

# WORD

From College of Information Science

24

2012.12



清掃車でもお茶がしたい！号

## 目次

GRな日々。XIII.....	3
mbed系男子になろう！.....	8
チャリできた、しにいった.....	16
きみうたつむぎ(仮).....	21
ツンデレとミステリについてのおはなし.....	27
書籍紹介.....	30
WORD読者アンケート2ndSeason.....	32
WORD 編集部への誘い.....	52

# GRな日々。 XIII

文 編集部 葡萄酒

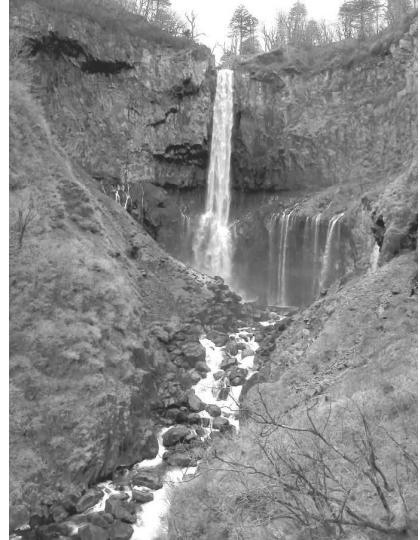
「秋も深まり」というにはあまり遅い季節になってしまったが、秋休みに栃木県の日光と足尾を訪れた。

## 華厳の滝

足尾に行く前に、折角なので日光にある華厳の滝に立ち寄ることにする。

日本三名瀑の一つとして名高い華厳の滝は 97m もの落差を持ち、周囲の複雑な地形とも相まって神秘的な装いである。文章や写真で説明するのは難しいのだが、滝を囲む岩場がまるでスプーンで抉ったように口を開けている。滝壺から急峻な崖を見上げると、自然のチカラに圧倒されて思わず息を飲むことだろう。

また、近くには中禅寺湖もあり、こちらも美しい湖畔の風景が一望できる。この辺りは日光と同じく観光地として発展しており、土産物屋や温泉宿も多い。周辺の食事処では、特産である湯葉を活用した料理が味わえる。



## わたらせ渓谷鐵道

わたらせ渓谷鐵道は、日光と群馬県の桐生を結ぶ鉄道路線である。かつては国鉄の足尾線として、かの有名な足尾銅山への鉱石輸送に用いられており、閉山後は 1988 年に第三セクタの運営になってから多くの観光客を迎えている。

この路線の魅力はその名の通り、渡良瀬川の渓谷を崖に張り付くようにして走るダイナミックさである。美しく涼やかな渓流や、対岸の山に広がる燃えるような紅葉など、この沿線は季節によって実に様々な景色を見てくれるだろう。

前日の宿に向かう道中、渓谷鐵道と並走する区間がある。折角の機会なので、すこし駅にも立ち寄ってみることにした。

## 沢入駅

最初に立ち寄ったのは沢入駅。<sup>そうり</sup> 駅舎はレトロな作りで、川の向こうに見える山々と合わせて鄙びた雰囲気が楽しめるだろう。シンプルな作りの跨線橋に上がると、ホームの列車と駅が見渡せる絶好の撮影スポットもある。



## 足尾駅

次に、足尾駅に訪れた。ここは足尾銅山の坑道見学施設への最寄り駅でもある。ここには、かつて足尾線の一員として人と荷物を運んでいた車両たちが展示されており、客車が2両と、足尾銅山へ石油を運び込むタンク車、銅精錬の副生物として生産されていた硫酸を運び出すタンク車の計4両を間近で見ることができる。



なお、余談ではあるが、ここ足尾駅に加えて桐生、相老、大間々、通洞の各駅で「一日フリーきっぷ」が1800円で購入できる。片道乗り通すと1080円掛かるため、往復するならフリーきっぷを使うと良いだろう。

## いざ乗車

さて、乗車するのは栃木県日光市の間藤駅だ。<sup>まとう</sup>立地は山の中ではあるが、周りには工場が立ち並び、駅周辺はそれなりに発展している。しかし駅の裏手の山を見ると数匹の猿が駆けまわっており、人工物と自然が同居している不思議さが感じられた。この駅は、かつて足尾が銅山として賑わっていたときは幾人もの駅員を抱える立派な貨物駅であったようだが、今となっては小さな駅舎とホームを残すだけの無人駅となっている。

暫く駅の周りをぶらついていると、乗る予定の列車が到着した  
ようなので、ホームに向かうことにしよう。

車体はシックな赤色に塗装されており、既に紅葉の散った寂しい秋の風景にも上品に溶け込んでいる。この日はもう11月も暮れ、外で立っているだけでも寒いので、早速列車に乗り込み温まることにしよう。これから、1時間半ほど掛けて渡良瀬川沿いを下っていくことになる。間藤側から桐生に向かう際は、進行方向右側の座席が眺めも良くお勧めだ。

間藤駅を出て暫くすると、右手に精鍊所が稼働していた際の名残が見て取れる。



幾つもの鉄橋を渡り、長いトンネルを駆け抜けて、列車はぐんぐんと山道を下る。車窓には、紅葉も散ってしまった灰色の山々が流れていく。色彩こそ味気ないが、それでも眼下に見渡す渡良瀬川の溪流は中々に見応えがあった。今回は乗ることができなかつたが、土日にはトロッコ列車も運行しているので、紅葉の時期に再度訪れたいと思う。



撮影：編集部 iorivur<sup>\*1</sup>

\*1 今回の旅に同行した彼はカメラ初挑戦。作品の中でも良くできている一枚を今回は掲載することにした。

## 足尾歴史館

もともと立ち寄る予定は無かったのだが、偶然立ち寄ったこの施設が予想外に面白かったので紹介しよう。ここには、古河鉱業<sup>\*2</sup>が足尾銅山を開発してきた歴史が集約されており、実際の採掘作業に使われていた機材や産出した鉱物のサンプル、当時の新聞や写真などが展示されている。その中でも合計で 1300km を超えるという坑道の全体図はまさに圧巻という他無い。こちらは写真撮影はできない施設なので、ぜひとも実際に自分の目で驚きを味わってもらいたい。

——というのが足尾歴史観の施設としてのあらましなのだが、この歴史館が面白い理由はもうひとつある。ここではガソリンカーの復元を行なっているのだ。

### ガソリンカー

ガソリンカーとは、1925 年に馬車軌道<sup>\*3</sup>を置き換えるものとして古河鉱業が製造した機関車である。アメリカからフォード社製の自動車を取り寄せ、エンジンユニットを取り出して新造した車両に取り付けるという珍しいタイプの仕組みをしており、当時は街中を走る最新鋭の鉄道として話題を呼んだ。合計 15 両生産されて市内を走る車両は人々を無料で運び、国内でモータリゼーションが盛んになる 1950 年台まで「定時」という愛称で親しまれてきたのである。

ここ足尾歴史館では、当時足尾を走っていたガソリンカーを現代に蘇らせるべく、車両の復元を試みている。この日は実際に復元された車両を見せていただくことができた。



車体は動力車・客車ともに新造しており、当時ガソリンカーに使われていたものと同じ型の A 型フォードのエンジンを輸入して積み込んでいる。この車両には No.14 の番号<sup>\*4</sup>が振られ、この日はメンテナンス中であったもの

---

\*2 現・古川金属工業

\*3 名前の通り、馬が車両を牽引する鉄道。1880 年ごろに日本に伝わり、馬車よりも乗り心地が良いため全国で使われていた。

\*4 今までに製造されていた 15 台にはエンジンの形式別に No.1 ~ 6 (T 型フォード)、7 ~ 13 (A 型フォード)、21 (日差のエンジン)、22 (B 型フォード) が割り当てられており、これは A 型フォードのエンジンを用いた新造車なので No.14 が振られた。

の来年の春には動き出せる<sup>\*5</sup>状態になるという。

ここにはガソリンカーの他にも、銅山で出た廃石を運搬する際に使われたナベトロ車など、足尾由来の様々な車両が展示されているので、足尾銅山を見学する場合は立ち寄ることをお勧めする。最寄り駅はわたらせ渓谷鐵道の通洞駅で、4月1日から11月30日まで開館している。休館日は月曜日（月曜が祝日の場合は次の日）。



足尾銅山というと鉱毒事件として悪い印象を持たれがちであるが、実は国内でも最先端の技術を運用し、国外からも高く評価された実績も持っている。今ではもう閉山されてはいるが、技術者たちの熱意の残り香を感じられたように思う。

---

さて、今回は写真を多めに旅行の思い出を綴ってきたが、楽しんで頂けただろうか。やはり最高の時期では無かつたのが惜しいが、それでも十分に山の風景を満喫できた。次は新緑を味わいに訪れるこにしよう。

---

\*5 この歴史館は使われなくなったスケート場の施設を流用して運営されており、スケートリンクとして使われていた領域に線路を敷設して鉄道車両を展示している。毎月の頭に試運転を行なっており、実際に乗ることができます。

# mbed系男子になろう！

～ PC ゲームコントローラ開発編（手抜き ver.）～

文 編集部 ,無季

## 1 はじめに

### 1.1 事の始まり

みみずのひもの氏「無季さん、たなびたいことがあるんだ、ちょっと。」

.....

