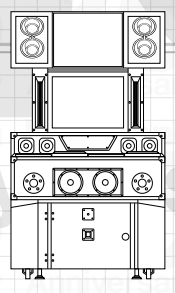


since 1997 - until 2022



2022 25 years

- "the beat" 25years anniversary -

beatmania anniversary of 25years unofficial Web anthology

1997.12.10

1998.03.18

1998.09.28

1998.10.01

1998.12.23

1999.01.19

1999.03.11

1999.04.26

1999.04.28

1999.09.09

1999.05.27

1999.09.22

1999.11.25

2000.01.27

2000.03.02

2000.03.08

2000.03.27

2000.05.31

2000.07.27

2000.09.07

2000.09.28

2000.11.28

2000.12.21

2000.12.28

2001.03.29

2001.07.13

2002.01.26

2002.01.31

2002.07.26

2002.08.26

⋮

2022.12.10



- "the beat" 25years anniversary -

PRESS 1P START BUTTON

OR

PRESS 2P START BUTTON



TURNTABLE : ALL MUSIC ON

CREDIT ∞

25 years ANNIVERSARY

25

“the beat” 25 years anniversary

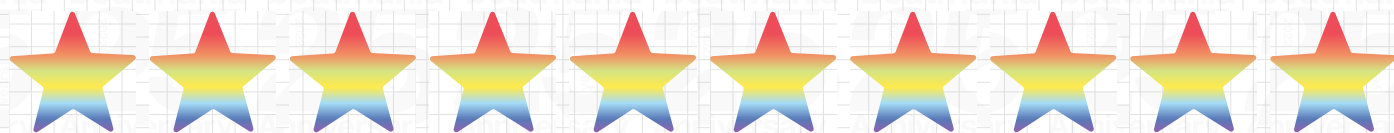
beatmania “5keys” lovers



BPM 573

TIM
∞

25 years ANNIV.



スタートボタンで曲リストの並び順が変更できます。→



エフェクトボタンで
オプションを変更できます。

CONTENTS

EX.STAGE

- ★ 06_ 市村圭
- ★ 09_ ゆーる
- ★ 10_ おしるこ 4GB
- ★ 11_ Poshi
- ★ 12_ 鴨居準
- ★ 13_ とよだたつき
- ★ 14_ 霧生
- ★ 15_ zunda3
- ★ 16_ karikarimouse
- ★ 17_ sacrifs
- ★ 18_ 西倉新久 (シンク)
- ★ 19_ たかしにゃん
- ★ 20_ 芹澤あき
- ★ 21_ 梁田ヒロユキ
- ★ 22_ じちょう
- ★ 23_ tel
- ★ 24_ ジャラ
- ★ 26_ Rest
- ★ 30_ 星晶 有実
- ★ 33_ 0000
- ★ 36_ rice
- ★ 38_ [Twitter 企画]「beatmania 25 周年へ、一言！」
- ★ 40_ あとがき

曲リストの並び順

★カテゴリー順

キリカエ : PRESS START

CREDIT ∞



Musicascope としての beatmania

text by 市村圭 (@kei_conv)

TEXT MODE

「beatmania」(1997)は、音楽を題材とした初めてのゲームというわけではなかった。

リズムアクションゲームという狭義の観点でも、松浦雅也が開発を主導した先達である「パラッパラッパー」(1996)の存在は当然無視できないし、遡ればインストラクターのリズミカルな指示に合わせてマット型の専用コントローラ上でステップを踏ませる「ファミリートレーナー エアロビスタジオ」(1987)も存在した。

リズムアクション以外にも広く含めれば、例えば鍵盤(専用コントローラ)が付属し、さまざまな音楽ジャンルのバックバンドに合わせて自由演奏を行うモードまで装備したコナミの音楽ゲームの大先輩「ドレミッコ」(1987)、やはりBGMに合わせてソフトウェアキーボードで自由演奏が可能な「いきなりミュージシャン」(1987)等も挙げられる。

さらに翻って電子ゲームの外に目を向ければ、コンポーザー・音楽研究者として知られるヨハン・フィリップ・キルンベルガーが18世紀に発明した、プリセットの楽譜からサイコロで進行を選ぶことで音楽を作るアナログゲーム「Musikalisches Würfelspiel」だって、音楽を題材にしたゲームなる表現が示す概念の一員であり得る。

これら同分野の先例たちの存在に

もかかわらず、beatmaniaが音楽を題材としたゲームに革新をもたらし、近代的な意味での音楽ゲーム隆盛の契機となったことにむろん疑いはない。それでは、beatmaniaのリリースがもたらした新規性とは、換言してみてもbeatmaniaの自己同一性とは一体、何だったのだろうか？

移動するオブジェと判定ラインを用いてリズムを表現するという技術面での新規性。

時系列で割り当てられた音に変化するサンプラーを模した、いわゆるキー音を用いたリズムアクション×演奏という新概念の提示。

10個ものスピーカーとクールなデザインを備えた大型筐体の格好良さ。プレイヤーとゲームの1vs1ではなく、さながらDJのようにオーディエンスすら魅了する場を提供する、アーケードゲームという独自のシーンと融和したゲーム体験。

90年代に小室哲哉らがクラブミュージックの要素を組み込んだJPOPを次々とリリース、当時10~30代であったプレイヤーたちの耳にそれら要素が親和する素地が存在したこと。

何よりもまずオリジナル曲を始めとする楽曲ラインナップのクオリティ・コントロール面で群を抜いたこと。

演奏前に(一部例外を除いて)プレイヤーによる選曲というプロセスを常に挟むことで、自ら選んだ特別

な音楽とプレイヤーが向き合う演出を為したこと。

さまざまな観点があり得、どれも正鵠の一羽を射抜いていることは論をまたない。それらに加えて本稿で取り上げたい新規性は、収録された楽曲の全てに音楽ジャンルを付与した、という点だ。

最初のBEMANIコンポーザーにして初代beatmaniaの開発者であるHIROこと竹安弘が本作に導入を提言した、DJとクラブミュージックのゲームという要素。その演出趣向の一つとして、beatmania立ち上げ当初は曲名ではなくジャンル名のみがプレイヤーに示され、自ら1曲を選択=選曲させるシステムを、彼らは提示してみせた。その後、「completeMIX」(1999)以降は曲名との併記になりつつも、ジャンルの明記は最終作である「FINAL」(2002)まで継続された。

シリーズを通して音楽ジャンルの表記を維持したことは、beatmaniaを引き継いだ第2世代以降のスタッフたちによる慣例主義などでは決してあり得ず、逆にそこにある意義に対して彼らが自覚的であったことは明らかだ。「4thMIX」(1999)以降のACナンバリング作品でサウンドディレクターを担ったSLAKEこと藤井岳彦は、「7thMIX」(2002)のスタッフコメントで五鍵beatmaniaについて「あらゆる音楽ジャンルが飽和状態である現在、あえて音楽を

生まれて初めて触れた音楽ゲームは「beatmania completeMIX」でした。あれから約 24 年。私事ながらいつしか音楽ゲームライターという肩書まで名乗るに至り、音楽ゲームという存在の周辺に今なお居場所を求めており、これからも居続けることになるでしょう。「beatmania」稼働 25 周年、おめでとうございます。これからもよろしくお祈りします。

ジャンル分けし、ゲーム化してきた」とその認識を高らかに宣言している。

そしてこのジャンルを切り口とした収録曲の提示は、同社の「pop' n music」(1998)「drummania」(1999)「KEYBOARDMANIA」(2000)、セガ「モグラッパー」(1999)「FLASH BEATS」(1999)、AmuseWorld「EZ2DJ」(1999)といった派生・後続の各社作品群でも踏襲されてゆく。これらタイトルが終息し、あるいはシリーズとしては継続しながらもジャンル名表記を打ち切った後にも、直接の継承作である「beatmania IIDX」は 2022 年現在もなお、収録の全曲に対する音楽ジャンルの明示を続けている。

音楽ゲームの収録曲はその定義からして当然ゲーム音楽に属する。ゲーム音楽は当然に音楽でありながら、ゲームと一体化したコンテンツであるがゆえに、純粋に音楽として評価されにくいという背景があった。ゲーム史・ゲーム音楽史研究家の田中"hally"治久は自身の同人誌「ゲーム音楽レビュー」に執筆したコラムで、「ゲーム音楽をゲームから切り離すな」「ゲーム音楽はゲームを知らなくては楽しめない」という、ゲーム音楽ファンの間でかつて圧倒的な主流を占め、現在も根強く残る認識の存在を語っている。

しかし beatmania はその収録曲にジャンル名を明記することで、それが同じジャンルに属する（ゲーム

の外の）音楽と同列の存在であり、同様に評価が可能であり、また相互に作用が可能であると高らかに宣言した。一例として収録曲のジャンルがテクノであれば、その楽曲は The Chemical Brothers やイエロー・マジック・オーケストラといった既存アーティストの楽曲と同列に語れることが明確で、そこにリファレンスや相互作用を見て取ることも自由でありまた必然である。それはゲームサウンドという分野では一見当たり前のように当たり前ではない、紛うことなき一つのパラダイムシフトであった。

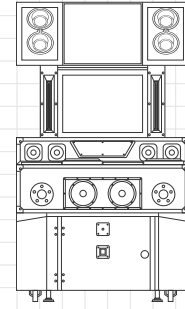
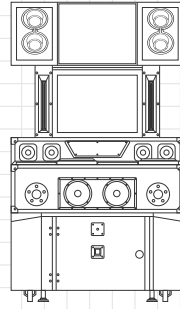
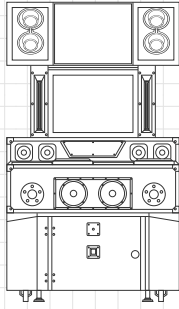
そのようにして暗黙的あるいは明示的にゲームの外と繋がられた音楽ゲーム楽曲による相互作用は、単に音楽面の一方向的なリファレンスに留まらなかった。当初はわずか 3 人のコナミ内部アーティスト（元祖 BEMANI Sound Team とでも言えるだろうか）による楽曲で構築された第一作。それに続いて制作された「2ndMIX」(1998) では既に、当時のクラブシーンで第一線の DJ・トラックメイカーとして活躍していた HIROSHI WATANABE を招聘し、活きた最先端のクラブミュージックを取り入れている。その後も Earth, Wind & Fire のラリー・ダンや Monday 満ちる、MONDO GROSSO の大沢伸一らを招いた「4thMIX」。ソニーミュージックとの連携により福富幸宏、

NEIL&IRAIZA の松田岳二、COSA NOSTRA ら、いわゆる渋谷系方面のクラブ音楽成分をスタイリッシュに取り入れてみせた「ClubMIX」(2000)。あの小西康陽をプロデューサーに迎え吉田哲人、Mansfield こと池田正典、ロケットマンことふかわりょう、クレイジーケンバンドの横山剣までも迎え入れた「THE SOUND OF TOKYO!」(2001)。

そういった、本来であれば一介のゲーマーへの疎通可能性が希薄であった音楽、それらからエッセンスを取り入れた極上のオリジナル曲たちを、beatmania はごく自然に届けてくれた。ゲームの単なる BGM としてではなく、音楽を音楽として楽しむという決して当然ではなかったはずの体験を、beatmania は新しい当然に変えてくれた。

