

年末発表

ボーカロイド楽曲の  
歌唱難易度指標に関する初期検討

安藤研究室

21T317 谷知紘

## ・ボーカロイドとは？

ヤマハが開発した歌声合成技術の応用ソフトウェア

## ・ボーカロイド楽曲(ボカロ曲)とは？

ボーカロイドを用いて作成された楽曲の総称

### 主な特徴

- ・機械音声がメインボーカルを担当
- ・人間には表現が難しい歌声を容易に合成可能

### 先行研究

「歌いにくさ」が人気の要因の1つではないか



最近話題の  
重音テト

「UTAUだから  
ボカロじゃない」  
の申し出は受け  
付けません

## 先行研究

- ・人間が歌いにくい楽曲の特徴としてメロディに注目[佐々木ら, 2013]  
「発音単位毎の継続時間」「音程」「テンポ」に基づいて分析  
人気の曲ほど, 人間が発声しにくい音域が含まれやすいことを発見
- ・歌詞の意味の伝わりにくさに注目[中井ら, 2022]  
ボカロ楽曲とJ-POP楽曲における品詞の使用率を分析  
ボカロ楽曲, J-POP楽曲, とともに品詞の偏りがあることを発見

## 課題点

歌いにくさを定量的に表現するまでには至っていない

# 研究目的

## 歌詞に注目した歌唱難易度推定方法の実現

### 検討手法

- 単位時間あたりの音素数による算出法
- 歌詞に用いられる単語の難しさによる算出法
- 早口言葉を構成する要素の有無による算出法

ボーカロイドには以下の制約が存在しない

- 息継ぎの制約
- 筋肉の動きの制約

→ 歌いにくさを表現する指標となる

# 1. 単位時間あたりの音素数による算出法

## 【仮定】

単位時間あたりの  
音素数が多いほど  
歌唱難易度が上がる

「音素」  
意味の違いに関わる  
最小の音の単位

## 音素数の算出

ローマ字変換済みの歌詞を使用  
歌詞中に登場するアルファベット数を疑似音素数としてカウント

## 単位時間の基準

1分間における拍の数を表すBPM(Beats Per Minute)を採用

## 歌唱難易度の定義

$$\text{歌唱難易度} = \text{BPM} \times \text{疑似音素数}$$

# 実験設定

## 手法

有志により作成された「VOCALOID曲難易度表」を用いる  
音域の広さ・リズム・低音高音の頻度のみを基準にランク付け

VOCALOID曲難易度表のうち

- ・上位20曲→「歌いにくい」
- ・下位20曲→「歌いやすい」

上位20曲

- ・炉心融解
- ・ワールズエンド・ダンスホール
- ・初音ミクの激唱
- ....

下位20曲

- ・メランコリック
- ・からくりピエロ
- ・モザイクロール
- ....

全40曲における歌唱難易度の平均値と中央値を閾値として利用



各楽曲を2クラス分類

表1: 歌唱難易度の平均値と中央値

	上位20曲	下位20曲	全40曲
平均値	240,575	131,240	185,907
中央値	223,839	117,174	160,545

- ・上位20曲
- ・下位20曲

全40曲の歌唱難易度を  
閾値で分けたときの分類  
性能を測る

# 実験結果

表2:2クラス分類のスコア

		Accuracy	Recall	Precision	F1
平均値	TP:上位20曲	0.75	0.60	0.86	0.71
	TP:下位20曲	0.75	0.90	0.69	0.78
中央値	TP:上位20曲	0.75	0.75	0.75	0.75
	TP:下位20曲	0.75	0.75	0.75	0.75

表3:2クラス分類のスコア(マクロ平均)

	Recall	Precision	F1
平均値	0.75	0.77	0.74
中央値	0.75	0.75	0.75

## 考察

全体的に低い歌唱難易度が広く分布した  
低い歌唱難易度:多  
高い歌唱難易度:少

## 実験データの分析結果

各性能が約0.75と, 高い有効性を確認

# 2-1. 歌詞に用いられる単語の難しさによる算出法

## 単語の難しさとは

- 使用される単語(漢字)が難しい
- 使用される単語が日常的に馴染みがない

## 手法

歌詞に含まれる漢字の総数を100%とし、  
そのうち、漢字検定の各級(2～10級)の漢字が  
何割現れるかを調査する。

各歌詞の結果を、レベルごとに平均をとる。

各レベルの平均値をグラフで可視化し、  
振り分けのばらつき具合を確認する。

### 【仮定】

歌詞に用いられる漢字が難しいほど  
歌唱難易度が上がる

級の振り分けには以下を用いる。

- 日本漢字能力検定 級別漢字表(2～10級)