無季「何を開発すればいいんだい？」

みみずのひもの氏「さあ、足で Enter を入力できるコントローラを作ってくれ。」

無季「あつ……（察し）でもお、みんなが眞似をすると、僕困るから。」

みみずのひもの氏「僕、絶対に<censored>らないよ！ だからネ、開発してくれるかい？」

.....

ということで、本稿では足で操作する PC ゲーム用コントローラを紹介します。上記のような軽い感じで、その場にあったものを組み合わせて手軽に作りました。所要時間は、プロトタイプで 1 時間程度です。「きみうたつむぎ 常」の攻略時間より短い！ mbed マイコンってすごいね！

### 1.2 mbedマイコンについて今北産業

- mbed マイコンは、ラピッドプロトotyping 向けの ARM マイコン
- 煩わしい環境構築が不要で、簡単書き込み
- 便利なライブラリがたくさん、しかも簡単に使える

(詳しくは、前号<sup>\*1</sup>、前々号<sup>\*2</sup>を参照)

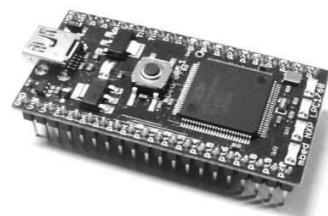


図 1 mbed マイコン

### 1.3 コントローラの仕様と方策

今回、製作すべきコントローラの要件は「足で Enter キーを PC に入力できること」です。そこで、レーシングゲーム用コントローラ<sup>\*3</sup> のフットペダルを用いました。たまたまそこにあったのが、貴様（フットペダル）の運の尽きというわけだ！このコントローラは、アクセルペダルとブレーキペダルがあ



図 2 フットペダル

\*1 WORD 22 号 学類誌と称する事実上の薄い本号。

\*2 WORD 23 号 WORD に領土問題は存在しません号。過去の記事は、WORD Press (<http://www.word-ac.net/>) を参照。

\*3 今回は、ロジクール社 GT Force RX のフットペダルを用いた。

ります。アクセルペダルを Enter 入力に割り当て、ブレーキペダルをスクロール入力に割り当てることにします。

フットペダルの信号をハックするのは面倒なので、たまたま在庫に残っていたマイクロスイッチ<sup>\*4</sup>を取り付けることにしました。フットペダルを最大に押し込んだとき、このマイクロスイッチがちょうど押されるように配置すればいいのです。たまたまそこにあつたのが、貴様（マイクロスイッチ）の運の尽きというわけだ！

mbed マイコンには、USB HID (Human Interface Device) のライブラリがあり、キーボードやマウスを容易にエミュレートすることができます。そのライブラリを用いて、Enter を入力したり、スクロールしたりすることとします。たまたまそこにあつたの g ( r y。なお、mbed マイコンの上に付いている USBminiB のコネクタはシリアル通信用なので、USB デバイスとしては使えません。Ethernet と CAN の間にある USB のポートを使います。

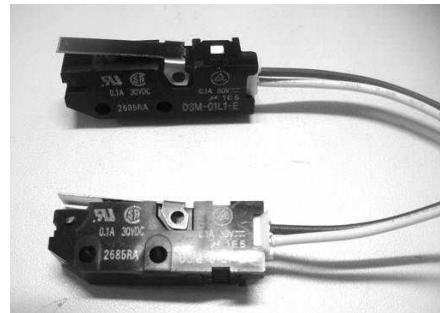


図 3 マイクロスイッチ

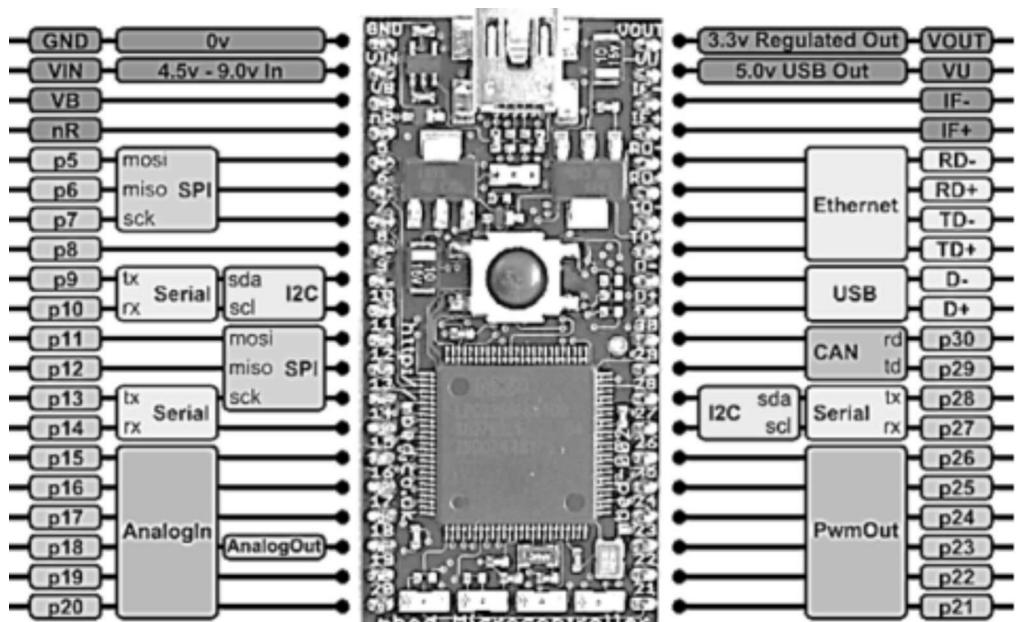


図 4 mbed マイコンとピンアサイン

(引用：<http://mbed.org/handbook/mbed-NXP-LPC1768>)

\*4 別にサイズがきわめて小さい訳ではない。「精密スナップアクションスイッチ」または「センシティブスイッチ」といって、きわめて弱い力で開閉できるスイッチである。

## 2. ハードウェアを構築する

### 2.1 使ったもの

使ったものの一覧を表1に示します。

表1 使ったもの一覧

回路図記号	名称	数量	備考
U1	LPC1768	1個	mbedマイコン
—	フットペダル	1台	
SW1, SW2	マイクロスイッチ	2個	
CN1	ブレッドボード用 USB miniBメスコネクタ	1個	PCとの接続用
CN2	ピンヘッダ 6pin	1個	マイクロスイッチ接続用
CN3	信号伝達コネクタ 6pin	1個	マイクロスイッチ接続用
R1, R2	炭素被膜抵抗 1/4W 10kΩ	2本	プルアップ抵抗
—	ピンソケット 20pin	2本	mbedマイコンのユニバーサル基板固定用
—	ユニバーサル基板	1枚	マイコンやスイッチを固定する中継基板
—	USBケーブル	1本	AとminiBのコネクタ
—	その他工作用品		導線やハンダなど

### 2.2 回路構成

制作したものの回路図を図5に示します。mbedマイコンの電源はUSBの電源です。また、マイクロスイッチは6ピンコネクタを用いて、プルアップ<sup>\*5</sup>でmbedマイコンのp5およびp6に接続します。mbedマイコンを使い回すため、ユニバーサル基板にハンダ付けせず、ピンソケットを使いました。だって、高いし……。