遠方 (tele) を望む機器は telescope、微細 (micro) を覗く装置は microscope、潜水艦から周囲 (peri) を見回す潜望鏡は periscope と称される。相似として、我々の射程外であったはずの音楽に焦点を合わせて示してくれる機能を有する、それは musicascope とでも呼ぶことが可能だ。

また beatmania という musicascope が見せた風景は、単に歴史上の存在というわけでもない。2022 年の今もなお、その視野は有効である。



17世紀、商人を本業とする在野の研究者アントニ・ファン・レーウェンフックは、レンズとなる硝子球、試料台となる針、そして焦点合わせ機構からなる自作の顕微鏡を用いてミクロの世界を覗き込んだ。後に微生物学の父と称されることになる彼とその協力者が、ロンドン王立学会への書簡という形で残した記述とスケッチは、250年以上も後の生物学者をして、容易に種の同定を可能とさせるほどに精密であった。19世紀の学者であるパスツールやコッホにはるか先んじて初めて細菌の存在を目撃したそれらの観察記録は、優れた先行研究の一つとして未だ価値を失うことはない。

類似として、1997年から2002年まで展開されたbeatmaniaがそのスコープを通して見せた音楽の風景は、未だ色褪せることなくそこにあり、サウンドトラックや今も残されている筐体、そして各位の証言を通して掘り出す価値がある。

さらに加えて、そこからの派生もまた現在進行形で試みられていることも興味深い。代表としては、当事者であるアーティストや、またそれらに影響を受けて育ち、今や中堅となったミュージシャンの精鋭たちによる作品たちだ。

例えば2020年、あの文化の当事者の一人でもあったPINK PONGこと黒光雄輝とそのレーベルZPPTRAXが企画制作、五鍵と

その周辺シーンから生まれた音楽文化を令和時代の視点と知見で再構築せんとする試みを、一枚の傑作アルバムとして結実させた「partial recall」。

また例えばbeatmania IIDXシリーズの中で繰り返される、かつてを知りあるいは愛好するミュージシャンたちによって楽曲や音楽文化を再解釈する、kors k「Release The Music」、Hommarju「Beat Juggling Mix」、かめりあ feat. ななひら「PAPAYAPA BASS」、Ryu*「O/D*20」、RoughSketch feat. Aikapin「LUV DRIVE」、kors k「Programmed Genom」といった優れた試みの数々。グラフィック面でも、前出「Beat Juggling Mix」やU1-ASAMi「illegal function call」をはじめとするデザイン再考のトライアルは散発的に観測される。

今なお直接の後継にして最先端を担う作品からたびたび顧みられ、大いなるトリビュートを向けられ、そして当時を直接知らない令和時代のプレイヤー・リスナーすらも魅了してやまないこれらの事例は、beatmaniaが我々に示してみせたスコープの、その水準の高さを表すものと解釈できるだろう。

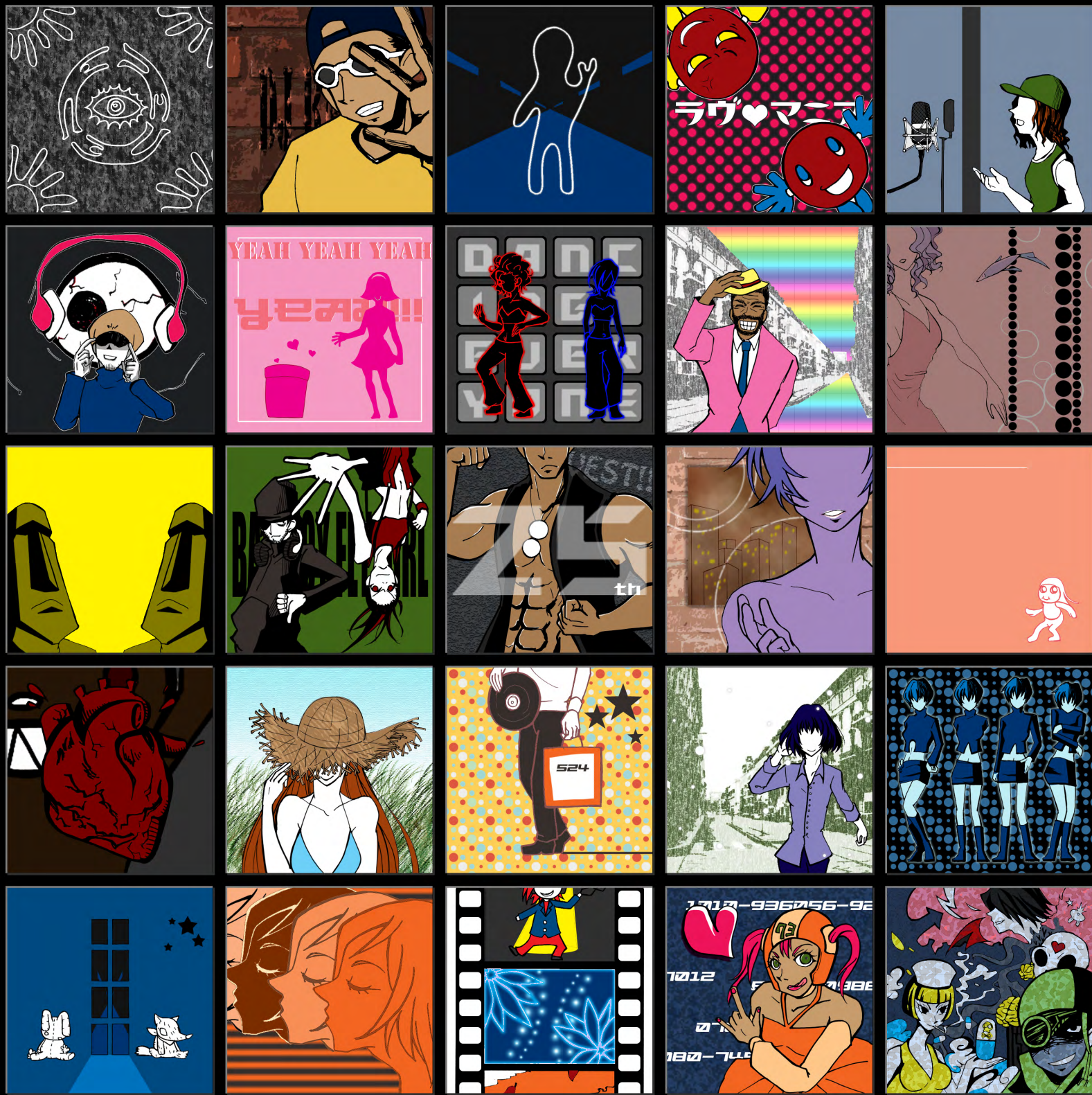
2020年代に突入して未だ衰えを見せず、どころかeSportsの潮流とも結びついてなお発展を続ける中、自身を生み出した五鍵beatmania

という存在をたびたびリブライズさせるBEMANIのフラッグシップタイトル「beatmania IIDX」シリーズ。数多くリリースされ、幸いにも未だ入手可能であるサウンドトラックたち。最終作から20年を経てなおそのゲームに魅了され、言葉で、イラストやデザインで、DJで、その魅力を語り続けているファンコミュニティ。

それらが続く限り、beatmaniaもまた続いてゆく。そしてbeatmaniaという存在が確かに、これからも長く紡がれてゆくことを、私は確信している。

ゆる

ILLUST MODE



いつの間にやら 25 周年、めでたい
曲も大好きですが BGA が同じくらい大好きなので自分の好きなもの
印象に残っているものを中心にチョイスしました
([Twitter](#) @jstk_yule)

おしるこ 4GB

ILLUST MODE



自分にとって beatmania は、世の中に「こんな音楽があるよ」「こんなデザインがあるよ」と教えてくれる教科書でした。特に 3rdMIX は印象深く、タイトルの X の文字がはみ出しているのを見て『こんなのアリなのか！』と、デザインという物を認知したり、LUV TO ME に惚れ込んでゲームセンターで録音したりしました。（騒音や音割れがひどくて聞くには耐えませんでした）やがて自分でも音楽を掘る事を覚え、中でも渋谷の GUHROOVY に通うようになったのは、人生の転機とも言える物で、そこで知ったアーティスト達が、後に次々と IIDX に参加していったのは、教科書よりも先に進んだようで、感慨深いものがありました。

([@OSHIRUCO4GB](https://twitter.com/OSHIRUCO4GB))

Poshi

ILLUST MODE



Poshi ©Poshi-Bahn

初めて五鍵盤の beatmania に触れた場所は高田馬場ミカドさんでした。普段 1P サイドで IIDX をプレーする自分にとって両右皿は衝撃であり、どうやって操作したものかと CORE MIX の筐体の前で悶々とした記憶があります。

今回寄稿させていただいた絵のテーマは OVERDOSER です。難易度もお手頃でかつ中毒性のある鳴りに、家庭用も含め数え切れない程プレーしてしまいました。リミックスもどれも素敵ですよ。beatmania25 周年、本当におめでとうございます！

([Twitter](#)) @Poshi_Bahn

鴨居準

ILLUST MODE

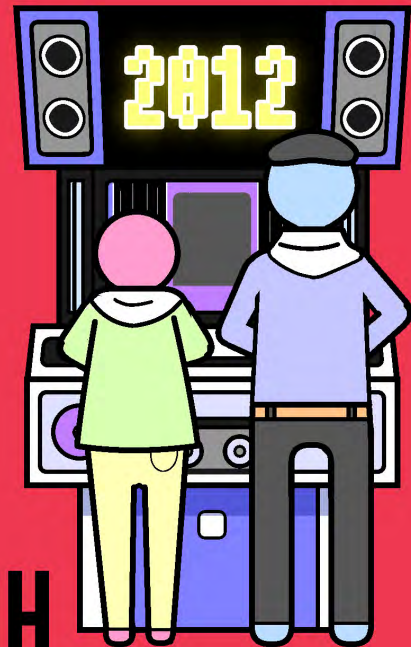


皆さん、Beatmania してますか？筐体がどんどん少なくなり、情勢的にも遠出もしづらく家庭用もプレー環境を整えるのが難しくなってきましたね。
それでも、Beatmania はずっと生きています。Final は稼働中です。私もなかなかプレーできる環境にないですが遊べる時は精一杯遊ぼうと思います。

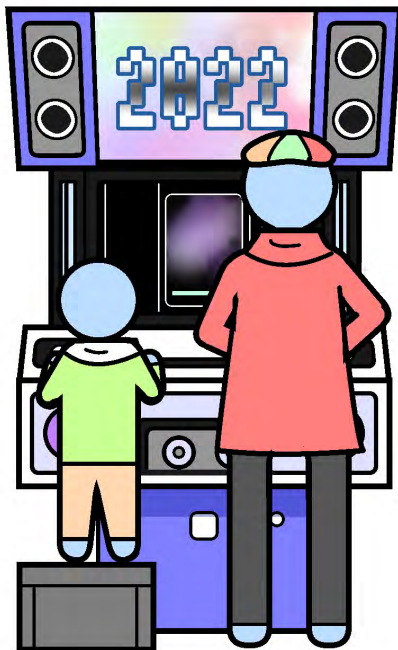
キコエテクルスベテノビートニリスペクト！

とよだたつき

ILLUST MODE



LIFE WITH
BEAT MANIA



25th
Beatmania

25年という時間は人間一人が成長するのに十分な時間。
これからも生活の側にその姿が残りますように。

[@mimihane2](#)

霧生

ILLUST MODE



趣味に走ったところまるで特定のバージョンが25周年みたいな絵になってしまいましたが、これから先もずっと元気で前向きな気持ちでたくさんの人と12月10日をお祝いしていけたらいいなあという気持ちを込めて書きました。25周年おめでとう！

zunda3

ILLUST MODE



BOA BOA LADY!

