがーるず」の色川琉姫のペンネームは？

- 1. 爆乳♥姫子
- 2. かおす姫
- 3. るつきー
- 4. 恋する小夢

Q5. 声優の竹達彩奈が担当したきらら作品のキャラクターは？

- 1. 智花（ひだまりスケッチ）
- 2. 呉織あぎり（キルミーベイベー）
- 3. 恵比寿沢胡桃（がっこうぐらし！）
- 4. 中野梓（けいおん！）

Q6. 「スローループ」で小春とひよりが初めて会った時に2人で釣った魚は？

- 1. マス
- 2. メバル
- 3. サヨリ

Q7. 「星屑テレパス」のロケット大会の強豪、竜岡科学技術高校の宇宙開発部部長は？

- 1. 小ノ星海果
- 2. 雷門瞬
- 3. 夕雲みちる
- 4. 秋月彗

Q8. 「NEW GAME！」の涼風青葉が会社の最新作「FS3」制作でモデリングしたモブキャラの名前は？

- 1. ソフィア
- 2. セレナ
- 3. クリストイーナ
- 4. ユーフェミア

Q9. 「アニマエール！」の有馬ひづめと中学時代に同じチア部だったのは？

- 1. 鳩谷ことね
- 2. 稲葉兎和
- 3. 牛久花和
- 4. 舘島虎徹

Q10. 「Aチャンネル」のナギ先輩は何部？

- 1. 帰宅部
- 2. 隣人部
- 3. 演劇部
- 4. 奉仕部

3. 解答とお気持ち表明

それでは順番に答えと一言コメントを。

Q1、答えは3。よくフルールと呼ばれている店です。初心者にはややハードルが高いですが、ご注文はうさぎですか？は神アニメです。2期OPのノーザイフ！は第2の国歌。

Q2、答えは4。唐突に「時は来た！」と言う猫です。本来の名前はメタトロン。まちカドまぞくは百合百合してるので二次創作も活発。シャミ桃は良いぞ。

Q3、答えは2。残念ながら忍は英語力は壊滅的ですが…。因みにタイトルの「きんいろモザイク」の由来は忍の「私が金髪にすると似合わな過ぎてモザイクがかかっちゃうかも」というセリフ。

Q4、答えは1。イラストの色気(?)を買われてTL漫画を描くことになり、このペンネームになりました。あまりに不憫。

Q5、答えは4。竹達彩奈さんは中野二乃や高坂桐乃なども務めています。あずにゃん(中野梓)はとにかく可愛い。僕もこんな後輩が欲しかったです…。

Q6、答えは2。第1話の内容ですね。釣った後すぐにひよりが刺身にしたやつ。スローループは高校受験の直前期にオンエアだったのでアタタイを諦めたアニメなので少し思い入れがあります。

Q7、答えは4。星屑テレパスは僕が唯一全話アタタイ視聴したきららアニメです。この作品もなかなか尊い百合シーンが。単行本も買いましょう。

Q8、答えは1。NEW GAME！はきらら作品では珍しいお仕事系のアニメです。キャラデザが個人的に好きです。

Q9、答えは3。アニマエール！はEDが結構好きですね。牛久花和は巨乳要員。しかもチア部なので大迫力なわけです。

Q10、答えは3。幽霊部員ですけど、一応は演劇部。Aチャンネルは2011年制作のアニメで、残念ながら知名度はかなり低いです。今観ているのは逆張りオタクだけ。

4. 最後に

皆さんどうでしたか？正直言って6,7問正解でもめちゃくちゃ凄いと思います。非きららオタクの方も何か興味を持っていただけたら幸いです。最後に一言。ごちうさ4期制作お願いします。