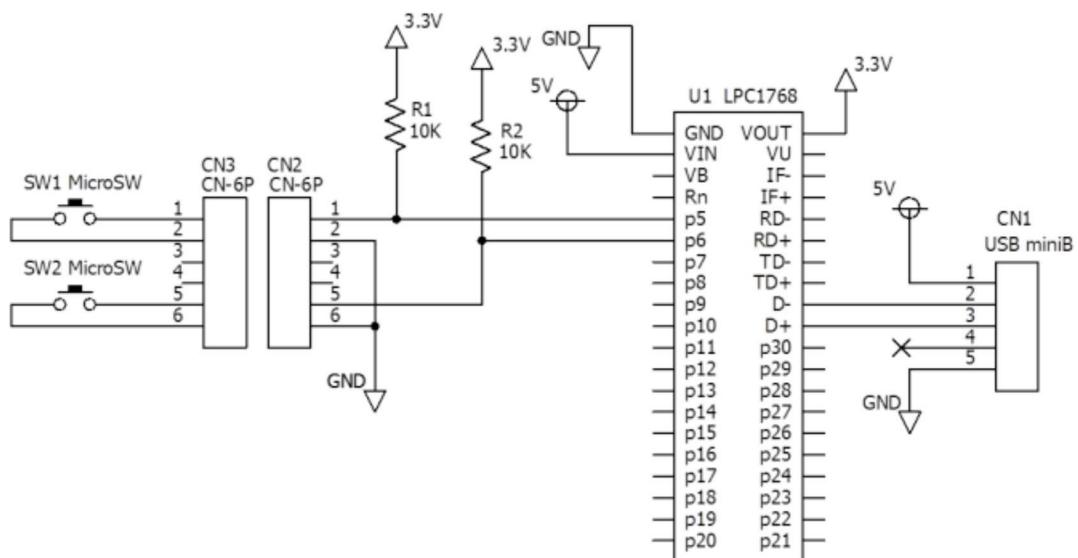


図5 回路図

\*5 プルアップに関しては、本稿の最後のTipsの章を参照

## 2.3 取り付け

マイクロスイッチは、ペダルを最大に踏んだときにちょうど押されるような位置に配置します（図 6～8）。

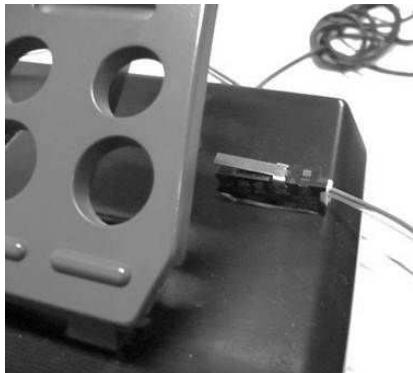


図 6 穴を開けるのは面倒なので、両面テープで貼ります。

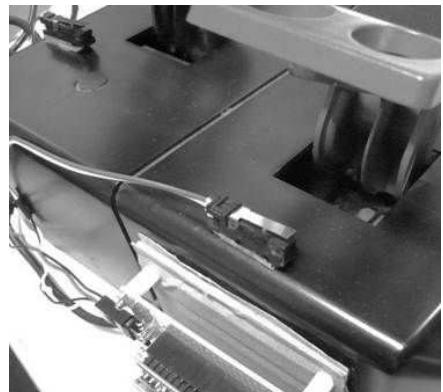


図 7 貼ります。

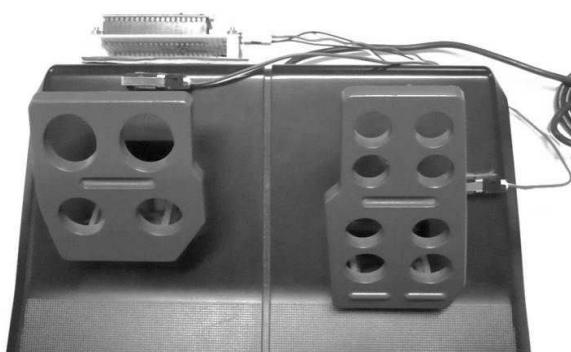


図 8 貼ります。

(大切な作業なので、3回言いました。)

## 3. ソフトウェアの構築

ソフトウェアは、大きくわけて「マイクロスイッチの状態を監視する」と「キーボード、マウスのように振る舞う」の二つのパートに分かれます。それぞれが実行できることを確認した後、組み合せます。

### 3.1 マイクロスイッチの状態を監視する

マイクロスイッチの状態、すなわち p5、p6 の状態を監視するためには、DigitalIn クラスを用います。サンプルプログラムとして、レファレンスマニュアルに次のコードが与えられています。このサンプルコードは、p5 の論理値が H の時の間だけ mbed マイコン上の LED1 が点滅するというものです。L の時は LED が点灯もしくは消灯したままになります。4 行目の p5 を p6 に変えることで、p6 の試験を行えます。

```
1: // Flash an LED while a DigitalIn is true
2: #include "mbed.h"
3:
4: DigitalIn enable(p5);
5: DigitalOut led(LED1);
6:
7: int main() {
8:     while(1) {
9:         if(enable) {
10:             led = !led;
11:         }
12:         wait(0.25);
13:     }
14: }
```

詳しく見ていきます。DigitalIn クラスは mbed.h 中の Digital.h に定義されていますので、mbed.h をインクルードすればよいことになります（2 行目）。そして、インスタンス名とポート番号を指定し、インスタンスを生成します（4 行目）。加えて、そのポートの論理値はインスタンス名で参照できます（9 行目）。

## 3.2 キーボード、マウスのように振る舞う

Enter を入力する、およびスクロールをするために、mbed マイコンをキーボードやマウスとして振る舞わせます。これには USBMouseKeyboard クラスを用います。こちらもレファレンスマニュアルのサンプルコードを確認します。

```
1:#include "mbed.h"
2:#include "USBMouseKeyboard.h"
3:
4: //LED1: NUM_LOCK
5: //LED2: CAPS_LOCK
6: //LED3: SCROLL_LOCK
7: BusOut leds(LED1, LED2, LED3);
8:
9: //USBMouseKeyboard
10: USBMouseKeyboard key_mouse;
11:
12: int main(void) {
13:     while (1) {
14:         key_mouse.mediaControl(KEY_VOLUME_DOWN);
15:         key_mouse.printf("Hello World from Mbed\r\n");
16:         key_mouse.keyCode('s', KEY_CTRL);
17:         key_mouse.move(20, 0);
18:         key_mouse.keyCode(KEY_SCROLL_LOCK);
19:         wait(1);
20:         leds = key_mouse.lockStatus();
21:     }
22: }
```

USBMouseKeyboard クラスは USBMouseKeyboard.h 中に宣言されています（2 行目）。そして、10 行目で生成されたインスタンス key\_mouse は、音量を変更したり（14 行目）、キーボードとして "Hello World from Mbed" と入力したりします（15 行目）。16 行目は ctrl キー+s を入力、17 行目はカーソルを右に 20 だけ動く入力、18 行目はスクロールロックキーの入力です。1 秒ごとに、入力およびロック状況の表示を行います。

このサンプルコードを実行するにあたり、以下の手順を踏みます。

1. mbed マイコンにサンプルコードを書き込む。
2. mbed マイコンを、USB フラッシュメモリと同じように、取り外す。
3. PC のアクティブウィンドウをテキストエディタに切り替える。
4. USB ケーブルを回路図 CN1 の USB ポートに接続する。
5. mbed マイコンのリセットボタンを押す。

### 3.3 組み合わせる

各サンプルコードで DigitalIn および USBMouseKeyboard の動作を確認したので、それらを組み合わせます。実際のコードを示します。スペースの都合、圧縮して記載しております。少々読みにくいですが、ご理解のほどよろしくお願ひいたします。

```

1: #include "mbed.h"
2: #include "USBMouseKeyboard.h"
3:
4: #define PERIOD 0.1    // sec/loop
5: #define A_FREQ 10     // AccelPedal PERIOD = PERIOD * A_FREQ
6: #define B_FREQ 1      // BrakePedal PERIOD = PERIOD * B_FREQ
7:
8: USBMouseKeyboard pedal;
9:
10: DigitalIn Accel(p5);
11: DigitalIn Brake(p6);
12:
13: int accel_flag = 0;    // push: 1, else: 0
14: int brake_flag = 0;    // push: 1, else: 0
15:
16: int main(void) {
17:     for(unsigned int loop = 0; ; loop++) {
18:         /* sensing */
19:         if(0.5 < Accel){    accel_flag = 1;      }
20:         else{    accel_flag = 0;      }
21:         if(0.5 < Brake){   brake_flag = 1;      }
22:         else{    brake_flag = 0;      }
23:
24:         /* Output as a mouse-keyboard */
25:         if(0 == loop % A_FREQ){
26:             if(0 < accel_flag){    pedal.printf("Yn"); }
27:             else{; }
28:         }
29:         if(0 == loop % B_FREQ){
30:             if(0 < brake_flag){    pedal.scroll(16);    // -128 ~ 127    }
31:             else{; }
32:         }
33:         wait(PERIOD);
34:     }
35: }
```

4～6 行目では制御周期を設定しています。Enter 入力は途切れ途切れに入力できた方が良く、スクロール入力は連続でさくさくできた方がうれしいので、それぞれ設定します。Enter は 1 sec、スクロールは 0.1 sec 毎に入力

されます。18～22 行目ではスイッチの状態を監視して、入力フラグを立てます。25～32 行目で、そのフラグに 対応する入力を行います。ただし、そのフラグの確認は先の制御周期に対応する時にのみ行います。