(CAMMING-MIX)

名古屋のとあるスーパーの一角に無料で遊び放題の5thMIXがありました。当時小遣いが少ない高校生だったので大いに楽しませてもらいましたが、今思い返してみると、それはまだ身の回りで誰も知らない、自分にとっての「とっておき」があるという喜びも感じていたのかもしれない。(そしてとうとう人生初のアンソロ参加まで来てしまったか・・・と感慨深く思います・・・)

今日もどこかで同じように5鍵見つけてくれる人がいたら嬉しいな、とも思っています。

[@funde_rectangle](#)

karikarimouse

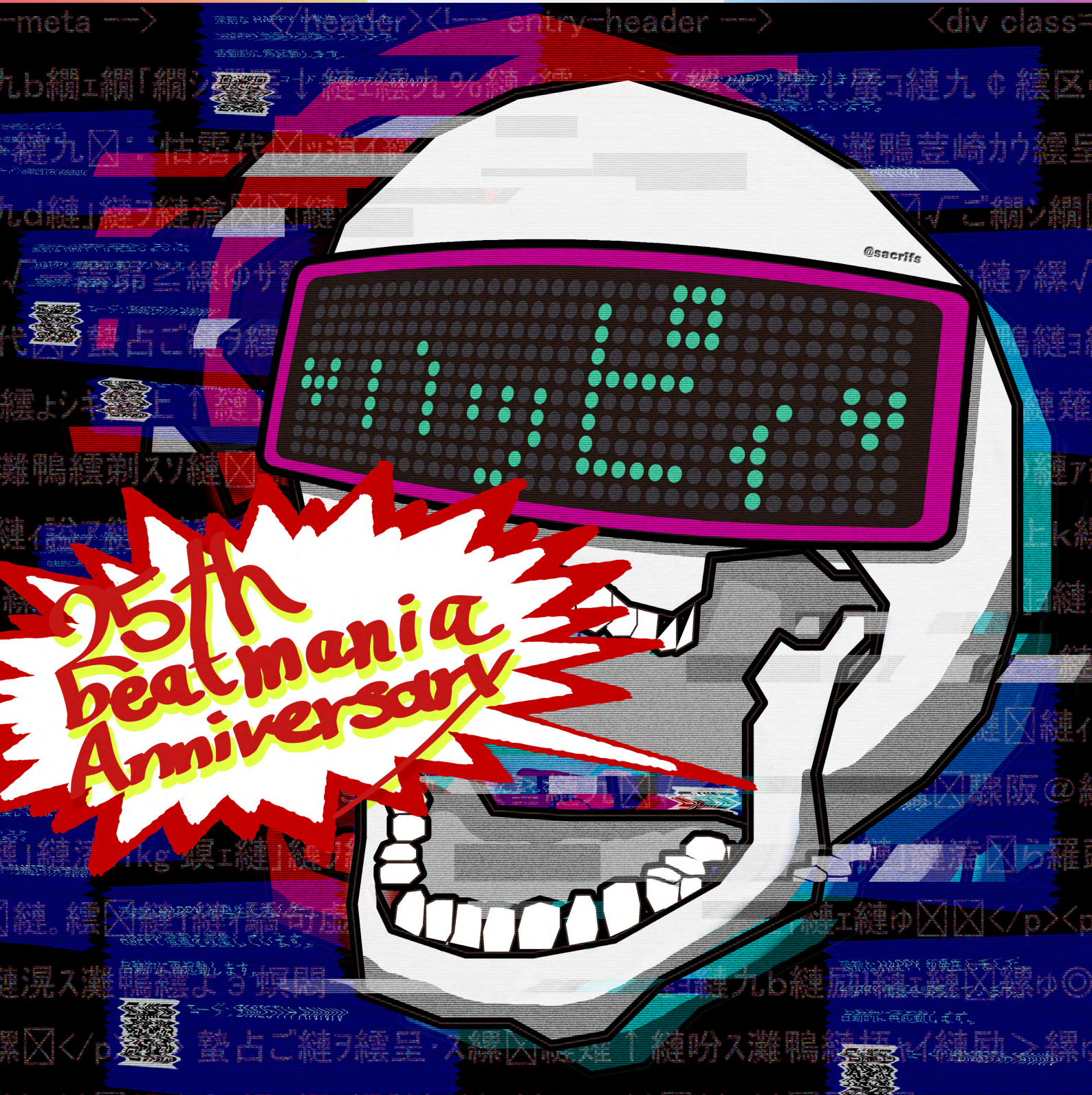
ILLUST MODE



25周年おめでとうございます!!!!
beatmania で耳も目も思い出も影響を受けた部分が多すぎてかけがえの無い存在です。
今でも遊べる環境に感謝しつつ
これからも、後悔しないようにたくさん遊び尽くします。
([Twitter](#) @Nu_With_Zi)

sacrifs

ILLUST MODE



25周年おめでとうございます。

このゲームがなかったら、今の私はなかったと思います。
スキマ時間に beatmaniaGB するのが最近のお気に入りです。

([Twitter](#) @sacrifs)

西倉新久 (シंक)

ILLUST MODE



2000年に発売されたPSオリジナルソフト、APPEND GOTTAMIX 2のファンアートです。シリーズの中でも異色な作品だと思いますが、デフォルメの裏に確かな職人的仕事が見え隠れする、とても野心的で底知れない魅力に満ちたシリーズだと思っています。

5 鍵盤的解釈の世界旅行に、また行きたくなる人が一人でも増えたなら幸いです。

たかしにゃん

ILLUST MODE



beatmania25周年おめでとうございます。四半世紀経っても自分の中に記憶があって思い出を共有できる人がいる、そんなコンテンツに触れ続けることができているのは幸運なことだと実感しています。ところで5鍵だとやっぱりアナログレコードのイメージが強いんですよ。そしてレコードのイメージがかいジャケットを壁に飾る感じ。今じゃCDすら下火になって配信の時代ですけどね。ゲームそのもの以上に音楽に対する価値観が大きく変わった、自分にとってのbeatmaniaはこれからもそういう作品であり続けるだろうと思ったりしたのです。

([twitter](#) @torisamagoya)

芹澤あき

ILLUST MODE

beatmania 25th

SHIRASAWA AKI



Thanks!!

SWEET BREEZE 1234

わたしが初めてプレイしたのは無印と YebisuMix でした。
鬼のように 20, November を練習したのを昨日のことに思い出しますね！
ちなみに、ClubMix のサントラは修羅場の友でした……ね……

(<http://lill.moo.jp/>)

梁田ヒロユキ

ILLUST MODE



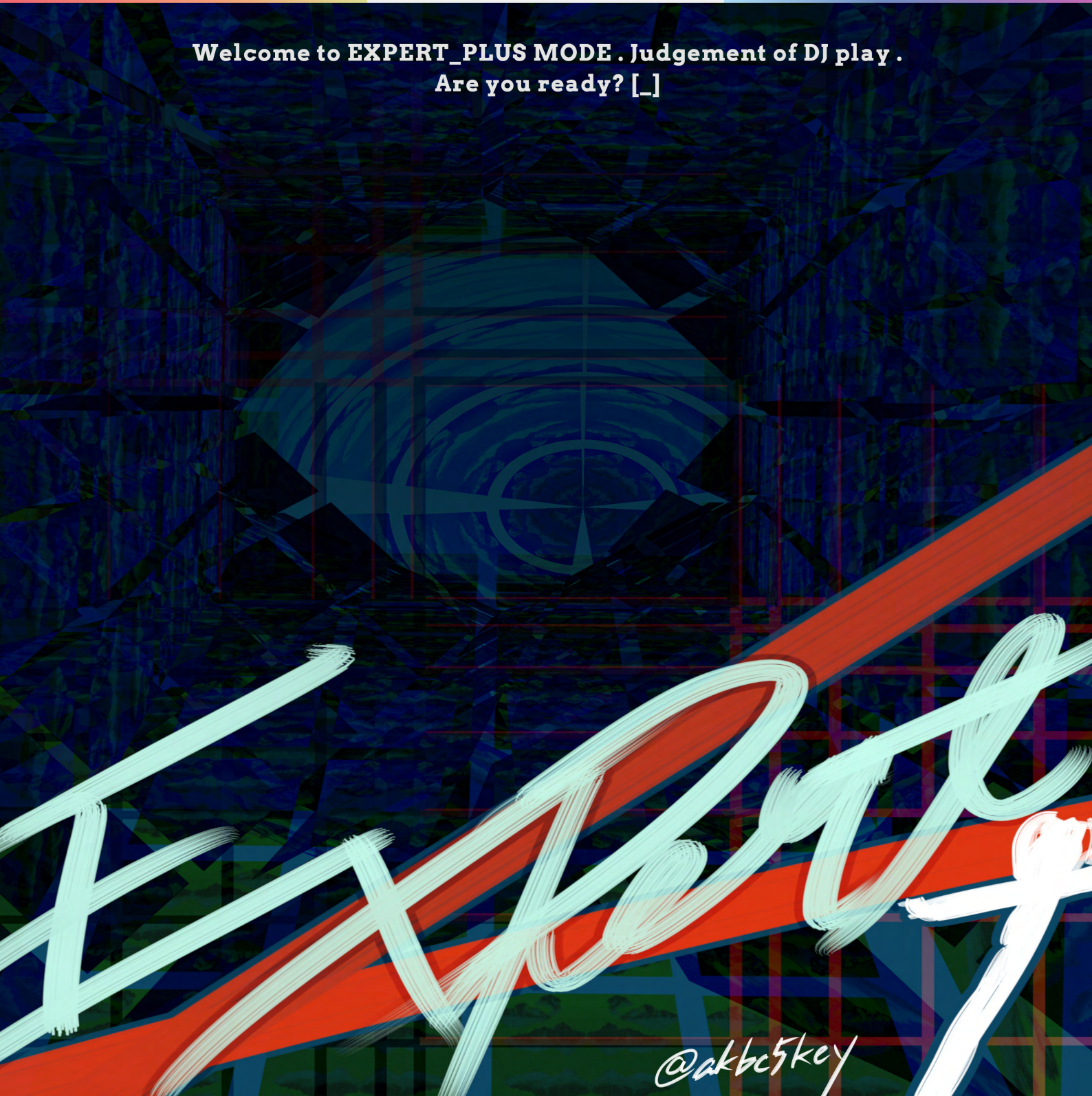
ビートマニア 25 周年おめでとう！ビートマニアのカワイイキャラクターといえば ClubMix のキノコボーイくん。そして IIIFINAL をプレーしている時に偶然見かけた名前すら不明の藤子〇ロっばいこの DJ くん、そもそもみんな知ってる？初代からプレーし続けて、いろいろ知っているだろうと思った自分。でもこの DJ くんのように、この年になってからも見つけるという新たな発見がどんどん見つかっていく。ビートマニアくん、まだまだこれから先にもきっと新たな発見があるんだと思います。

[@hiroyanada](https://twitter.com/hiroyanada)