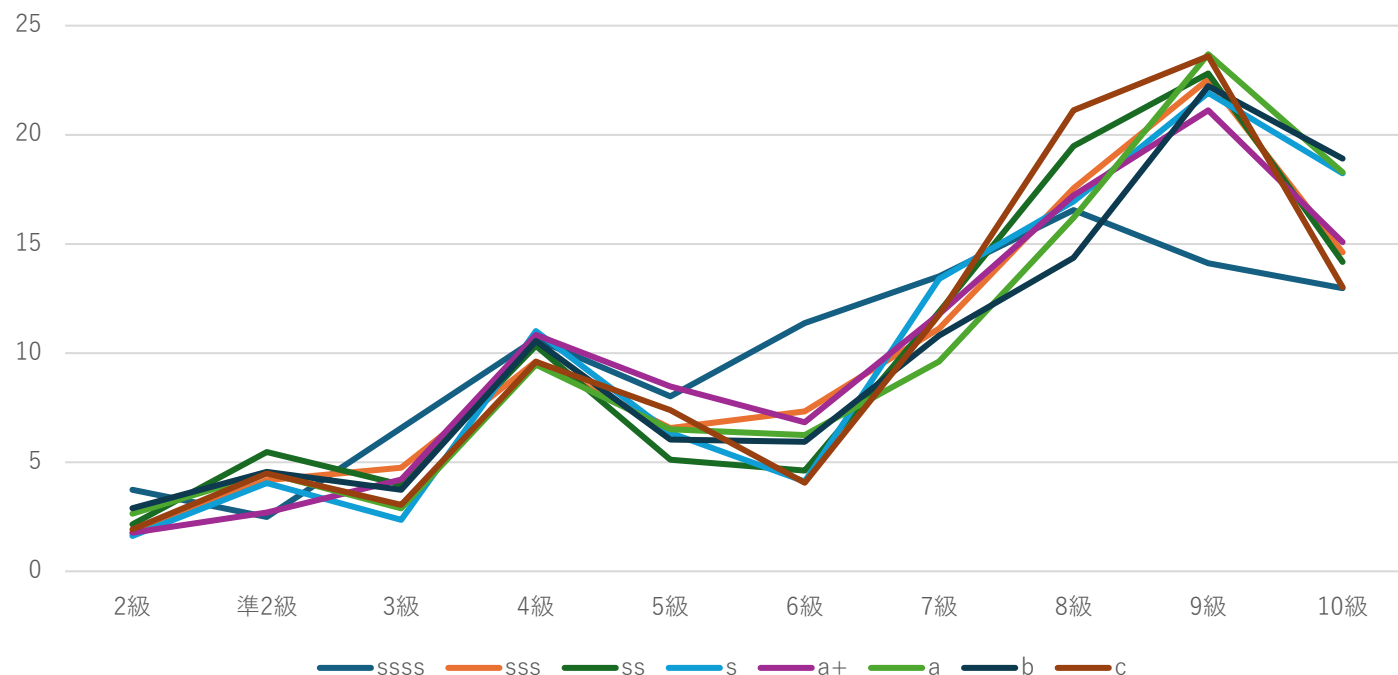
歌詞データには以下を用いる。

- VOCALOID曲難易度表



# 実験結果

レベル別 級別漢字 割合



- SSSS 難
- SSS
- ...
- b
- c 易



## 考察

全体的に級のレベルが下がるほど出現率が高くなる傾向があった。

例外的に、4級の漢字が前後の級に比べて出現率が高くなった。

どのレベルも、似通ったグラフになることを確認できた。

## 実験データの分析結果

歌詞に使用される漢字より算出する歌唱難易度は、有効性が低い。

## 2-2. 歌詞に用いられる単語の難しさによる算出法

### 単語の難しさとは

- 使用される単語(漢字)が難しい
- 使用される単語が日常的に馴染みがない

### 手法

歌詞に含まれる各単語の親密度の平均値を測る.  
親密度には, 以下の3種類がある.

- 文字音声単語親密度
- 音声単語親密度
- 文字単語親密度

各レベルの平均値をグラフで可視化し,  
振り分けのばらつき具合を確認する.

### 【仮定】

歌詞に用いられる単語に馴染みがないほど歌唱難易度が上がる

単語親密度の振り分けには以下を用いる.