初音ミク マジカルミライのすすめ

るんるん

はじめまして、初音ミクと同じ年、ライターの灘高 78 回生るんるんです。今回は僕が 1 年で最も楽しみにしているイベント、マジカルミライについて記事を書かせていただきます。自己紹介をしておくと、78 回随一のボカロおじさんで普段は#コンパスとか原神とか音ゲーとかやってます。アニメの趣味はハッピーシュガーライフや魔法少女サイトみたいな鬱系少女アニメと賭ケグルイ、カイジみたいなギャンブル系のやつをよく嗜んでます。アニ研のくせになんで初音ミクの記事書いてんだって思われるかもしれませんがこれ書いてるの締め切り当日なんです。1 日で書き上げれるトピックがマジカルミライしか思いつかなかったので……。許してください。まあ初音ミク好きやけどマジカルミライ行ったことない・あんまり知らないって人もマジカルミライがチ勢だぜって人もそもそも初音ミク知らねーゼって人も是非是非読んでってくださいな！

① そもそもマジカルミライってなんですかい

ここまで説明ゼロでマジカルミライって単語を連打し続けてきたんですけどそろそろちゃんと説明します。

マジカルミライとは大阪、東京(2022 は札幌、2024 では福岡でも)で年に 1 回開催される初音ミクの初音ミクによる初音ミクのためのフェスで、昼夜 1 日 2 回開催されるライブと物販や等身大モデル等の展示による企画展によって構成されています。

「本気(マジ)なコンサートと初音ミクの文化(カルチャー)のこれまでと未来(ミライ)。『初音ミクのすべて』を 1 日で楽しめるユーザー参加型文化祭です！」(マジカルミライ 2013 公式サイト)

公式見解でのマジカルミライの由来はこれで(案外知られてないかも？僕は知るまで結構かかった)、この由来に恥じないぐらい初音ミク好きには堪らない最高のイベントになってます！！

② マジカルミライの推しポイント

マジカルミライの大雑把な説明が出来たところでここからは僕の思うマジカルミライが神イベントたる理由を並べていこうかななど思います。

・物販の充実具合が神

初音ミクのグッズって普段全然お目にかかるないんですよね…アニメイトはあってもあくまでプロセカのグッズですし駿河屋やらしんばんはありますけど少ないそもそも中古品やし…って具合で。だからこそマジカルミライはボカロオタクにとって貴重なまとまってボカラグッズを集められる場もあるんですよネ。マジカルミライの物販には 3 つあって、公式物販と企業物販とクリエイターズマーケット。それぞれ説明していくと、まず公式物販は後述するその年のキービジュアルをあしらったグッズを販売する公式の物販で、定番のアクキーや缶バッジから T シャツや法被といった衣類、そしてライブの必需品ペンライト等さすが公式と言わんばかりの幅広い品揃えがしてあります。ただ一つ問題点があるとすれば、やっぱり超人気なので爆速で完売するし、めっちゃ並びます。次に説明するのは企業物販。その名の通り各企業が直接運営している物販で、雪ミクや桜ミクといった初音ミク関連の企業からあの車のダイハツまでこちらもまた幅広い企業が出展しています。売っている物は企業が出しているだけあって眼鏡用品やギター用品等の専門的な物もあればフィギュアやアクセといった普通のオタグッズも充実しています。最後に紹介するのはクリエイターズマーケット、これはクリエイター=ボカロ P が自身の CD やグッズを直接手売りするブースで、好きなボカロ P に愛を伝えたり目の前で世界に一つだけのサイン入り CD を作ってもらえるオタクには堪らない機会となっています(僕は CD 買わない民なので行ったことないです、物買わないでファンサだけ求めるのはマナー違反なのでやめような！！)。僕は例年公式と企業で各 7000 円ぐらい使ってるかな、お値段はどのお店でも結構張るので軍資金は十分に持っていきましょう…