じちょう

ILLUST MODE

Welcome to EXPERT_PLUS MODE . Judgement of DJ play .
Are you ready? [_]

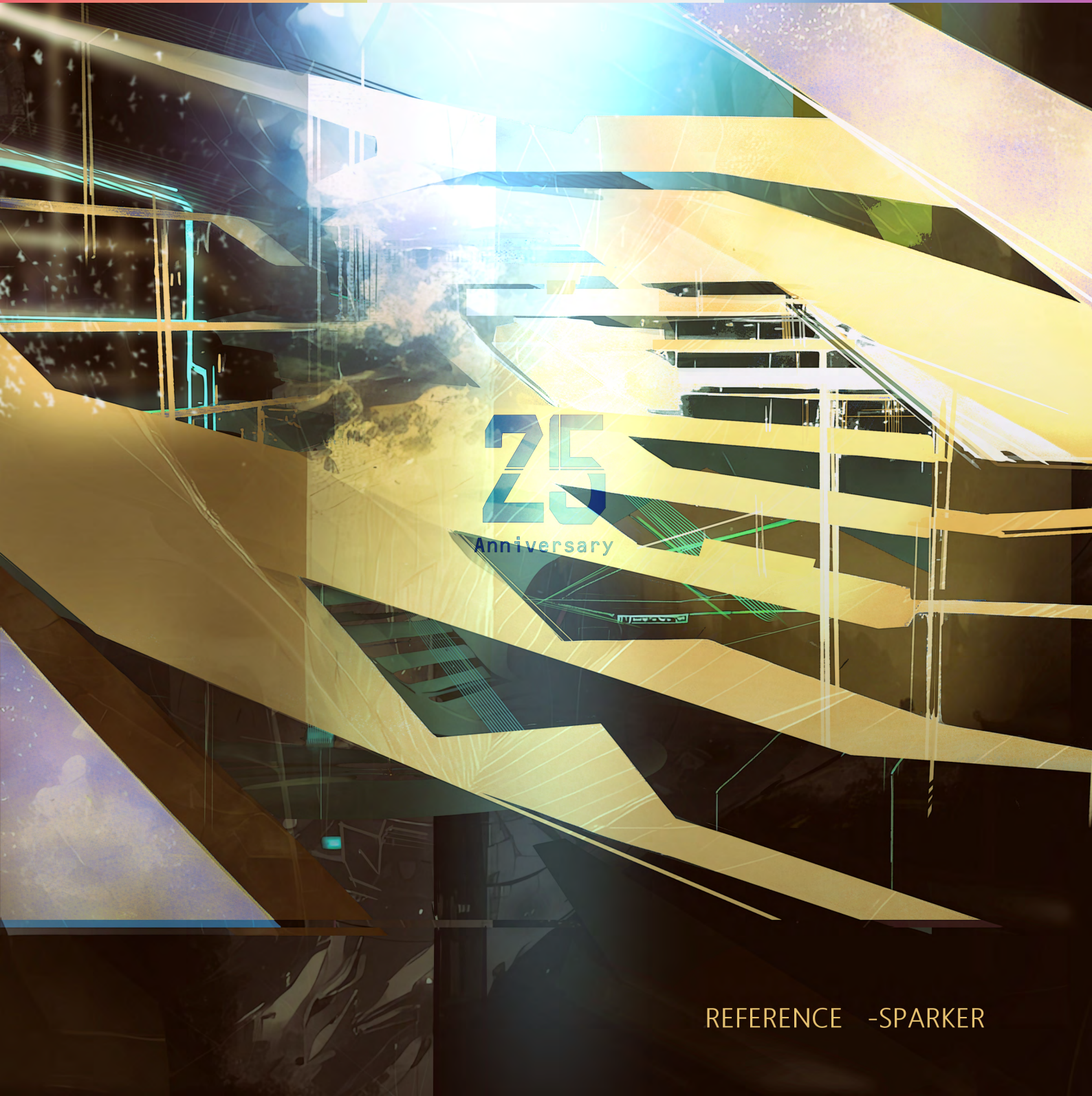


私にとって五鍵盤は「クリアする喜び」をたくさん与えてくれるゲームでした。SKA とか、SKA コアリミとか、SKA パーフェクト MIX とか……いろいろありますが、そんな中で今回は EXPERT+ をイメージしてみました。家庭用の 6thMIX でそのモードを良くプレーしていました。LAUGHIN や NEW WORLD の最後の耐えゲーはずっと苦しめられましたね。ほかにも Smack up の皿複合は地味に難しいし、Disabled the FLAW はカッコいい。「クリア後の空模様」を見れたときは嬉しかったです。今の IIDX の実力はこのモードが礎になっていると思います。これからもずっと音ゲー頑張ります。25 周年おめでとう！

([Twitter](#)) @akbc5key

tel

ILLUST MODE



REFERENCE -SPARKER

美しい曲とゲームを有難う、25周年おめでとう、よろしく

最強の1音

text by ジャラ (@JyaRa)

TEXT MODE

1997年12月末。Windows3.1が入ったパソコンは、家の電話線につながっていた。

インターネット前夜。まだ使える人はごくごく限られており、情報が広まるペースは鈍いものだった。

そんな中、インターネットが定額で使い放題のサービスが自宅のケーブルテレビで使えるという広告が入った。これだ。

しかし、使うにあたって何が必要なのか、当時の自分にはよくわかっていなかった。

パソコンはある。電話線はつながる。パソコン通信。そう、情報を得るために得た手段はパソコン通信だった。インターネットを使うため、俺は自宅から比較的近い個人で運営しているパソコン通信のホストに電話回線で接続し、掲示板で教えを乞うた。

前置きが長くなった。

「ビートマニア」というゲームは、実はこのパソコン通信で知ることになったのである。

優しい方々にインターネットの使い方を教えてもらいながら、掲示板の書き込みを見る。その中で「ビートマニア」というゲームが話題になっていた。このゲームはどうやら、すごく面白いらしい。

当時、パソコンで打ち込み音楽をメインに活動していた作曲家の方が絶賛している。いまでもその方はプロとして音楽を作り続けているのだが、数年前に直接会って知り合うまでは遠い存在だった。

筐体ものゲームをメインに遊んでいた当時。それこそ地元のゲーセンでさまざまなゲームをやり倒していた俺にとって、これに飛びつかない理由はどこにもなかった。

しかし地元のゲーセンにビートマニアはない。

隣町にはゲーセンがたくさんある。

どこかにあるんじゃないかと思い、冬休みの最中に隣町を訪れた。

一番大きなゲーセンに、そいつはあった。

今までのゲームからは得られないオーラを放つそいつは、ゲーセン入口の階段の踊り場に鎮座し、何かを待ち、手招くようにしていたのを鮮明に覚えている。

しかしそこから200円を入れるのにかかった時間はそれなりに長かった。

自分にマスターできるのか？ ええい、気にしていても仕方ない！

「u gotta groove」。やはりこの曲が最初に自分の耳に入るようになった。

落ちてくるバーに合わせ、ボタンを押す。

初めての音がこだまする。

「ビッ!」「ビッ!」

今回は 25 年前の記憶を詰め込み、すべての始まりに自分の思う限りを満載してみました。
それこそが 25 周年を総括するにふさわしいと考えています。

夢中だった。手元と画面の間を視線が移りながら、ぎこちなくもなんとかクリアを達成した。

「DJ BATTLE」までたどり着き、その難易度に舌を巻いた。機材が壊れてリズムを手打ちする設定のテクノ、「OVERDOSER」で撃沈したのが初プレイの結果だった。

何度かやっているうちに、ハウス「20, November」が明確に壁として俺の前に立ちはだかった。全く手に負えない。覚えるしかないのか？

そんな折、グループでやってきた人達。そのひとりが遊んだ。ハウスを完璧に弾きこなし、帰り際に「こんな簡単だよ！」と俺に聞こえるように言い放った。

数回やっただけでこんなにうまくなるものなのか。それからはもう必死だった。収録されている 7 曲全てが遊べる

エキスパートモードを選択できるようになるまで、時間はあまりかからなかった。

飽きずによくやっていたものと思うが、それからわずか 2 ヶ月で「2nd MIX」が登場すると、それはもう猿のようにやりこんだのだった。

それから 25 年近くが経つ。今でも当時のことを鮮明に覚えている程度には「ビートマニア」というゲームは、自分の人生の転換点ともいえるほどの衝撃を俺に与えたのだった。なんとも、いい方向に狂わせてくれたものだと思う。

あのパソコン通信の掲示板。あれがなくても、手を出すタイミングが変わっただけかもしれない。しかし、あの人が、あの作曲者の方が、絶賛していなかったら。

「ビートマニア」の原体験は間違いなく変わっていたし、今の自分があ

るのもこの原体験があればこそだと思っている。

「u gotta groove」の最初の「ビッ！」は、今の俺を形作る最高の、最強の 1 音だ。

追憶二色

text by Rest ( @rest_r2)

TEXT MODE

私が beatmania シリーズを触りだして19年の月日が流れた。BEMANI シリーズ全般で言えば20年になる。それでも5鍵はリアルタイムで触れていない。それほど古のゲームなのである。

私と beatmania の出会いは、今となってはとても曖昧だ。当時の日記を読み返しても答えがない。

自身の記憶では、pop'n の3ボタン対戦にハマる、キーマニに触る、Prestoを知る、音源を聴きたいから IIDX History を買う、RISLIMを知る、IIDX を触る、同じ入力デバイスだからという理由で5鍵も触る…となっている。しかし、これはあくまでハマった順番であり、実際に触った順番とは異なるようだ。

2003年4月20日、WEB日記第778回。初めて beatmania の文字が出る。当時の日記によれば、『ポップンミュージック9をやりまくった』後、『俺は今更ビーマニ(ビートマニア)に熱中』と書かれている。

ここで問題になるのが表記の揺れ。『ビーマニ』『ビートマニア』『beatmania』『beatmaniaIIDX』…。このような表記がしばらく続いており、果たして『ビーマニ』『ビートマニア』が5鍵を指しているのか IIDX を指しているのかが分からないのである。前述の記事の『今更』という副詞から、おそらくは5鍵であると思われるが今となっては定かではない。この当時、まだ音

ゲーmerでない私は音ゲーを中心に日記を書いていない。これが後に人生を変える出会いであった事など知る由もない当時の少年は、ゲームの名前を明確に残すことなど考えていなかったのだ。

うちらは新潟県の、市ではあるがかなりの田舎町で育った。ゲームセンターが一度として存在した事が無い、カラオケは3度潰れ現在街にカラオケが無いと言えば伝わるだろうか。

時は2001年。中学2年生になりクラス替えがあった。1年次につるんでいた友人たちとは、うちだけが別のクラスになってしまった。あまり2年次のクラスが合わなかったのだが、それでもほぼ全員が同じ小学校から進級の田舎中学校。元々顔なじみであることもあり慣れ始め、休日遊ぶ機会が増えてきた。

とにかく娯楽の少ない我が地元。子供が遊べる場所は限られ、数キロ離れているジャスコが一大スポットであった。自転車で商店街のアーケードを駆け抜け、日本一の川である信濃川を渡り、西の町へ行く。4km前後の大冒険である。そのジャスコも限界集落にある時点で中身はたかが知れている。フードコートで飯を食うか、ゲームコーナーで遊ぶくらいだった。この約束だって、今みたいに中学生が携帯を持つ前の

