

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(VOCALOID)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



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

研究目的

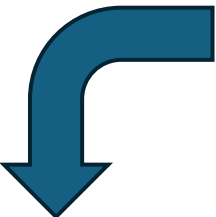
歌詞に注目した歌唱難易度推定方法の実現

検討手法

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
 2. 歌詞に用いられる単語の難しさによる算出法
 3. 早口言葉を構成する要素の有無による算出法

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

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

1.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

1.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。

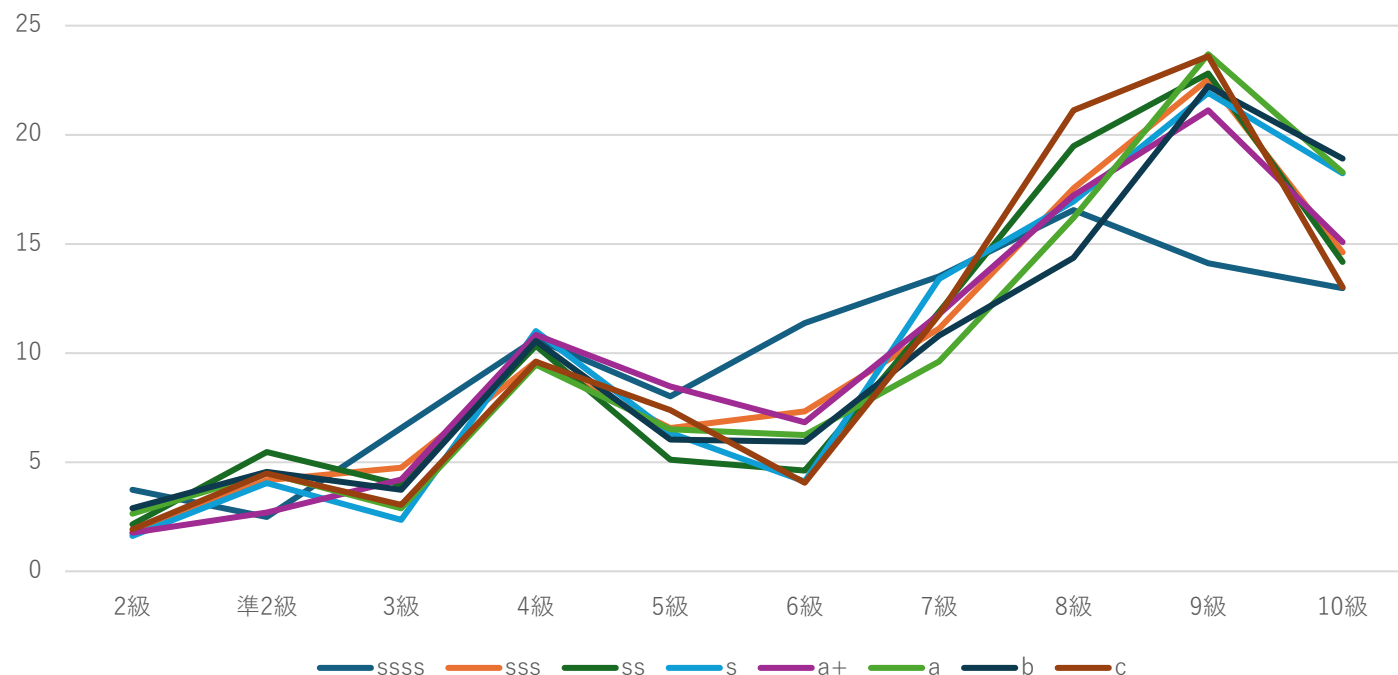
- 日本漢字能力検定 級別漢字表(2～10級)

歌詞データには以下を用いる。

- VOCALOID曲難易度表

2-1.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.
単語親密度には, 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.

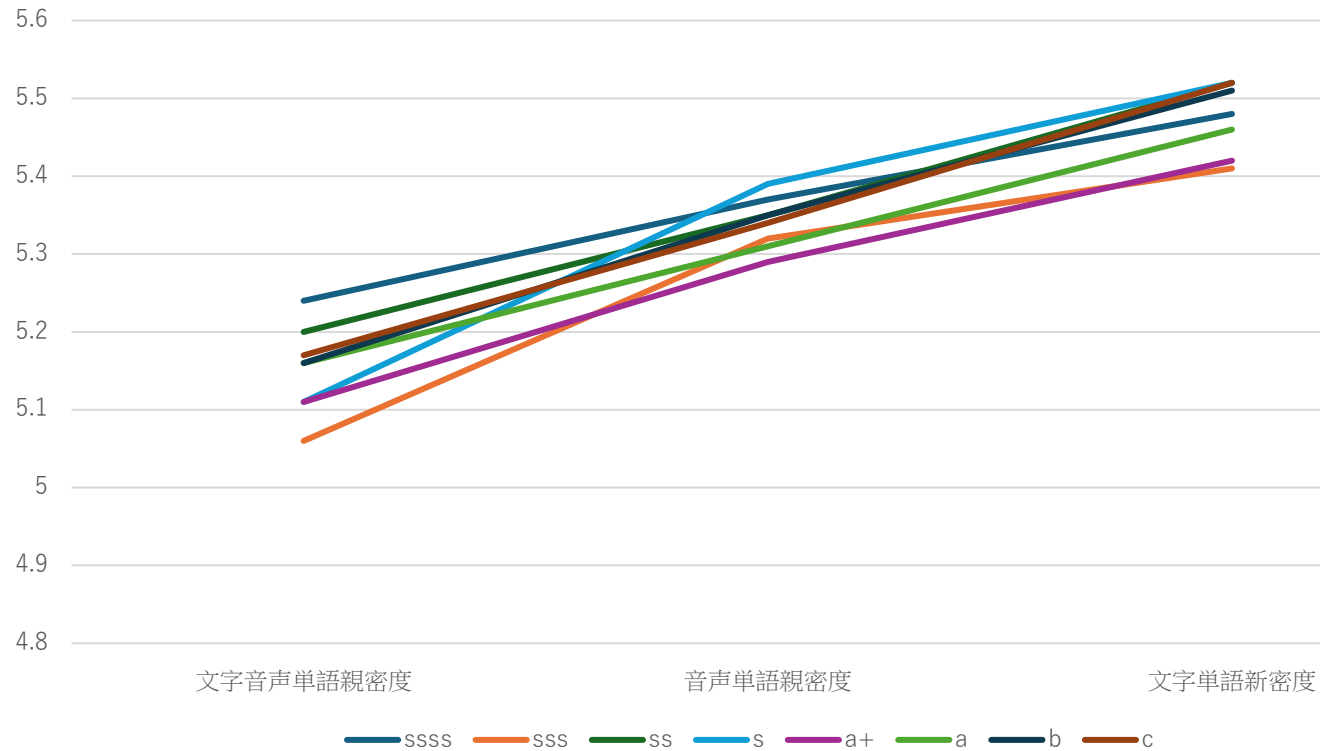
- NTT単語親密度データベース平成版

歌詞データには以下を用いる.

- VOCALOID曲難易度表

2-2.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

早口言葉の定義が曖昧, 複雑
→ ルールベースに基づく判定が難しい

解決案

早口言葉の文体を機械学習
→ 作成したモデルにより早口言葉の判定を行う

3.モデル構築

手法

Google検索より, 早口言葉, 早口言葉でない文

3.モデル構築