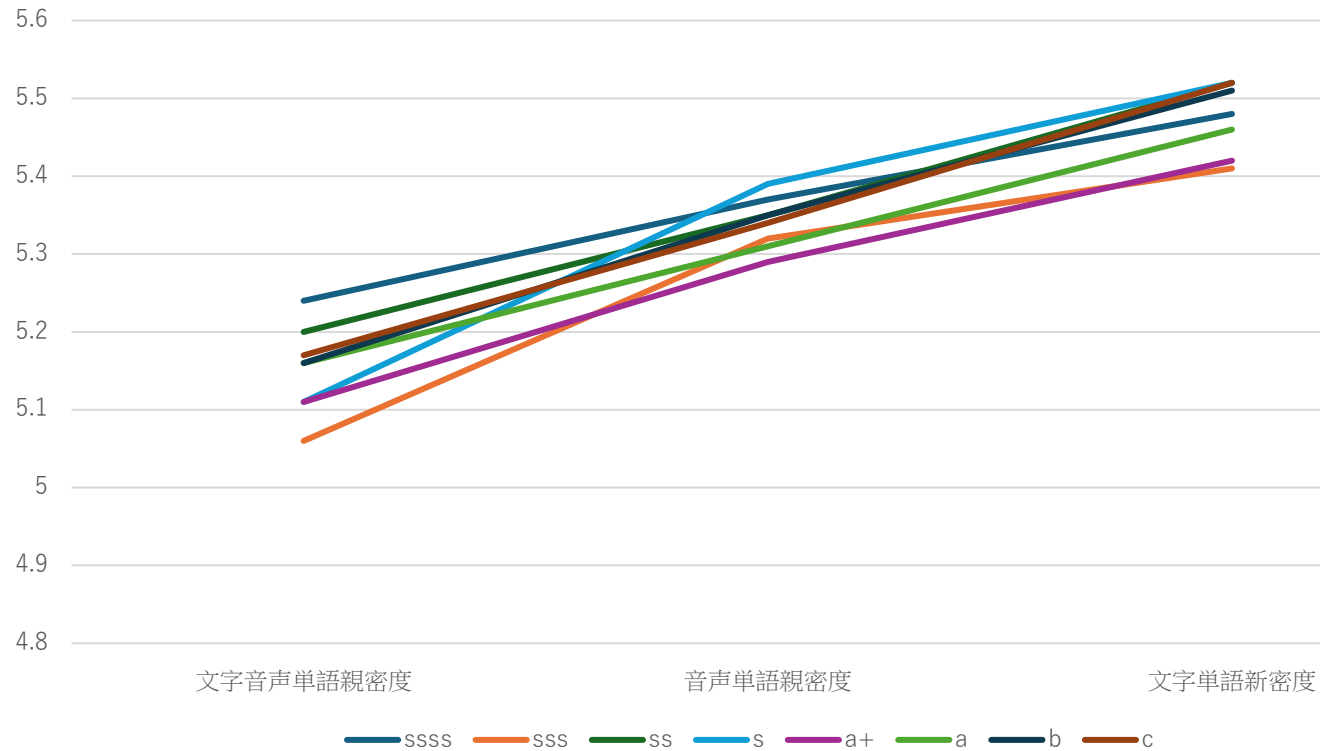
- NTT単語親密度データベース平成版

歌詞データには以下を用いる.

- VOCALOID曲難易度表

# 実験結果

レベル別 単語親密度 平均



## 考察

レベルに関わらず似た傾向になる.

どのレベルにおいても文字単語親密度が一番高い結果となった.

## 実験データの分析結果

歌詞に使用される単語の親密度による歌唱難易度は、有効性が低い.

## 2つの実験を踏まえた全体のまとめ

歌詞に用いられる単語の難しさと歌唱難易度に関係性はない

# 3.早口言葉を構成する要素の有無による算出法

## 【仮定】

早口言葉に似た文体の  
歌詞ほど歌唱難易度が  
上がる

## 早口言葉を構成する要素(一例)

- 素早く発音しにくい音が含まれる
  - 拗音(○ゃ, ○ゅ, ○ょ)
  - マ行, パ行, バ行
- 似たような表現の繰り返し
  - 母音と母音が入れ替わる
  - 子音と子音が入れ替わる

- 老若男女
- バスガス爆発

- 炙りカルビ(あぶりかぶり)
- 神アニメ(かにあにめ)

## 問題点

# 実験結果