時代。前日に待ち合わせ場所と時間を念入りに決めるか、思い付きの場合はもっばら家電だ。Z世代には戦後の話のように思えるだろうが、僅か20年ほど前の話である。

中学3年の秋、女子も含めて10人前後でジャスコへ行くことがあった。自転車がないやつもいたため、あの距離を徒歩だった。体力が有り余っているから出来た事だ。

いつものようにゲームコーナーで遊ぶ。この時、このグループの一部で盛り上がっていた pop'n music8 の3ボタンバトルに初めて巻き込まれた。うちは、ボタン引っぱたいてポップ君を捻り潰す野蛮なゲームは嫌だと断ったが、無理やりやられた。人生を狂わせられた瞬間である。曲が分からないうちは、人に選曲を任せる事が大半だった。Fashion やチェイスチェイスチェイス、ターバンやソフトロックロングをよくやらされていたと記憶している。リズム感もなく、反射神経もない自分には不向きなゲームであった。実際、周りよりも遅れて始めているうちは結構負ける率が高く、「ビリ決定戦やるか」という、逆KACの選手に選ばれるところであった。

好きな曲も出来てきたこともあったか、別の機会に行っても友達と pop'n をやった。性格柄、負けるとこれ以上の負けを防ぐために辞めるという選択肢を取りがちなうちが、

改めまして、5鍵25周年おめでとうございます。現役時代を知る事なく5鍵に触れた自分も、もう間もなく20年選手。後追いであり、更に幸いにも5鍵に触れられる環境にあるため、あまり懐かしいという感情を持たずプレイ出来ています。いつまでも懐かしむ事なくプレイしたいものです。そしてもう一つ。5鍵派から怒られるかもしれませんが、ここまでbeatmaniaシリーズを牽引したIIDXにもありがとうございます。式寺が続いてるからこそ、専用筐体にも関わらず今でも5鍵を置いてくれるゲーセンがここまで多いと思います。自分も式寺現役プレイヤーだからこそ、今も5鍵兼任でいられると思ってます。兄弟に、幸多からん事を。

あれだけ負けても辞めなかったのは自分でも不思議だ。徐々に頭角を現し、グループでも2,3番目くらいの勝率を誇るようになり、逆KACの代表入りの話もいつしかなくなった。

高校生になったうちは、学校がある日はともかく休日は代わり映えもなく中学時代の友人と集まるが多かった。高校生にもなると、ジャスコでは留まらず、隣町へ行く機会が増えていった。地元の駅へ集まり、券売機に320円を入れ、長岡行の片道切符を買う。電車が来る少し前に改札が開き、駅員が窓から顔を出す。切符を渡し、例のはさみで切ってもらい、受け取る。自動改札機などという文明の利器など存在しない。繰り返しになるが、戦後の話ではなく21世紀に入ってからの話だ。やってくるのは、2両～4両の、ボックスシートの並ぶ鈍行列車。長岡駅までは16分。

長岡市は新潟二番目の都市。流石、地元とは違う。改札に2,3人駅員がおり、手で切符を回収する。自動改札機が出来たのは、うちらが高校を卒業した後の事である。駅にはやなぎ庵という立ち食いそばの店があり、食べ盛りの少年たちはここで腹ごしらえをする。一杯280円の贅沢だ。

大体行動パターンは決まっており、イトーヨーカドー、途中からはカラオケファスター、中古ファミコン

ショップのV、カメレオンクラブを回り、夕方再び電車へ乗る。地元では出来ない『街の遊び』を満喫するのだ。

長岡イトーヨーカドーは、長岡駅の地下道から地下1階の入り口まで直結していた。雪国で濡れずに店に行けることはそれだけでアドバンテージが高い。

そして待ち受けるのは、2003年当時でも狭く遅いエレベーター1基か、エスカレーターか、もしくは地上6階まで続く階段だ。イトーヨーカドーにはエレベーターが1基しかなく、ほぼほぼ各階停車になる。ここでも鈍行だ。長い旅路を経て、『プレイランド』のある6階へたどり着く。うちのガンダーラは、ゲームの喧騒が出迎えた。

当時設置されていた機種は、覚えている限りで、beatmania 7thMIX、beatmania THE FINAL、beatmaniaIIDX、pop'n music、ギターフリークス、ドラムマニア、キーボードマニア、DDR、パラパラパラダイスなどである。タイステヤナムコが入っている等ではなく、独自で運営されているプレイランドという名称だった。デパートの6階にあるゲームコーナーとしては充実していると思う。

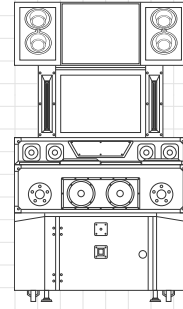
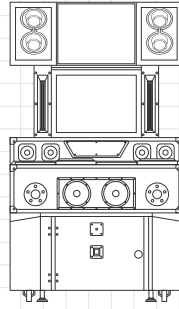
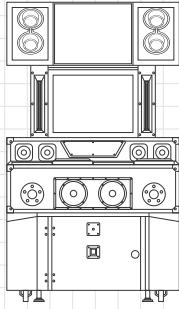
当初は地元のジャスコと同じようにpop'nに触っていたが、だんだ

んと他のゲームも触ってみたいくなるのが世の常。バンド志向な友達にギターフリークス・ドラムマニアへ行き、うちはその横でキーボードマニアやbeatmaniaに触り始める。運命の分かれ道だった。友達につられて、ほんの少しではあったが、ギタドラに触っていたこともあった。ギターはルールが分からず即引退であったが、ドラムはLv40台のノーマル譜面くらいは叩けるようになった。もしかしたら、叩けズンタッタに行った世界線もあったのかもしれない。

この頃は、既に凍結していたバンド・筋肉少女帯にハマっていた。その高い演奏性、そして中二心をくすぐる詩の世界は、うちをすぐさま引きずり込んだ。特に好きだったのがドラム。曲を聴くとき、意識して聴く楽器があるかと聞かれればドラムと答える。もともとドラムは注目している楽器ではあったが、特にあのバンドのドラムは力強く、重みがあり、よくCDMDラジカセで繰り返し鳴らしたものである。

にも関わらず、だ。うちは最終的に、ドラムへは行かなかった。好きな曲も出来た。入力デバイスも苦戦はしていたがギターほどではなく、引っぱれば判定は出るのはpop'nやbeatmaniaと同じであるのに、だ。

beatmaniaに触ったファーストコンタクトが実に素晴らしいものであれば、beatmaniaに行ったことも



頷けるが実際はそうではない。当時、pop'nをメインとしていたうちにとって、beatmaniaシリーズの楽曲はあまりに難解だったのだ。式寺でさえ、TECHNO、HOUSE、TRANCE だってクラブミュージックのクの字も知らない田舎者にとっては『わからない』ものだった。5鍵に至っては、ゲーム性も7鍵盤に慣れつつあった頃には5鍵盤に減る事に対し面白みを感じていなかった。なんか格好いいから、式寺と同じ入力デバイスだから、そんな邪な気持ちで触っている状態がしばらく続いた。

キーマニ、式寺の家庭用版を購入し、本格的に音ゲーにのめり込んでいった。式寺6thの次に買ったのは5鍵6th+COREであった。CS式寺7thがまだプロジェクト発足するかどうかの頃だ。しかし、状況としては依然変わらず、5鍵は『渋く、分からないもの』のままであった。よりにもよって、6thなんて言う特別渋い作品を買えば、理解できないのも無理はない。

しかし、それでもしつこくAC式寺9thや5鍵7th・FINAL、CS式寺6thや5鍵6thをやっているうちに、『分からない』なりにこれがHOUSE、これがTECHNOと説明こそ出来ないが感覚的に分かるようになってきた。普段聞く音楽性がクラブミュージック寄りになる事は今

この時分になるまで無かったが、音楽ゲームをやる上での選曲は明らかに変化があった。好きな曲が式寺はR2、5鍵はFIREになる頃、完全に方向性は定まった。

やがてメインストリームはpop'nからbeatmaniaシリーズに移行していく。こうして、この後20年続く音楽ゲーム人生の基盤が出来上がった。それと同時に、やるゲームが完全に音楽ゲームに傾倒していき、地元友達とは路線が変わり始め、孤高の音ゲーマーになっていくこととなる。友達付き合いはその後も、何なら今でも続いているが、音ゲーマーとしては決別となった。

友達とイトーヨーカドーへ行く事もあったが、周りの熱が冷めたこともありカラオケがメインとなり、イトーヨーカドーは序盤に昼飯まで立ち寄り場所程度に落ち着いていった。一方で音楽ゲーム熱が止まない自分は一人で長岡へ行く事が増えていった。幸い、『ガチ勢』とも違う為、友達付き合いを犠牲にして音楽ゲームをやることはあまりなかった。だからこそ今もこの程度の腕前しかないともいえるが。

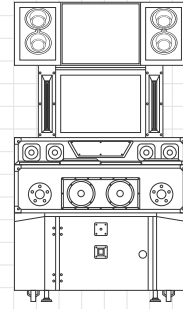
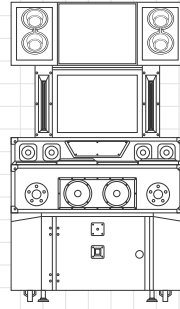
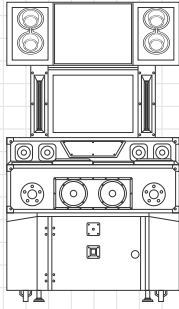
うちらにも別れの時が来た。地元へ残る者、東京やその他の地域へ出る者。元々高校は違ったが、いよいよそれぞれの道へ進む。

うちも上京する事になった。最後にイトーヨーカドーへ行ったのがい

つかははっきりとは覚えていないが、さよならを告げに行った。最後に行った時点で、5鍵7thは既に撤去されたが、FINALとキーマニは残っていた。エンディングのone seekを聴いて、普段とは違う感情を抱いていた。きっと帰ってくるからという思いと、もうこれが最後かもしれないという思いと。筐体の叫びにすら聞こえる悲痛な声は、数々の思い出を残したこのイトーヨーカドーとの別れを惜しむかのように感じ、胸をえぐった。楽しかった時間は、あまりにも平々凡々とし、残酷なくらい気付かず過ぎ去った。こうして音ゲーマーとして生きた故郷を後にした…。

その後も、幸いにも行く先々で5鍵に触れる環境にあり、式寺単体プレイヤーにならずに5鍵も好きな式寺erでいる事が出来ている。

上京後も、帰省した際に長岡イトーヨーカドーへ顔を出していた。大学在学中にFINALが撤去された。時は過ぎ、2019年2月に長岡イトーヨーカドー自体が閉店となった。閉店の数日前に訪問し、beatmaniaシリーズの故郷で式寺のラストプレイを行った。17年間、筐体はそのままであった。一番最初、15歳で触った筐体に、31歳の自分が触れている。最後から2番目のプレイの1曲目は、5鍵の初プレイの地でもあることに因み、deep in youを選ん



だ。最終プレイをする頃には、涙が流れた。式寺を引退するときはここでしかたが叶わなかったのと、様々なゲーセンが潰れていく中でここまで残ってくれてありがとうと言う気持ちと。皆で遊んだ、音楽ゲームの故郷は、デパート自体の閉店という形で無くなった。