## 4. 実際に使ってみる

先ほど制作した回路と PC を USB ケーブルで接続します。そして、ペダルを踏むと……

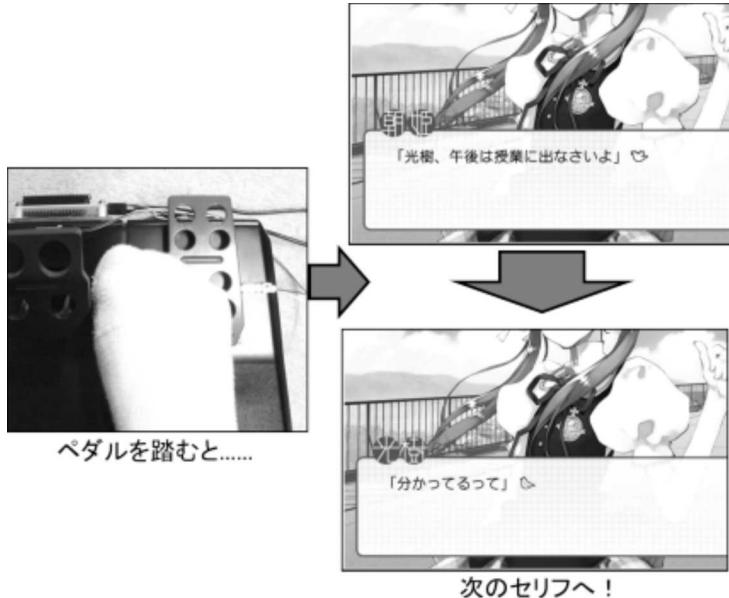


図9 こいつ……動くぞ！（動作試験協力：編集部 ジオン氏）

次のセリフに移動した（図9）！スクロールの動作も同じように動くことを確認しました。これで完成です。

## 5. おわりに

みみずのひもの氏「……馬鹿にしないでくれ。君のはもっと格がいいやつだ。」

無季「そんなあ……。」

↓尺余り

## Tips ~「あれ？」って思ったときに~

余談にはなりますが、ちょっととしたテクニックを紹介します。

### 1. プルアップ & プルダウン

「プルアップ」および「プルダウン」とは、接続が遮断された時でも適切な論理状態を入力する方法です。プルアップは論理値 H が、プルダウンは論理値 L が入力される回路を指します（図 10）。プルアップでは、基本的に Vcc に接続されており、スイッチがショートした時に GND と接続します。プルダウンはその逆です（図 11）。これらが必要な理由として、静電気や電磁波からのノイズ対策をするためです。スイッチが開いていている時、端子がどこにも接続されていない「浮いている」状態になります。浮いている状態では論理値が定まらず、ノイズによって論理値 H や論理値 L が入力されてしまいます。故に、プルアップ、プルダウンを構成します。

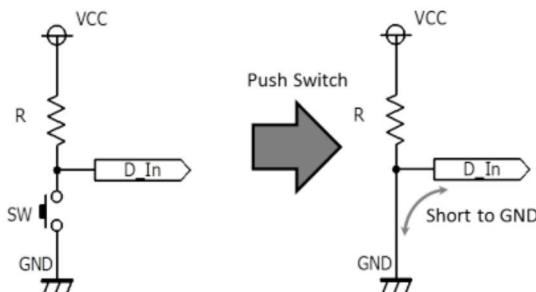


図 10 プルアップ

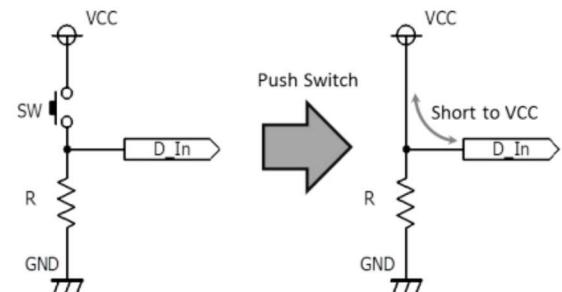


図 11 プルダウン

### 2. 逆挿し防止

「逆挿し」とは、コネクタを正しくない向きで差し込んでしまうことを言います（俗語？）。逆挿しが発生すると、Vcc と GND が逆に接続される場合があり、電子部品の発熱や破裂など作業者にも危険が及びます。このため、逆挿しは避けなくてはなりません。

逆挿しを防ぐためには、逆挿し防止対策のあるコネクタを用いるか、自分で逆挿し防止対策を施します。いずれの場合も、「コネクタを非対称にする」という方針です。ここでは筆者がよく行う対策を紹介します。

信号伝達コネクタとピンヘッダを考えます。そして、図 12 のようにどれか一つのピンヘッダのピンを切り取り、コネクタの対応する穴に挿入します。たった、これだけです。ね、簡単でしょう？<sup>6</sup>

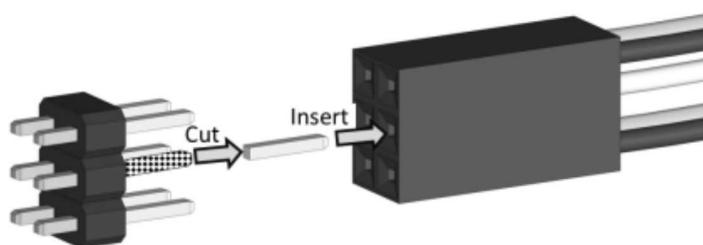


図 12 ピンの切り取りと挿入

<sup>6</sup>6 ボブの絵画教室

# チャリできた、しにいった

文 編集部 残陽

## はじめ

ここ最近、情報科学類に限らずちょっとといい自転車が流行つていて。学内でもクロスバイクやロードバイクを乗り回す学生を多く見かけるようになった。かくいう私も今年の夏にマウンテンバイクを購入した。そこで、せっかくの自転車なのだから遠出をしたいということになり、去る 10 月 21 日、茨城県小美玉市にある航空自衛隊百里基地の航空祭に行って来た。チャリで。

### AM 3:45

筑波大学の正門、T 字のモニュメントに集合。前日に買った予備のチューブが英式バルブ<sup>\*1</sup> だったことに気づき、幸先悪いスタートに少し落ち込む。少し遅れて、一緒に行く約束をしていた@fetastein<sup>\*2</sup> の到着。彼に地図の印刷を頼んでおいたのだが、家に忘れるというドジっ子アピールをかまされる。家に取りに帰るのも面倒だということで、24 時間営業の計算機室に向かい、地図を印刷した。



### AM 4:10

少し遅れて出発。早朝のつくばは霧が濃く、数メートル先は何も見えないと言う状態。街灯も少ないため、ヘッドライトだけが頼りだった。



### AM 4:36

土浦市に到達。早朝であったため車は少なく、スムーズに進行できた。しかしながら街灯も何もない農道を走っていたため、周りには暗闇しか見えず、アップダウンも激しい恐怖体験だった。

\*1 自転車のタイヤのバルブには主に英式、米式、仏式の三種類あり、ロードバイクなどには仏式バルブが使われることが多い。このとき私の自転車は仏式バルブ対応であり、仏式の空気入れしか持ち合せてていなかった。

\*2 WORD 編集部員。

**AM 5:09**

かすみがうら市に到達。景色が朝焼けに染まり始める。周囲の山々の稜線が美しい。

**AM 5:46**

石岡市に到達。周りは明るく、車通りも多くなってきた。ここまででは車道脇を走っていたのだが、車にはねられては洒落にならないということで歩道を走ることにした。恋瀬橋というものを発見し、二人で「リア充橋」と名付けた。

**AM 6:07**

のんびりと歩道を走っていたにもかかわらず予定よりも早い進行だったため、マクドナルドで朝食を摂ることにした。

店に入るとマックカードの自販機とドナルドに出迎えられる。朝食のメニューはホットドッグとハッシュポテトとコーヒー。休憩もそこそこに、百里基地へ向かつた。

**AM 5:57**

百里基地航空祭への案内看板を発見して盛り上がる。引き続き歩道を走っていたが細く、段差の多い歩道は走りづらい。逸る気持ちを抑えて速度を緩めざるを得なかった。

**AM 6:47**

小美玉市に到達。航空祭の参加者の影響なのか、片道1車線の道路は渋滞していた。のろのろと動く車の脇を走り抜けるわけにもいかないので、引き続き歩道を走る。

## AM 7:30

途中、交通整理のおじさんに道を聞きながら、百里基地に到着した。交差点で自転車が入つていいことを確認してから入り口に向かったはずだったのだが、中から出てきた隊員の方に「駐輪場がないから自転車は入つてはいけない」と言われる。正門に向かうように言われ、渋々交差点まで引き返した。

あとから聞いた話だが、最初に向かった入り口は裏口か何かだったようだ。



## AM 7:55

正門に近付くにつれて道路の車の動きが鈍くなり、正門に向かうための最後の交差点付近では完全に詰まっていた。石岡市内で私達を見かけたという地元のおじさん達と話しながら進み、八時前によくやく正門に到達。基地内を少し走った所に駐輪場が設けられており、自分たちと同じように自転車で来ている人が多数いるのを確認した。



## AM 9:00

地上展示をひと通り見て回ったところで航空展示が始まった。着いた当初は基地周りも霧が深かったが、日が昇るにつれて霧が晴れ、航空祭日和だった。戦闘機が目の前でエンジンを吹かし、飛び立つ様は正に圧巻。戦闘機が自分の直上でロールするのは大迫力である。





百里基地は茨城空港に隣接した施設であるため、戦闘機が発進準備している後ろでスカイマーク社のジャンボジェット機が離着陸するなどの珍しい光景も見られた。

格納庫の付近の開けた場所ではバズーカ<sup>3</sup>を構えた航空ファンが砲口を空に向けており、上空を戦闘機が通過するのを追いかけて何本ものバズーカが同じように動くのは面白い。

知らないうちに救難隊のパラシュート降下展示が中止になっており少し残念だったが、発進準備中の戦闘機を真正面から見られるなど濃い時間を過ごした。



## PM 2:00

航空展示を最後まで見られないのは惜しかったが、暗くなる前に知っている道に出たいということになり百里基地を離れる。

少し迷子になったが、それも自転車旅の醍醐味である。道行くおじさんに道を聞き、無事幹線道路まで出ることができた。行きの行程よりも車が多かったため歩道を走らざるを得なかつた上に、時速30km<sup>4</sup>超をキープする体力も残っていなかつたためゆっくりと帰った。