。



・等身大立像がマジですごい
←マジカルミライ 2021 ミクの等身大立像
語るまでもないクオリティーの高さ！！！
可愛い！！！

マジカルミライは毎年その年のキービジュアルが書き下ろされるんですけど、そのイラスト自体がそもそも超魅力的で、それが三次元の世界に現れるんですよ、ミク庵がニコニコしない訳がなく。年によってはオリジナルミクとか他のクリプトンキャラも展示されてることもあってマジで大盛況でした

マジでこれ一見して物販行くだけでも企画展の 500 円(今年は 1000 円になつてもうたけど)払う価値は十二分にあります、マジで、マジで。

・やっぱりなんといつてもライブ！！！！！！

ここまでライブに一切触れず書いてきたんですけど、結局マジカルミライの素晴らしいポイントはライブに尽きるんですよ、マジで！！！！！！！生歌唱じゃなくて所詮打ち込み音源やねんから家で聞いても一緒やんって？違うんですよ、演奏が生演奏なのがマジででかい。音圧がほんとにエグイ。2022 では運よく席 6 列目だったんですけど体の芯に音が響く響く。セトリがライブ用の曲としてほんとに 100 点のものばかりなんでボカラフアンにとっては間違ひなく人生で一番ノれる一時になります！

・毎年書き下ろされるテーマソングが神曲揃い

マジカルミライでは毎年テーマ(メルヘンファンタジーやヒーローなど)が設定され、そのテーマに沿って大物や波に乗っているボカラ P がテーマソングとして 1 曲書き下ろしてくれるんですけど、これが比喩じゃなくて本当に 1 曲たりともハズレがない。ミクのお祭りということで P もミクへの思いをこれでもかというほど詰めていてくれます。このテーマソングに関して全曲解説を書いたのですが、尺の都合で全カットになりました！！悔しい！！

③ マジカルミライおじさんからのアドバイス

ここまでマジカルミライの魅力を語ってきた訳なんんですけども、ここからは僕の思うマジカルミライに参戦する上では是非注意して欲しいポイントをあげていきたいなと思います

・朝 9:00 には着いとけ！！！！！

公式物販買う人は特にです、公式物販は大体のグッズが 11 時台には売り切れるんですけど、ここまで買おうと思ったら 9 時に会場着いて企画展に入れるのが 10 時、そっから 1 時間並んでやっと 11 時ギリギリ買えるか？ってぐらいです。公式物販行きたいならマジで 9 時には、なんならもっと早くに着くことをおすすめします。ちなみに僕は使ったことないんですけどペンライトとか T シャツとかの人気グッズは公式がオンラインで先行販売してくれるので、確実に手に入れたかったり当日ゆっくりしたかったりするのであれば利用してみるのも手だと思います

・ペンライトとライブはケチるな！！！あと U-18 は超お得！

マジカルミライのライブは全 3 回のオンライン抽選制ですが、外れてしまって諦めてはいけません。マジカルミライはライブ参戦するか否かで楽しさが 10 倍ぐらい違います(←経験者)。抽選の際複数回応募してみたり、抽選の後に行われる一般販売や公式のリセールを駆使したりしてなんとしてでもライブチケットを手に入れてください。そして 18 歳以下のそこのあなた、U-18 席という慈悲の塊みたいな枠がございまして、通常 9000 円ほどかかる S 席を特別プライスとしてミクになぞらえて 3900 円でゲットできます、マジで破格。

ただ、この U-18 は一般販売がなく、最初の 2 回の抽選でしかエントリーできません。今年(2024)は 2 回目の抽選が 5/13 までやってるので、文化祭の今ならまだ間に合います、さあスマホを開いてマジカルミライで検索だ！！！！！

さて、次に 18 歳以上の方、U-18 外れちゃったあなた、狙うべきは S 席じゃなくて S S 席です。S 席、ほんとに闇鍋すぎるんですよね。それに比べて SS はまあまずアタリ、中央最前列なんか引ければもう