あってほしい。今はただ、そう願う。

時代は流れ、固定電話から携帯・スマホに、約束はLINE、切符はSuicaに変わった。しかし、どんなに時代が変わっても、5鍵はあの頃のままだ。画面やコンパネの劣化等はあるが、曲が増える事も減る事もない。あの頃と変わらないことが、寂しい事ではあるが嬉しい事でもある。店としての故郷は失ったが、ゲームとしての帰れる場所として構えていてくれる。私の青春がゲームだったかは分からない。しかし、間違いなく思い出の1ページに刻まれている。ただ友達と電車に乗り、ただデパートの6階で音ゲーをし、ただ電車で帰ってくる。どうしようもない青春だ。自伝や漫画にできやしない。キラキラ青春でも、スポ根でも、ラブコメディでもない。けれど、振り返れば楽しかったんだろうなとは思える。もう周りに「友人」はいないけれど、今も5鍵に100円を入れる時はあの頃の「うち」に戻れる。筐体はおろか店が減る時代。いつまでも、音ゲーの故郷で

私の双璧は beatmania のサウンドディレクターでした。

text by 星晶 有実 (🐦@yumi_s_a4)

TEXT MODE

星晶 有実と申します。音ゲーマーになったのは beatmania THE FINAL 稼働直後で、5 鍵を好きになったのは beatmania THE BEST PROMINENT の購入がきっかけの、いわゆる後追い勢です。

25 周年を迎える今も 5 鍵に心を寄せているのは、BEMANI の原点として荒削りながら開拓者精神に満ち、刺激的な出会いに溢れ、外の世界へも導いてくれる場所だったから。私がそこまで思いを深めるには絶対に欠かせなかった要素、それこそが「5 鍵 6th ~ FINAL のサウンドディレクターが藤井岳彦と右寺修 (敬称略、スタッフロール準拠) だったこと」なのです。

ポップン 8 で音ゲーの楽しさに目覚め、その数ヶ月後に Des-ROW ファンになった私はミューパー 100% で 5 鍵 FINAL をプレイし始め、プロミネ (略称) も購入。2 年間ほど通して聴き続けるうちに「ただの BGM (右寺曲を除く)」は「全体的に好ましい音楽」へと変化し、いつしか SLAKE も気になる存在になっていき、5 鍵 7th サントラの曲順で「右寺先生と藤井さんのタッグって最強じゃね!？」と強烈に信じ込み。土台こそ音ゲーマーになって 3 ~ 4 年ほどで固まったのですが、右寺 & 藤井 双璧体制も、地元に残る 5 鍵 FINAL や買い集めた PS 版の 5 鍵で遊ぶのも、ずっと「良くも悪くも当たり前」でした。それが特別だと、受け取ったものを掘り下げるべきだと思ったのは、5 鍵が

20 周年を迎える頃に、ようやく。

前置きはこのくらいで。この文章の主旨は「双璧が 5 鍵の SD として残した仕事の称賛」です。私が受けた影響と、抱える思い入れについて。

6thMIX

2001 年 7 月 11 日稼働。

「UK UNDERGROUND MUSIC」をピックアップ。SD 自らロンドンを訪れ、現地アーティストに楽曲を依頼。ドラムベースや UK ガラージ / 2 ステップを中心とした当時最先端の UK クラブシーンを落とし込んだ楽曲群からは、ナンバリングタイトルとした点も含め「新しい音楽を突き詰めてこそ beatmania である」という制作陣の強い意志が感じられます。

かつて選択肢の狭さと認識の浅さゆえに、BGM 扱いにしていたプロミネ。収録曲に 6th の UK 楽曲が明らかに多かったから「UK UNDERGROUND MUSIC」が耳に馴染んだとしか思えないのです。右寺先生のお仕事だから云々という意識などなかったというのに。

6th 初出 27 曲中 12 曲を占める UK 楽曲とは、SD がいいと感じた UK アーティストの書き下ろし曲。結果的に「推しが推したものに馴染めた、好きになった」と思うに至り、そりゃあ一段深い感情を抱くようにもなりますよ。

アーティストの選定にあたって当時

のお二人が聴いたかもしれない音源を、Discogs とか Apple Music とか Soundcloud とかを駆使して聴いてニヤニヤする遊びをしています。本当にゲームに落とし込まれて興奮するのでおすすめ。彼らが最近リリースした曲を聴くのも熱い。今や座ったままいくらでもディグれる時代、当時の探し方を思うと隔世の感を覚えます……。

当時の FROM STAFF によると、UK クラブシーンを取り上げる企画案が先に上がり、後に 6th としての制作が決まったとのこと。藤井さんは SD 継続として、右寺先生が抜擢されたのが立案の前か後かは知り得ないものの、お二人とも音楽目的での UK 滞在歴があるんですね。関係はありそうです。ちなみに右寺先生は completeMIX2 (2001 年 1 月 27 日稼働) から譜面制作で 5 鍵に関わっていた模様。

藤井さんのソース：1998 年発売のドラムベースコンピレーション「FUTURE SOUL 002」のブックレットに記載されている経歴

右寺先生のソース：ファミ通 .com 内の XBOX360 版 DANCE EVOLUTION 特設コーナー「DANCE! KINGDOM」2010 年 12 月 17 日更新「Des-ROW 先生の " ちょっといい話 " !?」

ご本人の曲では、右寺先生が一番激しい曲と一番穏やかな曲を担当してるのが未だに面白いし混乱します。positive MA と D-crew が同一人物である事実

後追い勢なりに AC でも CS でもたくさん楽しませてもらい、楽曲からは様々な影響も受けた 5 鍵の 25 周年！おめでとうございます！

5 鍵の 6th ~ FINAL について語られるべきだと個人的に考えていたので、拙いながらまとめてみました。思い入れが深すぎるため暑苦しさは否めませんが、改めて思いを馳せるきっかけになってくれたら嬉しいです。

と曲のギャップがあまりにも大きいので。単純に曲を聴くだけで気づける人はさすがにいないのでは？ 当時の公式サイトに寄せられた質問「D-crew さんについて教えて下さい」への回答が伝聞の体のわりにやたらと細かいあたりで察せる可能性はあるでしょうか。

7thMIX

2002 年 1 月 31 日稼働。「ジャパニーズネクストシーン」をピックアップ。ロック、レゲエ、ヒップホップを主軸にしているエイベックスのレーベル「cutting edge」のアーティストの楽曲を収録。あくまで推測ですが、ClubMIX と CORE REMIX でも参加していた福富幸宏氏からの繋がりも考えられます。

多めに収録されたヒップホップは、2000 年前後の日本で流行の兆しを見せていたようです。テレビなどで当時よく耳にしていたヒップホップユニット (RIP SLYME、ケツメイシ等) が 2001 年にメジャーデビューしていたので、7th のタイミングが絶妙。

私個人としては掘り下げるジャンルとならなかったものの、右寺先生があらかじめここに着目していたからこそ、メジャーデビュー前のアルファから Tsuboi さんを起用した大見解が BEMANI の歴史に深く名を刻んだのかも……？

5 鍵 7th サントラの REFERENCE から BE LOVIN にかけての曲順は、私のターニングポイントでした。

REFERENCE でじわじわと異次元に引き込まれるかのような陶酔、近い質感を覚える WATERING は静から動へと移り変わる展開で没入感満点。溶けかけた脳は WHAT'S NEXT? の上品かつ攻撃的な色気に魅了され、狂気を孕み暴走する玩具のごとき CALDERA に全部吹っ飛ばされる頭のネジ。その状態で飛び込んでくる、底抜けに明るくハッピーでパワフルな BE LOVIN の効き具合ときたら。

完全にこの 7 分間で人生が変わってしまいました。誇張抜きで。この曲順を決めたのも恐らく SD であるお二人。なんてことを、と天を仰ぎたくりますが間違いなくそんなつもりは微塵もなかった。WHAT'S NEXT? と BE LOVIN はプロミネにも収録されていましたが、曲順のおかげで曲は同じでもまったく違った音楽体験を味わうことになりました。

EXPERT の SLAKE&MA コースに関してもそうで、私にとっては「双璧の曲でまとめられた公式エキスパートコース」なので未だに祭り上げてます。2022 年をもって迎えた 20 周年を記念し、自分用にグッズを作り日常使いするくらいには。

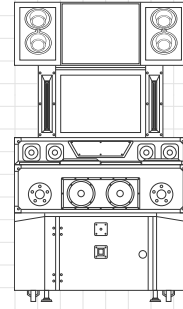
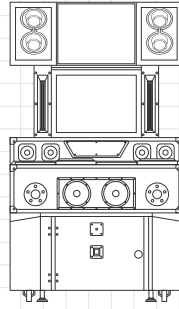
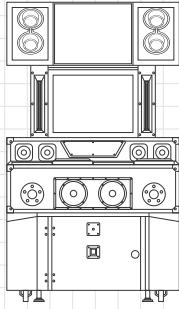
7th の右寺曲と藤井曲は、お二人が「5 鍵 7th のサウンドディレクターだったから」このラインナップになったのだらうかと考えてしまいます。FROM STAFF からにもじみ出る逼迫した状況。それでも 5 鍵曲としての新しさと

バリエーションを保つため、別名義をも駆使して生み出された、当時持っていた音楽性の「際 (キワ)」が出ている楽曲群なのではないかと。特に CALDERA の CALF 名義なんて「曲を聴いただけでは SLAKE と同一人物だとは思えないであろう代物 (ただし状況で察せる可能性はある)」ですし。……これでもかと文脈を含ませている身勝手さは否定できない。もちろん曲自体が純粋に魅力的なのですが!!

当時のプレイヤーから伝え聞く限り、7th は出回った数が相当少なかったらしく、地元で長らく稼働していた FINAL も 6th からのバージョンアップだったそう。極めて幸運なことに 2014 年頃まで県内に残っていたため、触れる機会には恵まれていました。こじらせオタクがいくら救われました。

THE FINAL

2002 年 7 月 26 日にスタンダード版、8 月 26 日に III 版が稼働。惜しまれつつも最終作となった beatmania は、選りすぐりの歴代楽曲と BEMANI 各種からの移植曲、そしてゆかりのあるアーティストの新曲を揃えた「THE BEST of beatmania」として有終の美を飾ります。「末永く楽しんでほしい」と願って作られたこのバージョンは 20 年の時を経て現存数を減らしながらも、今なおプレイヤーを楽しませています。私の地元で稼働していた FINAL も、2020 年 5 月に故障するまで長い間頑



張ってくれました。

FINAL 初出曲には「終わりを迎える5鍵への思いを込めた曲」と「5鍵として最後まで新しいものを届けるための曲」がある、と感じます。右寺曲は3曲とも前者、藤井曲は2曲とも後者、だとも。最後のSDがこれらを両軸に据えたから、FINALというバージョンは長く愛されたのではないのでしょうか。ひいてはbeatmania そのものがしっかりと残る現在へと至るに、少なからず寄与したのではないのでしょうか。5鍵のおかげで右寺先生の曲も藤井さんの曲も一層好きになり、お二人の5鍵SDとしての手腕にも惚れ込み、5鍵の雰囲気にも親しむようになった後追い勢としては、そう信じたいのです。

先程の持論についての、極めて主観的な解釈ではありますが。

現状への悲嘆や後悔を経ての覚悟や希望を表してみせる右寺曲。one seek が冠するジャンル名「BROKEN AMBIENCE」は覆せない現実を前に心を碎かれるほどの苦しみを想起させますが、その激しい感情の動きはそのまま「5鍵はこの先も残り得るはずだ」との強い願いや祈りへ昇華したと言えないのでしょうか。

現状への反発や挑戦を通じて音楽の可能性を示してみせる藤井曲。蝶の羽が冠するジャンル名「BROKEN BEATS」を調べてみると、商業的にヒットせずともジャンルの枠を超え新しい

音楽を求める、挑戦的な姿勢が見て取れます。その精神が自身の楽曲にも宿っていたのなら、あまりにも5鍵の最終作に似合うじゃないですか。

さいごに

右寺先生と藤井さんの唯一と言っている接点が、最後まで進歩を忘れなかった5鍵で本当に良かった。

このお二人が5鍵6th～FINALのSDを務めていなかったら、私の双壁とはならなかったでしょう。渾身の右寺曲と藤井曲がいつべんに聴ける場であり、ディレクションした楽曲群もお二人の音楽性や5鍵への思いを含むものだったから。そしてその部分が先進的で多種多様で濃密だったのは、5鍵がそれ以前からそうだったから、なんですよね。きっと。

お二人の関係性を伺い知れる部分はあまりないのですが、FINAL 稼働から6年が経過した2008年、ポップンの10周年記念で藤井さんが大見解のリミキサーとなった事実だけで足りる気がします。

ただ、もうコラボをしなくてもいいとは一言も言っておりません。何卒よろしく願いいたします。(?)