\*3 一眼レフカメラの望遠レンズの通称。

\*4 体力が万全の状態でも自転車素人である私が平地で出せる速度は時速30kmほどが限界だった

PM 7:30

途中、疲れを癒すために土浦市のスーパー銭湯「湯楽の里<sup>5</sup>」に寄つたことから完全に周りは暗くなっていたが、道中パンクすることもなく無事につくばに帰ることができた。

長い一日だったが、非常に楽しかったと思う。もし時間と自転車がある方がいたら、自転車の旅を勧めたい。見知らぬ街を自転車で駆け抜けるのはとてもいいものだ。



走行時間	5:26.14
平均速度（走行時）	18.8km/h
走行距離	91.76km
最高速度	44km/h

往路



\*5 茨城県土浦市にあるスーパー銭湯。車を持っている筑波大生がよく利用しており、WORD 編集部でも愛用している人は多い。

# きみうたつむぎ(仮)

文 編集部 ジオン

## 1.はじめに

先の11月25日、114日間にわたり大都会鳥取県で開催され、320万人<sup>\*</sup>の来場者を記録した「国際まんが博」という偉大なるイベントが幕を閉じた。鳥取県の人口の5倍以上の人人が来場したほどなのだからみなさん当然ご存じだろう。鳥取県の少ない予算の中から10億円もかけただけあり、ネットでもまとめwiki<sup>\*\*</sup>ができるほどの反響を呼んでいる。鳥取県は昨年行われた「とつとりアニカルまつり零」から始まり、自らを「まんが王国とつとり」と名乗り「国際まんが博」「国際マンガサミット鳥取県」と様々なイベントを開催している。

この国際規模のイベントの一環として鳥取県を舞台にしたサウンドノベルゲームが有志の手で制作された。それがこの「きみうたつむぎ 常」である。制作は電腦マテリアルという同人サークルが行っており、日本海新聞の地方欄でも鳥取県の期待の星として製作者へのインタビューなどが掲載されていた。本作は今年のコミックマーケットにて販売されたほか、現在では公式ブログ<sup>\*\*\*</sup>から通信販売で購入することができる。

今回の記事はこの「きみうたつむぎ 常」を紹介していく。

## 2.レビュー

### 2.1 「きみうたつむぎ 常」とは？

鳥取県の西部米子市を舞台にしたギャルゲー、といわれていたがいつのまにか音の出る紙芝居<sup>\*\*\*\*</sup>へと変更されていた。パッケージにヒロインは複数描かれているが選択肢による物語の分岐はない。米子市の伝説を元にした物語になっている。全3部作を予定しており「きみうたつむぎ 常」はその一作目にあたる。

制作指揮を電腦マテリアルが行い、イラスト、プログラム、声優などはすべてインターネットで募集した有志の人々が担当した。当初はイベントにて無料配布の予定だったが大人の事情により一本1000円に変更された。



※選択肢なしの一本道です

\*1 県の正式発表だが怪しいのは言うまでもない。水木しげるロードの来場者も含めていたことが発覚した

\*2 <http://www34.atwiki.jp/anikaru/>

\*3 <http://blog.zige.jp/denma/>

\*4 つまりクリックして文字を読むだけの簡単なお仕事をするゲーム

## 2.2 あらすじ

ここから始まる忘れたくない物語——。

憂鬱な顔をして頬杖をついている少年。会見ユウ(あいみゆう)は、何度も電車を乗り継ぎ、鳥取県米子市(とりけんよなごし)へ向かつていた。

自由奔放な父とさうな父に愛想を尽かして出て行ってしまった母。そんな家庭環境で育ったユウのこれまでの席圧は「他人とどんなに関わってみても、結局人は一人だ。」というドライな人生観を形成するには十分な毎日だった。

そんなユウが向かつている鳥取県米子市は山陰地方にあるある町で、人口にして約 150,000 人。

この春、『親の仕事の都合』というよくある理由で、米子市にある私立アザレア学園に編入することとなった。

初登校の日、無気力に歩き続けるユウは米子の街を上から見渡すことのできる米子城城跡に迷い込む。そこで出会った一人の少女はユウの事を「おにいちゃん」と呼びユウは次第に自分の中にあったその少女との記憶を思い出していく。

地方都市での馴れない風習や生活に戸惑いながらも、記憶の中にいた少女を始めとする、多くの個性豊かな人々と出会う事で、ユウは一人きりでは決して手にする事の出来ない「日常」を感じ始める。

一パッケージ裏よりそのまま<sup>\*5</sup>引用

## 2.3 キャラクター紹介

メインキャラクターを紹介する。



---

\*5 誤字脱字も含む

**☆大原ひなた(上段左端)**

主人公の同級生。アザレア学園2年生で主人公のことをお兄ちゃんと呼ぶ~~姉~~ハイテンションで元気な女の子。制服のサイズが合わないためか常に腹をだしている。寒くないのだろうか。主人公と幼い頃に親しかったという理由から主人公にベッタリ。しかし主人公はそのことをすっかり忘れている。

**☆久米城湊(上段中央)**

アザレア学園3年生。ぶつかった主人公を気絶させるほどの巨乳の持ち主。何を言つてゐるかわからないだろうが詳しくは本編で。訛りがきつい。

**☆大神結愛(上段右端)**

アザレア学園2年生。巨乳で當時ジャージでボクっ子。恥ずかしがり屋。

**☆樂々宮命(下段左端)**

「ささみやみこと」と読む。アザレア学園1年生。ツインテール毒舌眼帯メガネっ子という属性のデパート。アニメイト<sup>\*6</sup>に出没する。

**☆弧白レイ(下段中央)**

金髪ツインテール。テニスがうまい。恐らく<sup>\*7</sup>アザレア学園3年生。

**☆旗ヶ崎雅(下段右端)**

アザレア学園3年生。巨乳生徒会長。

最初の一人を除きもう少しまともな紹介をしたいが、大原ひなた以外のヒロインは全本編を通してほとんど登場しないため紹介のしようがない。弧白レイ、旗ヶ崎雅の2名に至っては1シーンにしか登場せず、且つ弧白レイは主人公と関わってすらない。個別ルートがないため一人のヒロインのみに焦点を当ててシナリオが進むのは仕方がないかもしれない。しかし、大神結愛以外のヒロインは主人公と大原ひなたに全く接点がなく、次回作に向けた伏線も皆無なため存在意義が見つからない。主人公らに関わりのない女キャラが大勢いても話がまとまらない気がするのだが。

## 2.4 本編

結論から言うと、概要に書いてある通り僕にとって忘れられないゲームとなった。新聞の地方欄で散々話題になりネットでも多少話題になり、さらに無料から有料になったことから地元民である私は期待せざるを得なかつた。しかし、その期待は想像を絶するほどの衝撃により粉々に打ち砕かれた。

まず本編の短かさである。なんと総プレイ時間1時間半<sup>\*8</sup>。既読スキップを使うと15分ほどで終わる。3部構成とはいえこの短さでは何も情報を得ることができない。実際5人のヒロインのうち1人を除きほとんど登場しない。メインで描かれているヒロインとのストーリーも突然喧嘩してよくわからないままに仲直りして、「僕たち

\*6 鳥取県にも数年前アニメイトができました

\*7 学年についての明細なし

\*8 個人差あり。ちなみにオートモードはない

の青春はここからはじまる……」といった打ち切りのような END である。第 2 部への伏線も話の軸であるはずの米子市の伝説が紹介された以外は特になく、いつたい何がしたかつたのかよくわからない。サブキャラクターも見るに堪えない。重要人物でもないのに田舎らしさを感じさせず、やたら個性的でうるさいためゲーム本編のなかでもプレイヤーをイライラさせる存在となつている。

そもそもアザレア学園ってなんだ。

全編フルボイスだがこれも問題。全てのボイスに「ピーッ」というノイズが走っている。これだけでも精神的にキツイものがあるが、声優もほとんどが地元の女子高生がやっているためお察しください状態。

セリフもよくわからない仕様になっている。地方を舞台にしていることをアピールするためか老若男女問わずモブキャラが全員酷い訛りで喋る。例えば「聞こえるように言ってるんだよ」と書いてある男子生徒のセリフも、ボイスのでは「聞こえるようにいつちょーだがん<sup>\*</sup>」と県内でも高齢者しか使わないような口調で収録されている。またこれらのボイスも例によつてすばらしいクオリティのため地元民ならだれでも鳥肌が立つ出来になつていてる。

また地元アピールという点に関しては疑問を抱く。ゲーム開始直後いきなり主人公が「何もないところだな」と言つたり、地元の生徒をみて「うざい」と発言したりする。実在する建物の名前はでてくるが中身を全く紹介していない、と全然アピールになつてない。

さらに調べてみたところシナリオライターが地元民ではないことが発覚した。シナリオは電腦マテリアルの代表者が書いているが、他県出身で他県在住。実際、シナリオには地元のことをよく知らないで書いたであろう点がいくつか存在する。例えば、あるシーンでは「皆生線」という単語がでてくるが、皆生線という路線は存在しない。しかしボイスの方ではその部分を実在する「境線」と収録している。いつたいどういう制作をすればこのようなことが起こるのか。その地方を知らない人間が地方を舞台にするゲームを作ろうとしていた時点でフラグは立つていたのだ。