ウハウハですよ。でも SS 席お高いんでしょう？って？なんとなんと、S 席からたったのプラス 1000 円、買わない理由がないですね。一つ注意点があるとすれば、抽選は激戦になります。複数口応募するなり己の運に賭けるなり覚悟して応募してください。

そしてもう一つ、ペンライトはぜ t t t t t t t t みたい買ってください。

ペンラ振るのマジで楽しいし、無いままライブ参加したら絶対自ずとペンラ欲しいってなります(←これもまた経験者)。なんなら両手分で 2 本欲しいぐらい。一本 3000 円です、ケチる程の金額じゃないです、絶対 3000 円以上の楽しさが手に入ることを保証します、マジでマジで。チケもペンラもちょっとしたプラスを惜しまないでください、絶対値段以上の体験があなたを待っています！

・ CD入り楽曲で予習しておく！！！

ライブ参戦を決めたあなた！！！マジカルミライは毎年多分 6 月ぐらいにライブでやる曲を各ボーカロイドキャラ 1 曲ずつ+テーマソング+楽曲コンテストグランプリの 1 曲+なんか 1 曲の計 9 曲詰めた CD が発売されます。この CD を買えとは言いません、ここに収録されてる曲を YouTube で調べてプレイリストを作って、めっちゃ聞いてください！これはもちろんせっかくライブ行くなら知ってる曲多い方がいいじゃん？ってのもそうなんですが、それ以上にこの CD 楽曲、ほんとに 1 曲たりともハズレがない(2 回目)。ヴァンパイア(DECO*27)やテレキャスター・ビーボーイといったメジャー楽曲もあれば YouTube では 10 万再生しかされていない掘り出し物曲まであって、再生数の差はあれど全部ライブにこれ以上ないほど適した神曲ばかり。新たなお気に入り楽曲を見つける意味でもこれは絶対にやって欲しいステップです。



さて伝えたかったことも言えたんで記事おしまいです！！！

何人読んでくれたかわかんないけど少しでもボカロやマジカルミライに興味を持てたり役に立ってたりしてたら嬉しいです！！！また次のミライであいましょう～それでは！

記載しきれなかつた記事の QR コード

今回ページの関係上記載しきれなかつた記事がありました。
以下の QR コードを載せておくのでぜひこちらも読んでみてください。

『宇宙戦艦ヤマト 2199』のヤマトと史実の戦艦大和の比較

支山定信



(読み込むと一度広告が出ますがスキップしていただくと PDF
に飛びます)

編集後記

本日は灘校文化祭、および灘校アニメ研究会にお越しいただきありがとうございます。会長の我が滝です。

今年も去年と同じくサークル展示や会誌の頒布、ODORIBAでのダンス披露ができたことをとても喜ばしく思います。

不甲斐ない自分に協力してくれた同級生の会員達や、付いてきてくれた後輩達には感謝してもしきれません。

また、この活動を支えてくださった顧問の城下先生や他先生方、文化委員の皆様方にも多大なる感謝を申し上げます。

サークル紹介

灘校アニメ研究会（@ND_Aniken）では次のような活動を行っています。

1. 文化祭関連

1.1 ODORIBA(文化祭数ヶ月前～)

アニメ研究会では、文化祭ステージで会員たちが選んだ盛り上がる流行りのアニソンやボカロ曲を踊っています。

1.2 会誌

文化祭当日に頒布する会誌の執筆をしています。内容はサブカル関連なら何でも基本OKでアニメ、ゲーム、ボカロ、小説、Vtuber、映画 etc... 様々なことを会員が長文で語ってくれます。

2. 文化祭以外

「灘校アニメ研究会」は文化祭サークルのため日常的に活動することはありませんが、定期的に集まってアニメを見たり、コミックマーケットに十数人で参加してその体験記を書いたりして楽しんでいます。

最後になりますが、この会誌に関わった方々、また手に取り、読んでくださった皆様に多大なる感謝を申し上げます。

令和6年5月 灘校アニメ研究会