三十番目を臨む夜、臨んだ時を巡る夜

text by 0000 (🐦 @zero_tetra)

TEXT MODE

『from: 世界のすみっこ

5000文字という猶予があるので説明とかしておく、「世界のすみっこ」はどこにでもあって特定のどこかではない場所です、つまり概念。

書いている人の目の前であり読んでいるあなたの周囲でもある。とはいえ書いている人が読んでいるあなたの後ろにいたりしません、それはホラーだ。

世の中にありふれている一つの人格である所のワタクシですが、お誘い頂きましたので一つ、祝詞を編もうとしております。

のりとではない、しゅくし、のりとだと神様に申し上げる言葉になっちゃうので、それは流石に不敬であろうと、いや込める心はそういうもんなんだけど。裸の心オ!

……はい。

祝いの言葉とは何なのか、今この文章を書く為にちよいちよいと考えてみまして、

「呪いと祝いは似てるよね」とか、「そもそも字の成り立ちとしてきつと似ているのだろうな」とか、「言葉で心に影響を与える、でもその方向の差なのかな!？」とか、

「つまり、気持ち!マインド!!!」とか、着地点に加齢臭を感じますが、様は強い心を込めた言葉であれば、それは祝いにも呪いにもなるのだろうというお話かもしれません。割と聞かないかしらそういう話。

とはいえ、気持ちと言葉は割と繋がってる物でして、心がささくれだっている時に出てくる言葉は刺々しい物になりがちです。

心穏やかな時なら優しい言葉だって出るもの、逆もまた然りで、そんなに祝う気持ちが無い時でも「めでたいめでたい」と声に出してみると、そういう気持ちが高まる事も……あると思うよ?あるよねえ?いやきつとある。

祝う、祝え、祝っている!おめでとう!おめでとう!!…こんな感じに心が変動する場合があります、今書いている人は変動しました。

やや強引というかやってる事がちょっとおかしい人のソレではあるのですが、行動が心を引っ張るという意味において、声を出すと言う事のは強いのです、とはいえそれで全てが決まる訳でもないのですが、ほんの少しの差を埋める可能性にはなる、声帯を震わせる、筋肉を振るわせる、心を奮わせる、振動は伝達する、思いを行動に移す、移すは映

す、世界は目に映る、時間と空間の連なりを行動で繋いで行く行為こそが過去から今に文明を繋いで来たという事ではあるのですが、書いててこんな言葉が出てくるとは想定していなかったのでどうするんださっきの数行とか今思ってるんですけど、これはこれで残します、バックスペースキーとかで文字は消してもそれが出てきた事実は自分の中からは消えません。

同じ様に。

声を出すのと同じ様に。

心に、身体に影響を与える振動、ありますね?

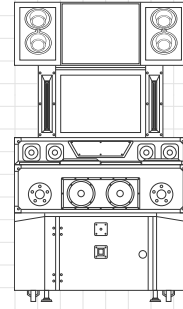
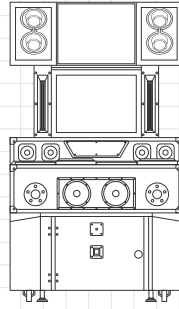
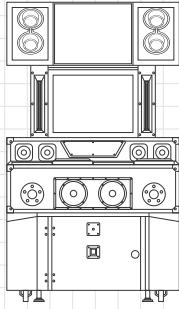
大きくは大地を揺らす振動、

小さくは木の葉を揺らす吐息。

その間に沢山、道具の音、人の声、

それらを紡いで束ねて、音を重ねて時間を区切る物、そう、音楽です。

そう考えるとですね、この文章を読んでいる人は多分 beatmania っていうゲームが好きだからこそこの文章を読んでいると思うんですけど、アレはアレで、言葉というか、会話のツールになっているのよねと、ワタクシ今気づきを頂きました。ゲームセンターで、会話とか無い人種なの自分なのですが、それは間



違っていたのだと、さっき気づきました。

言葉だけがコミュニケーションではない。

体が触れ合わなくても伝わる物があり、世界は目からでも感じられる物であり、言葉は耳からだけ聴く物ではないのかもと、叩けボタン、回せスクラッチ、轟け轟音、沸かせろパフォーマンス、いや流石に最後はやめておきなさい。

そこにいるだけで、そこにただけで伝わる物はある。

今、コミュニケーションという言葉が無闇に拡大解釈してみました。

そうするとですね、あるじゃないですか、バタフライエフェクト。

蝶の羽ばたきが世界の裏側で極大の衝撃になるのなら、ボタンを一つ叩く事が、山を砕く一撃に！なるかもしれないじゃない！！（ならない）

……流石に無いですね、とはいえ言わんとする事はそういう事でして、「ボタンの一叩きが何になるのか」と考える事も偶にあったのですが、その一叩きは何かを変えている、何かを伝えている、そう考えるに至りました。これはとても良い事だと思います。

BPL 選手の方達が素晴らしい情熱と努力をもって筐体に向かっての方向は少し違うかもしれませんが、何かをどこかで変えるのは、世界のすみっこにありふれたボタンの一押し、そういう物もあると思えました。

形は何でもいいのです。

言葉でなくてもいいのです。

祝う心を、思いを込めて、自分の中から出力すれば、それは、世界に飛び出すから。（ただし何かに届くという保証は無い）

自分で自分の言葉を台無しにしつつまだ続くんですけど、この文章を書いているのが2022年の10月18日でございます。もうすぐ23時30分だったり、書きながら裏で某大魔王のラスト灼熱配信とか流してるんだけど、要は明日からIIDX30です。

祝おう、今から、コレを読んでいる貴方も今すぐ！さあ！！さあさあさあ！！！！

自分でも書いててコレはやばい人の言動じゃない？ってなってますけどそれはそれ。』

という所までを書いて、そこから寝かす2週間。

言葉で感情を揺り動かすという事を仰々しく書く一方で、その裏側に感情が吐き出させる言葉の事も書いた方がいいのではないかと思います。

要は良い面の話があるなら悪い面の話もあるべきではないかと思ったのですが、祝う場所で呪いの言葉を敢えて唱えるのは礼を失するだろうしどうしたもんかと考える時間でもありました。

だからまあ、悪い面の話を直接するのではなく、そういう物に直面した時に思い出して欲しいという、祝いでもなく願いの話です。

誰かの為ではない、自分の為の願い、過去に何かがあったわけでもなく、何も無かった訳でもなく、歩き難い道を多少歩きやすくしたい程度の気持ち。

感情が出させる言葉も音も、それが強過ぎる場合は何かを焼き焦がして灰にする程の熱量を放ちます。

しかし、薪になった物が薪にして良い物では無い場合、もっとはっきり言うとマイナスの感情であった場合、そうなった時ではなくそうなる前に思い出して欲しい事。

貴方は、疲れているのです。

最近ソシャゲとかガチャばかりやってて beatmania 成分が薄いおじさんであるワタクシですが、もう beatmania は自分の人生に普遍的に存在しているので抜けてしまうと自分の形が保てない気がするのです。そんなおじさんのよくわからない眩きをくらえー！（うるせえ）20年ぐらい続けられるゲームに出会えるとは20年前には想像していませんでした。50年ぐらいまで続けられるとすごい事になりそうです。蛇足で書くと5000文字使いきる事を目標にしましたがその6割くらいで力尽きたと言うか時間切れというマジでスンマセンでした。次の機会が頂けたら！きつと！！ワンモ（ry 次の記念も皆でお祝いできたらいいですね！

理由はわからない、そこに至るまでに何があったのかその時の貴方でなければわからない。方もその環境は与えてくれるはずで

疲れているのでなければ、自分の何かを極端にすり減らしている状態なのではないかと思う。それくらいの包容力がある事は自分達は皆知ってる（はず）。呪う事無く希望を歌おう。

そういう時に出る言葉はひどくささくれだっていて、自分以外の誰かにも刺さるし、自分自身にも刺さる場合がある。祝う気持ちで自分を救おう。

そうなった場合にどうするべきかは、場合によるし、とても繊細な対応が必要だと思うので、

そうなる前の段階で、思い出して欲しいのだ、そういう時の自分が色々な何かを使い過ぎているのだと。

そしてそういう時は、なんかこう、立ち止まって好きな事をしたり好きな音楽を聴いたり、好きなゲームをしたり、できれば一人のできる事をやるといいんじゃないかなって思うんですよ。

そんな我々の前に、凄くおあつらえ向きな、良くできたゲームとかね、あるかもしれないじゃない？

そのゲームが疲れの原因である場合もあるかもしれませんが、それを原因に自分を薪にする以外の遊び

1999年2月、友人宅にて

text by rice (🐦 @203_tweet)

TEXT MODE

1999年。7の月に恐怖の大王が降りてきて人類は滅亡する、そんな予言が実現するのかもしれないのかという話題で持ち切りだった頃。あるところに1人の女子中学生がいた。彼女は部活がたまたま休みとなった「その日」に友人宅に遊びに行くことになる。そこに、「そのゲーム」はあった。ゲームは見るのが専門で自動的にプレイすることが元々なかった彼女は当然、友人がプレイするところを黙って見ている状態だったが、とうとう自分にもプレイのお鉢が回ってくるようになった。ピアノが弾けなかった彼女はゲーム画面の、鍵盤部分のグラフィックを見てピアノのように複雑な演奏をしなければならぬのかと躊躇していた。しかし、そのゲームのルールである、落ちてくるオブジェクトが判定のライ

ンに重なった瞬間に対応するボタンを叩く。これを理解し、成功できた。

「何これ、すっげー面白いじゃん!!!!」

衝撃が走った瞬間であった。

そこから、そのゲームを彼女が追いかける日々が始まった。PSが自宅になかった彼女はまず、ゲームの出会いの日から翌月に発売されたGB版を購入した。延々とプレイした。既に世間で「音ゲー」旋風を巻き起こしていたそのゲームは元々ゲームセンターで流行っているものだということは彼女も知っていたので、まだまだ不良の溜まり場というイメー