常に画面にいる主人公

その他の部分に関しても突っ込みどころは絶えない。なぜかこのゲーム、主人公に立ち絵がある。普通の主人公視点のノベルゲームならば主人公は自分だから



個性豊かすぎるサブキャラ

※ド田舎の高校です



\*9 田舎とはいえるほど露骨に訛っている人はほとんどいない

立ち絵はない<sup>\*10</sup>。しかし、このゲームは常に主人公に立ち絵＆ボイスがあり非常に違和感がある。



※お使いのPCは正常です

ヒロインが歌うイベントシーンは2分ほどあるにも関わらずスキップできない。さらにその間画面内はヒロイン以外は真っ白。これが本編中に2回もある。当然これを含めてスキップしたら15分で終わるボリュームである。

この手のゲームではよく右クリックにウィンドウを消す機能に割り当てられているが、このゲームではどう頑張ってもウィンドウが消えず、右クリックをしても文章が消えるだけである。もちろんCG鑑賞モードはない。そもそもCGも数枚しかない。さらにタイトルページには「New Game」と「Exit」しかなくメニューからしかセーブ＆ロードできない、メニューにヘルプボタンがあるが未実装等、どうしてこうなったと呼びたくなる部分のオンパレードである。無料配布だったらまだ許せたが有料でこのクオリティというのはいただけない。

## 2.5 同人サークル電腦マテリアルの黒い話

調べれば調べるほど問題点は露出する。ゲーム自体もさることながら制作を指揮した電腦マテリアル自体にも様々なよくない話が浮上している。無料配布から有料配布にしたのにも関わらず有志参加者には報酬はなく、売り上げは全てサークル側が持つて行ったという話や、コミックマーケットの1代表者につき1スペースの原則を破り両日参加したという話や生産が間に合わず会場でディスクにゲームを焼いていたという話が有志で参加した人に内部告発され、まとめwiki<sup>\*11</sup>ができるまでになっている。このような状況ではたして続編<sup>\*12</sup>が作れるのか疑問である。



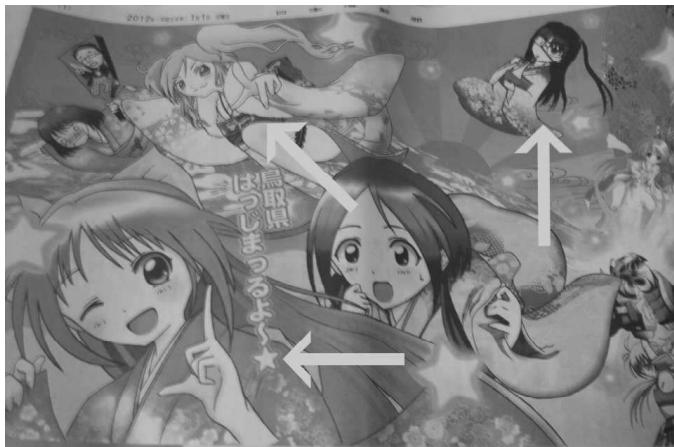
なぜ文字だけ消える……

\*10 主人公視点で物語が進むため

\*11 <http://www48.atwiki.jp/dennouhigai/>

\*12 第二部「きみうたつむぎ 訢」は2013年夏コミ、第三部「きみうたつむぎ 解」は2013年冬コミで販売予定。続編制作にあたり、再びインターネット上でスタッフの募集が行われた。つまり一作目とシナリオ以外のすべてのスタッフが一新されるわけだが、はたしてどのような出来になるのか、そもそも完成するのかわからない

### 3. 総評



鳥取県は県独自の新聞を持っていない。

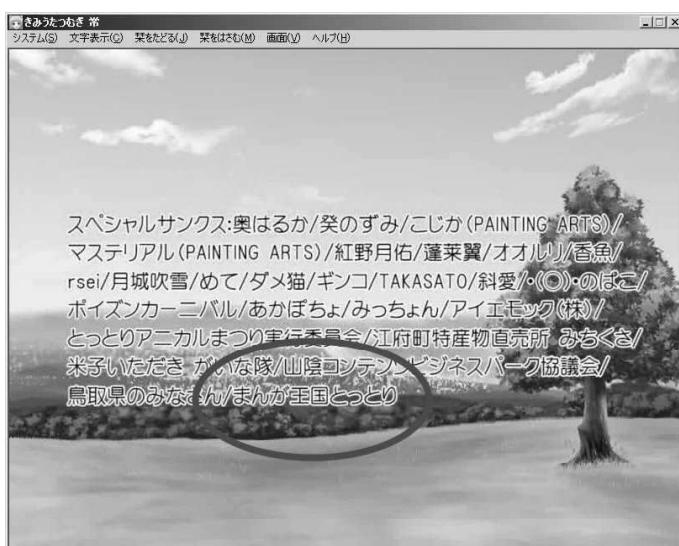
このイラストが掲載された日本海新聞は日本海側の地方全体で購読されている新聞のため、やってしまった感はさらに大きい。

鳥取県、始まってたらしいつすよ、みな  
さん。

前回の記事を覚えているだろうか。鳥取県の元旦の新聞<sup>\*13</sup>にでかでかと書かれたこのキャラ達は実はこのゲームのキャラだったのだ。ここまで大規模に宣伝<sup>\*14</sup>をしておいてどうしてこのような結果に終わってしまったのか本当に残念である。~~俺の野口英世を返せ。~~

#### 4. 最後に

どうしてこんなことになったのか、私にはわかりません。これをあなたが読んだなら、その時、私は絶望しているでしょう。……県に対してなのか、1000円を消費したことに対してなのかの違いはあるでしょうが。これを読んだあなた。どうか本編をやってみてください。それだけが私の望みです。



ED のスペシャルサンクスにもしつかり名前を書かれて言い逃れることのできない「まんが王国とつとり」。電腦マテリアル自体は私的な団体だが、「まんが王国とつとり」は県の公式団体である。

そして協力した覚えもないのに巻き添えを食らう鳥取県のみなさん。ええ、私は。

\*13 日本海新聞は鳥取県の他、島根県、岳温泉で講読されている

\*14 島取県は宣伝などはしたが電腦マテリアル自体には補助金を出してはいない

# ツンデレとミステリについてのおはなし

文 編集部 fetastein

## 1 おはなしのまえに

私はツンデレが大好きです。

私はミステリが大好きです。

だからそれらのおはなしをします。

## 2 ほんぶん

### 2.1 どういうおはなし？

この文章の目的は『ツンデレとミステリにおける後期クイーン的問題<sup>1</sup> の関連を示唆する』ことです。対象読者はツンデレについてどんなものかなんとなく理解があり、なんらかのミステリ小説を読んだことはあるが、後期クイーン的問題は知らない人とします。ですのでツンデレについての説明はしませんが、後期クイーン的問題についての説明はします。

私自身の知識不足により間違いが存在する可能性があります。それが論旨に関わるほどのものであるかどうかに関わらず、修正させて頂きます。ぜひご指摘下さい。

### 2.2 こうきくいーんてきもんだい

後期クイーン的問題とは何でしょうか？ これはアメリカのミステリ作家、エラリー・クイーン<sup>2</sup> の作家活動の後期作品群から抽出された問題の総称であり、Wikipedia<sup>3</sup> によると、2つの問題から構成されています。以下にその内容を抜粋します。

#### 第一の問題

作中で探偵が最終的に提示した解決が、本当に真の解決かどうか作中では証明できないこと

#### 第二の問題

作中で探偵が神であるかの様に振るまい、登場人物の運命を決定することについての是非

---

\*1 エイトクイーン問題ではない。

\*2 有名な作品として聾者の探偵ドルリー・レーンが活躍する、『X の悲劇』に始まる四部作などがある。

\*3

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%BE%8C%E6%9C%9F%E3%82%AF%E3%82%A4%E3%83%BC%E3%83%B3%E7%9A%84%E5%95%8F%E9%A1%8C>

後期クイーン的問題についての様々な論説がすでに存在しています。新しく、そしてより学術的な風味を持ったものとしては、諸岡卓真の『現代本格ミステリの研究「後期クイーン的問題」』をめぐって 北海道大学大学院文学研究科研究叢書 17』や笠井潔の『探偵小説 II 虚空の螺旋』や、法月綸太郎の『初期クイーン論』などがあります。また、インターネット上にもこれについての論説が多く見受けられます。

さて、今回主に考えるのは第一の問題です。これをより具体的に考察します。

ミステリドラマを考えてみましょう。それも物語の中の最後のほう、犯人を指摘するあたりです。探偵は犯人に対して動かぬ証拠を突きつけて、犯人は泣き崩れます。その様子を見つめる警察や被害者の娘か息子か妻か、誰でもいいですが、その中を相棒（あるいはライバルの警部か）が犯人を立たせて連行していきます。犯人に対してふたことみこと声をかけて、事件を述懐する何事かを呟いたら物語は終わりです。カメラはパンアップし、探偵の静かな生活が、あるいは楽しげな生活が描かれてエンドロールが流れる。

ここで考えてみましょう。本当に探偵の指摘した犯人は犯人だったのでしょうか？ 実は驚くべきことに、この探偵は本当の犯人の手のひらで踊らされて、ニセの手がかりを掴まされて間違った犯人を指摘してしまったのです！ おいたわしや、間違って捕まった犯人はその後どうなってしまうのか。いや待てよ、その本当の犯人は実はその後ろにいる黒幕が実は犯人だったりしないのか？ いやいやいやそのまた後ろに……などなど。つまり、犯人が本当に犯人なのか？ 探偵が指摘した犯人が実際に殺人などをした人間なのか、というのが問題になるわけです。

一つ注意しておく必要があるのは、犯人は無限に考えられるが実際の紙幅は限られていることから、ミステリ小説で描かれるのは犯人の中の一部分でしかないということです。複数の犯人を示したり、あるいは文中でこの問題について直接述べたりすることで作者はこの問題をこの小説や物語が扱っていることをほのめかすことがあります。

## 2.3 つんつんでれでれつんでれでれ

ツンデレがツンデレたりうる要因というのを考えてみると、それはおそらく視点に関わってくるものだと私は思っています。ここでは視点について、ツンデレの性質を持つた人を A、主人公を B、そして観測者すなわち私たちのことを C とします。例えば A がツンの状態にあるとしましょう。B にとって、いつもいつもツンツンしている A に対して好意を抱くこと、あるいは抱かれていると考えることは、非常に難しいのではないでしょうか。ここで B の視点に C の視点を重ねてみると、観測者として得ることのできる情報、すなわちツンデレという属性の存在や今見ているものはフィクションだという認識などといったメタな情報によって A が B に対して好意を抱いていると考えるのは容易になるのではないでしょうか。余談ですが、だからこそ、私たちはツンデレのキャラクタの言動を照れ隠しだと思って楽しむことが出来るのかもしれません。

メタな情報や認識はメタではない視点によっても得られるように見えます。記述の内容がメタであるということもまた、メタな認識、メタな情報をつくりだすのには十分ではないか？ 事実、先の後期クイーン的問題に

おいて、重要なのはその情報が実際にメタなものか、あるいはそうでないかではなく、その情報や認識の中身であって、それがどこから得られたかには関係ないように思えます。ですが、メタな情報は、作品の中で言及されたらメタではなくなってしまいます。文中においてキャラクタについての言及でツンデレという単語を使った途端、メタな言及であったはずのツンデレという属性が、単なる一般的な性質を、例えば怒りっぽいとか泣きやすいとかそういうものを述べているのとなんら変わりのないものとなってしまうのです。

ツンデレというのは観測者でないもの、例えば先の例で A が「私、ツンデレなんだ」と言つたとしても、それは A が実際にツンデレであるかどうかに関わらず、A が自分のことをツンデレだと思っているということしか表しません。それは、A がツンデレだと B と C が判断するのに十分な情報ではありません。あるいは、A がツンデレであるというメタな仮定ではなく、B にとって A はツンデレであるという認識ができた時点で物語が終わるというメタでない仮定の下では、A が実際にツンデレであるかどうかというのはメタな仮定を新たに加えない限り、B はもちろん C にも分からぬわけです。

## 2.4 そうすると？

ツンデレ版後期クイーン的問題があるんじゃないかな、とか思えてきませんか？

### 第一の問題

作中で最終的に描かれるエンディングで、本当にヒロインがツンデレかどうか作中では証明できないこと

### 第二の問題

これについてはしつくりくるフレーズが思いつかないので、省略します。誰か書いて。

ギャルゲーやライトノベルというコンテキストでは、ヒロインに対してヒロインであること（ヒロインという役を演じること）を観測者である私たちが要求することから、以上のような問題はあまり大きくはなつていませんが、実際にあると思っています。上で述べたようなコンテキストでないものに美少女という概念を持ち込む際に、こういったことは起こります。例えばカオスヘッドにおいて、ヒロインたちに求められているのは単純なかわいさだけではありません。詳しくはネタバレになるので省きます。

## 3 おしまいに

様々な事項がまだ書けていません。が、ひとまず書きたいことは書いたので、ここで区切れます。

分かりにくいや馬鹿野郎という反響が来ることが予想されるので、次回は真面目に説明します。次回があればですが。

## 書籍紹介

文 編集部 うつみ

### 書籍紹介とは

この書籍紹介は、情報科学類生による情報科学類生のための書籍紹介です。技術的に役立つものから知つていて得をしないものまで、書籍をピックアップして紹介します。

#### 孫悟空は日本人だった 長野・戸隠は地下文明圏の入口

書籍名 : 孫悟空は日本人だった 長野・戸隠は地下文明圏の入口 初版第1刷

著者名 : 山田久延彦

発行 : 扶桑社

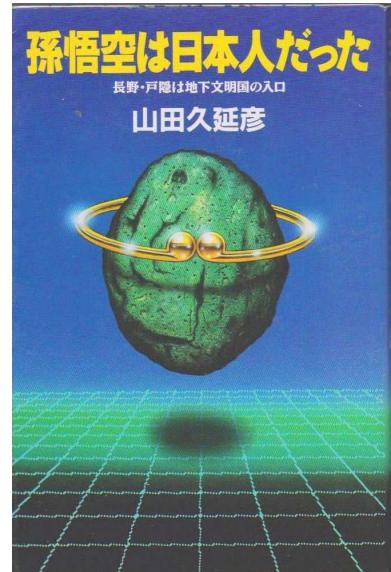
ISBN : 978-4-594-00428-8

値段 : 730 円

頁数 : 212 頁

発行日 : 1989年6月1日

著者は、「人間の常識を逸脱した発想は人間が考えだしたものではない」という考え方を持っており、そのため古事記や聖書は歴史的事実を記したものだ、という主張をしている。その考えは西遊記にも当てはまると言筆者は主張し、西遊記に潜む歴史の事実を解き明かしていく。それは筆者自身が「荒唐無稽」というほどのものであるが、筆者の地道な調査と推論の積み重ねに基づいており、強い説得力を持っている。本書を読んで驚かされるのは、様々な地域の伝説が驚くほど符合していることである。本書を読み、隠された人類文明の歴史が解き明かされる興奮をぜひ味わってほしい。



## やさしい生命哲学 宿命転換をめざして

書籍名：やさしい生命哲学 宿命転換をめざして 初版第7刷

著者名：聖教新聞社教学解説部

発行：第三文明社

ISBN：978-4-476-06148-2

値段：950円

頁数：245頁

発行日：2007年1月26日

本書は、「聖教新聞」のコーナー「こころのページ」に連載されたコラム「ふしぎな心のはたらき」をまとめたものである。人間の心、宿命、生死などについて仏教の考え方からわかりやすく説明し、個々人のみならず社会全体が幸福になるために何を実践すればいいのかを示した本である。本書では人間の持つ心の奇妙な働きを仏法がどのように捉えているかを非常に細かくみていく。それは仏教の経典の解釈から始まり、そこから得られる教訓を重ねた、緻密な理論の構築によるものである。書かれている理論は難解なものだが、どのような心持ちで生きていくかは極めて単純に書かれているため、本書を読んだ読者自身がすぐに実践することが出来る。



掲載した画像は、以下のウェブサイトから引用しました。

- Amazon.co.jp (<http://www.amazon.co.jp/>)

# 情報科学類誌 WORD 読者アンケート

題字 編集部 ふあい

文 編集部 ItosugI

## 1 あいさつ

みなさん、おはこんばんちは<sup>1</sup>。8回目の集計となる今回は**20人**から回答をいただきました！今回もたくさんのお回答ありがとうございます！皆さんに残念なお知らせがあります。前回、WORD 22号がそのままアンケート回収BOXに投函されるという事例が発生しましたが、今回はWORD 23号が**3冊も！！3冊も！！！**

**3冊も！！！！** 投函されるという事例が発生しました。甚だ遺憾である！！  
お願いだからいれないで下さい。取り出すのが大変なんです！！

## 2 今回の粗品

いつも代わり映えのしない粗品を再度掲載します。詳しい情報や画像は過去記事をご覧下さい。手元に過去記事がない方は下のURLに今すぐアクセス！！

**<http://www.word-ac.net/>**

### 1.1 同人作品『NITORI BOX』

前回から引き続きの目玉粗品！先着1名様にプレゼント予定でしたが、実はまだ引き取り手希望者がいなかつたというシロモノ！内容はどう見ても風のク○ノアです。本当にありがとうございました。

### 1.2 まるで本物！？メモリ型定規

さりげなく情報科学類生をアピールできる定規です。たくさんのデザインを準備しております。お気に入りの一品に出会えるかも！？ただしすべて目盛りはついてません。自分の知識とカンで長さを測りましょう！！