ジが残っていたゲーセンという場所へ必ず友人と一緒に、たまに遊びに行くようになった。ゲームの音源が収録されたサウンドトラックのCDも、中古CDショップに足繁く通うなど小遣いの範囲で買えるものを購入した。PS2が発売直前だったのでPSは購入せず、PS版のソフトのみ先に購入し、友人宅へ行って遊ばせてもらった。いよいよPS2発売日、念願の自宅でそのゲームをプレイできた。本当に毎日のようにプレイしていた。そのゲームが作中に表記している音楽のジャンルにも興味を持ち、TVなどで流れる音楽をこのジャンルなのか？と正解もわからず、勝手に予想したりした。今まで知らなかった世界に、毎日ワクワクしていた。やがてそのゲームの「デラックス」バージョンである、

今回は文章にしました。中学生だった少女は23年後のことなんてどうなっているのか考えてもいなかったと思うけど、まだまだ beatmania をやってるなんて知ったら多分ビックリするのもかも。あなたの出会ってくれたこのゲームのおかげで多分そんなに悪くない、いや、とても良い未来に来られたので、ここに連れてきてくれてありがとうございます。

兄弟タイトルへ彼女の興味は段々と移っていき、そのゲームからは離れていった。時は流れ2002年、当たり前のようにゲームセンターへ通う高校生となっていた彼女はショッキングなニュースを知る。「そのゲーム」が、最終作を打ち出したということ。彼女は後悔した。どうしてもう少し、遊ばなかったのかと。そう思ったところで時既に遅く、なす術もなくそのゲームは終焉を迎えた。このことが、彼女のしこりとして残る出来事となった。

更に時は流れ8年後、そのゲームが好きな人が集まる、とあるオフ会に彼女は参加した。参加者は全員自分より年下で、しかしそのゲームに対し情熱的に愛を語る参加者達に心を打たれた。このゲームを何らかの

形で残していかなければ、と思った。ひとまず、ゲーム中央に表示されるグラフィックを再現し、イラストSNSに地道に公開していった。やがて彼女は同人活動を開始し、沢山のそのゲームが好きな创作者達と一緒に本を作るようになった。自身も何かを作る仕事をする人間になりたいと挑戦し、挫折した。失意の日々の中、そのゲームが好きなある人と出会い、やがてひとつ屋根の下で暮らすようになった。

そして今年2022年、そのゲームは25歳の誕生日を迎えた。楽しい出来事、辛い出来事、そして数えきれないほどの沢山の人々との出会い。1999年2月の「その日」に部活があったら、友人宅に行っていなかったら果たして以後の人生は手に入っ

ていたのだろうか。その日に会うことができ、本当に良かった。

beatmania、25歳おめでとう。

[Twitter 企画]

beatmania 25 周年へ、一言!

🐦 #5 鍵 25 歳おめでとう

Twitter にて beatmania 25 周年のお祝いツイートを集めました! 皆様からの 5 鍵 25 歳へのメッセージをお楽しみくださいませ♪
【ツイート募集期間】 2022 年 7 月 26 日 ~ 2022 年 10 月 31 日

TWEET MODE

ただただ「ありがとう」と言いたい。

🐦 @zero_tetra

2013 年にて俺は beatmania の PS1 版と出会い、翌年は IIDX と出会った。現在の俺はかつて SP 皆伝だった事と今もコンポーザーとして活動している事を考えると、俺は今も beatmania を尊敬している事が伺えると思う。beatmania は良くも悪くも現在の馴染み深いコナミができたと思っている。

🐦 @DJANDREA2020

私はあなたが稼働した 3 日後に生まれました。
同い年だね! おめでとう

🐦 @maxx1azusa

上手な人を見ていてカッコいいなと思うゲームはやはり 5 鍵
だなあ…

🐦 @joseiseiyu_

高難度曲ももちろんいいけど! LIVE JUST 4U をはじめて聴いた時の衝撃が今でも忘れられない

🐦 @yuzcat

運良く初代から始められて、7th ~ FINAL は音ゲーとしても傑作でした。ありがとうございます。

ANOTHER 譜面はクリア無理だったけどなー。

🐦 @uhyorin

フリーゾーンでサルみたいに皿回してたのは良い思い出
まっ今でもすげー!!!

🐦 @uXYlpwaBBVpGw6i

出逢いの 3rd から FINAL まで、途中からは III 筐体で、シリーズ完結をゲーセンで見届けて幸せでした。音楽もムービーも濃く深く、最後まで硬派で格好よかった。5 鍵の魅力は当時も今もこれからも不変です!

🐦 @KeyStriker_8105

すべての始まりから 25 年、ついに四半世紀ですか。現代の 2022 年、CLUB RESIDENT から 50 年、100 年と続いていますように…と願っています。"キコエテクル スペテノ ビートニ リスペクト!" すると共に、これからも "ゲームノコドウ ニヤクドウスルビートヲキザメ" ていくよ!

🐦 @Uk_IIDX

25 年経った今でも他機種を通じて愛している機種。というか最近になって家庭用で遊んでいる。いつか家庭用 IIDX に収録されている 5 鍵曲がアーケードに更に移植されるのを密かに楽しみにしている。叶うならば CLUB SAGAWA で流れてきた至極の名曲が CLUB RESIDENT でも流れますように。

🐦 @swan_hopevolved

5 周年の時に 5 鍵を知った 10 周年の時には 5 鍵が無くなっていた 15 周年の時に単身で大会へ行き 5 鍵コミュニティの大きさと深さを知った 20 周年の時は仲間達と 5 鍵の成人を祝った 25 周年は私達が 5 鍵のお祝いの場を作る番 5 鍵、いつまでも夢を見せてくれてありがとう そしてこれからも

🐦 @DRUMNBASS_LU

受験勉強の最中に 2ndmix に出会ってから早何年…遊び過ぎて色々踏み外したところもあったけど、まだまだ楽しく遊ばせてもらってます。

🐦 @yDuhe1_916

＼ 沢山のメッセージ、ありがとうございました♪ ／

25年前の自分へ これから近所のゲームショップで、beatmaniaというゲームに出逢うと思うけど、そのゲームがきっかけで人生変わるし、本当にDJになるし、25年後も25年前のbeatmaniaの曲聴いて高まることになるから、存分に遊べ！ 25年後の自分より

(🐦 @soda_float)

あなたが生まれてから、音楽も、ゲームも、新たなフェーズに突入した。今もお、あなたの功績を忘れやしない・・・

(🐦 @ishihiro1403)

私が五鍵ちゃんとお会ったのは、五鍵ちゃんが11歳くらいの時だったね。それから14年も経ったんだね。出会った時はここからいろんな出会いが始まっていくことになるとは思ってなかったよ。これからもずっとよろしくね！

(🐦 @maruchoko25)

GBから始めた音ゲーだけど、すっかり趣味から道になってしまった おめでとうございます

(🐦 @funde_rectangle)

これからもお世話になります。ありがとう & おめでとう。

(🐦 @g_nikoyaki)

ちゃんとしたのはFLASH CUBEあたりですが、この楽曲は五鍵が初出としたり、よく洗いと言われている後期シリーズも当時の音楽を調べると新しさや流行をしっかりと押さえててすごいと感じた記憶

(🐦 @A_Kei)

2年前に偶然、生配信の実況動画で見た時は元祖の音ゲーを見て驚愕した！それが25年前なのにお洒落でカッコイイ曲やアングラ感な曲が幾つかあり、おかげで元気な気持ちになるくらいに何十回も聴いた。ありがとう Beatmania よ……！

(🐦 @xaerme)

人は誰も20,novemberの歌詞を読み返したくなる夜やLOVE D RIVEの歌詞を噛みしめたくなる朝がありますよね。おめでとうございます四半世紀。

(🐦 @Twittenai)

未だに楽しい

(🐦 @DJ_SCARE_CROW)

出会いは2ndの頃から…当時は1回200円と学生時代の僕にとって抵抗はありましたが、カッコいい楽曲やクリップに憧れ、コツコツお小遣い貯めつつ1曲落ちないように慎重にプレーしてた頃が青春でした。こんな時代でも、ビートはこれからも刻み続けてほしい 25周年おめでとう

(🐦 @mtnx_0224)

最初に5鍵を知ったのがゲームボーイのbeatmania GBガッチャミックス2を買った時で、そこから5鍵にハマりPS版の5鍵で遊んだり、たまに5鍵のあるゲーセンに行って遊ぶようになりました。これからも5鍵を楽しんで行きたいです！25周年おめでとうございます

(🐦 @famicom_boy)





AFTER WORD

初めましての方も、そうでない方もこんにちは。ついに当サークル発行の5鍵の節目を祝うアンソロジーも3つ目(15、20、25)となりました。初の5鍵アンソロジーである「15」を発行してもう10年…! 時間の流れは早い!! 5鍵はFINALの稼働から何か変わることはありませんでしたが、個人的には色々あったかもしれない10年でした。いや、5鍵の方と言えばアーケードの筐体は大分少なくなっていましたか…悲しいお話ではありますが。しかし5鍵は現役稼働の時代を知らない世代にも着実にファンを増やしているようで、やはり魅力的なゲームなのだな、と思う次第でございます。

さて今回のアンソロジー、FINAL以後のbeatmaniaが作り出した未来とは? というテーマがあっさりします。(全く伝わっていないのではないかと思います…) アンソロジーにご参加頂いた皆様は現役・リアルタイムをご存じの方、シリーズ終了後にこのゲームに触れてハマられた方など多種多様な皆様にご参加を頂き、それぞれの「現在の」想いの形をお楽しみ頂けたのではないかと思います。考えてみれば、IIDXという兄弟機が現在も頑張っているとはいえ、もう20年前に新作が作られなくなったゲームに対してこのように新しい作品、想いの形を作って下さる皆様がこんなにもいらっしゃることは、このゲームはそれぞれのプレイヤー達に沢山の思い出を与えてくれたのだなとそう思わざるを得ません。これからもアーケード筐体は減り続けていくだろうし、CS版も入手が困難になっていくと思いますが、それでも何かの形で新しくこのゲームを知り、プレイする方が現れ続けることを願ってやみません。これからも5鍵のDNAが受け継がれていって欲しいなと思います。

いつもの如く長く、よくわからない文章大変失礼を致しました。それではもはや恒例、全てのAC筐体、CS作品にこの言葉を申し上げて終わりにしたいと思います。

「ありがとうございます! そしてこれからも宜しくお願い致します!!」

2022. 12. 10 rice (203) 拝

OKUDUKE

Thank You!!

beatmania 25周年記念非公式 Web アンソロジー 『25 -“the beat” 25years anniversary -』

[公開日]

2022年12月10日 公開

[企画・制作元]

203

[制作者]

rice (🐦@203_tweet)

[連絡先]

<E-mail>

ricemt203@gmail.com

※ Twitter のダイレクトメッセージからも対応しています。

[注意事項]

本データに掲載されている全ての画像・文章・ツイートの
無断転載・転用・改変はご遠慮ください。

当企画は

著作権元・各関係企業・団体様とは一切関係ございません。

[Thanks]

Everybody who celebrated beatmania 25years together

[Special Thanks]

beatmania arcade & consumer staffs
all BEMANI series staffs

... and ALL BEMANI FANS !!!!!



BPM 1210

CREDIT ∞