### 1.3 シェフのきまぐれ粗品

されば他の粗品が出てくるかもしれません。チャレンジャーなそこの君！！挑戦待ってるぞ！！

---

\*1 おはこんばんちは：おはよう+こんにちは+こんばんはのこと。

### 3 アンケート集計

#### 3.1 Q1：所属を教えてください。

- ・そしあ学類：1人
- ・ああああ学類：1人
- ・社会（工）学類：1人
- ・応用理工学類：1人
- ・cosys 学類：1人
- ・ちようほうか学類：1人
- ・おまえが専攻だろうとキングは1人！ このオレだ！！：1人
- ・わたくし、サークル「落語研究会」所属、蕪羅亭魔梨威と申します。：1人
- ・もしもしオレだよオレオレ：1人
- ・coins 学類：1人
- ・遊戯学類：1人
- ・学生（2 学類）：1人  
院生（2 専攻）
- ・院生（       専攻）：1人
- ・ど田舎専攻：1人
- ・アーツ：1人
- ・会社：1人
- ・ほ乳類：1人
- ・北部同盟：1人
- ・母です。：1人
- ・悪マの妹：1人

このときアンケートの所属バラバラ。一つもかぶってないとかすげーなおい！！  
 チケツが青い女装男子がいますね。なんだかブラッディ・マリーが飲みたくなりました（小並感<sup>2</sup>）。オレオレさんはいくら振り込んで欲しいんですかね？ メモリ型定規でも大量に送りつけましょうか！？

#### 3.2 Q2：性別を教えてください。

- ・男：5人
  - ・そしあ：1人
  - ・きんぐ：1人
  - ・秀吉：1人
  - ・たまむしですよ？！：1人
  - ・漢の中の漢：1人
  - ・女：2人
  - ・おとなのおねえさん。：1人
  - ・ズーブルズ：1人
  - ・ママ：1人
  - ・YP：1人
  - ・1男 2:女：1人
  - ・1:男 2:女：1人  
こういふの
- ・つまんね一事聞くなよ！：1人

男女比率6:4くらいですかね。最近はフ○ナリだか女装男子だか男装女子だかが増加傾向にありますね。これはいい傾向なのかもしれませんね！！しかし最早たま虫はその羽を撃ちくだかれて、腹をみせながら死んでいた。私はそれを拾い取ろうとしたが、彼女はそれよりも早く草履でふみにじった。<sup>3</sup>

\*2 小並感：小学生並の感想のこと。

\*3 しかし最早たま虫はその羽を撃ちくだかれて、腹をみせながら死んでいた。私はそれを拾い取ろうとしたが、彼女はそれよりも早く草履でふみにじった。：井伏鱒二氏の『玉虫を見る』より引用。2012年大学入試センター試験の現代文に出題された。

### 3.3 Q3：年齢を教えてください。

- |                |          |                        |
|----------------|----------|------------------------|
| ・3か月           | ・約四半世紀歳  | ・子供と友達のような関係でいたい歳      |
| ・9歳            | ・32歳     | ・そうそう。こうつうじこにあっちゃんてさー歳 |
| ・永遠の17歳        | ・51歳     | ・禁則事項です                |
| ・19歳           | ・495歳    | ・つまんねーこと聞くなよ！          |
| ・19歳と11ヶ月と363日 | ・千歳飴     | ・つまんねーこと聞くなよ（震え声）      |
| ・17歳と60ヶ月      | ・万々歳     | ・そんなものはキングに関係ない        |
| ・22歳           | ・イザナミだ…歳 |                        |

幅広い年齢層ですね。3ヶ月でWORD読めるとかすごい！！幼年期にWORDで教育を受けさせるのを義務化させよう（提案）。魔梨威ネタかぶってやんの！！ざまあwwwww

### 3.4 Q5：良かったと思う記事があれば教えてください。

前号WORD23号のタイトルなどの一覧は以下の通りです。

- |                                 |                               |                   |            |               |             |
|---------------------------------|-------------------------------|-------------------|------------|---------------|-------------|
| 1.表紙                            | 2.号名                          | 3.目次              | 4.編集前記     | 5.追跡！TX-2000系 | 6.GRな日々。XII |
| 7.mbed系男子になろう！～ローカル開発編～         | 8.SECCON CTF Tsukuba Write-up | 9.SECCON CTF 体験記  |            |               |             |
| 10.編集中記                         | 11.サムネイルで消える画像の作り方            | 12.SPFで自分を守ろう     |            |               |             |
| 13.「あなたのそばにいつもにこにこ這いようVM,BHyVe」 | が皆さん食卓に届くまで:前編                |                   |            |               |             |
| 14.そうだ、試乗に行こう                   | 15.そうだ、鳥取に行こう                 | 16.電子の歌姫は天使の夢を見るか | 17.へんなたんさん |               |             |
| 18.WORD読者アンケート2ndSeason         | 19.書籍紹介                       | 20.編集後記           | 21.裏表紙     | 22.アンケート用紙    | 23.配布場所     |
| 24.配布時期                         | 25.配布媒体                       |                   |            |               |             |

- |                                   |                             |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| ・1.表紙：3票                          | ・9.SECCON CTF 体験記：2票        |
| ・5.追跡！TX-2000系：7票                 | ・11.サムネイルで消える画像の作り方：2票      |
| ・6.GRな日々。XII：1票                   | ・15.そうだ、鳥取に行こう：2票           |
| ・7.mbed系男子になろう！～ローカル開発編～：1票       | ・17.へんなたんさん：5票              |
| ・8.SECCON CTF Tsukuba Write-up：2票 | ・18.WORD読者アンケート2ndSeason：1票 |

今回の1位は『**5.追跡！TX-2000系**』でした。今回はふあい氏の記事がTOP！！私もふあい氏の記事が大好きなんだ！！冊子の厚さにも票が入っていました。もちろん次の候補に入れておきます！！それではみなさんお待ちかね、回答晒し挙げコーナーへ参ります。

15. 鳥取は観光地があつていいですね。  
茨城はなんで少ないんだろう。  
25. 編集部員の人がわざわざ届けてくれました。あぎっす。

【アーツ golium さん (3か月)】

私は鳥取と聞くと砂丘と『きみうたつむぎ 常』しかでてこないなあ。茨城なら偕楽園、大洗水族館、霞ヶ浦ふれあいランド、筑波大学などなどたくさん観光地がありますよ！！

17. ドクペはしゅうきょう

【おまえが専攻だろとキングは1人！このオレだ！！  さん（そんなものはキングに関係ない！）】

ドクペは偉大なる神が創った飲み物です！！

- つまんねー (ry

【わたくし、サークル「落語研究会」所属、燕羅亭魔梨威と申します。

アニメの円盤ってなんで2話とかしか入ってないんだよ！？ さん（つまんねーこと聞くなよ歳）  
いやまだ何も聞いてないけど……。

- 8、9

最後がかつこよかったです（小並感）

【ああああ学類 脳をすりむいた子さん（万々歳）】

二人ともすごいですよね！！ そんけーしちゃいます！！

- 17.へんなたんさん 良かった理由は別にへんなたんさんが少なかつたこと  
かな？  
至って飲みやすいものが多く安心しました。

【ほ乳類 セーフティーバントが得意な22才さん（22歳）】

確かに少なかつたですよね。私の大好きな飲み物ばかりで安心しました。

25 : @John\_ill\_k (公式)

↓以下、將軍様の称号一覧

【北部同盟 鶴が丘はやてさん（約四半世紀歳）】

わかりやすい様に大きく書きました。

21世紀の大陽・我的減量の宗教由・永久不滅の精神思想の創始者・我的革命  
此の時代は世界が大暴動・大騒動の時代である。民衆の怒りが爆発する。世界は大戦争の危機に瀕している。太陽の思想が世界を救う。人類が思想で勝利する。業績と偉業を成し遂げる。

表紙の女の子かわいい 表紙の女の子かわいい

表紙の女の子かわいい表紙の女の子かわいい表紙の女の子かわいい

【そしあ学類 そっくんさん（32歳）】

ところでそしあってなんでしょうかね？（すっとぼけ）

私も毎晩、神の声を聞くため  
打ちあわせ、身を清めています

【ど田金東攻 イドミミズハゼさん (禁則事項です)】

私も毎晩、神の声を聞くために44℃の熱湯に打たれ、身を清めています。

26. 冊子が分厚いので2冊目をなべしきに

させていただきました

3冊目はたなにかざりました

【もしもし！？ オレだよオレオレ フニ ニニ シン（そうそう。こうつうにこにあつちやつとき一歳）】

冬はお鍋がおいしい時期ですね。マックスコーヒー鍋なんかがおすすめですよ！！

<sup>15</sup> 鳥取とかいう未開の地の冒険記が  
インディージョーンズみたいでハラハラしました。  
とくに目玉の形の大岩が太陽光を反射して悪徳開発業者を焼き払うところが  
スカッとしたしました。

【母です。 ともくんのママさん（子供と友達のような関係でいたい歳）】  
ジョン氏「えーそうですね。んー『きみうたつむぎ 常』をやりましょう。もつとはらはらします！！」

8、9、11 が面白かった。 読んでないけど。

【coins 学類 めめさん（千歳飴）】

## 読めよ！！

17. (^o^) < ドクペ UMEEE ! ( ) 。o(までよ？ 一体何のフルーツの  
フレーバーが使われているんだ？ ) |ドクペ工場| L(^ ) ▷ 三  
( ) そこにきづいたか…きえてもらう('ω')うわあああああ

【遊戯学類 そーらーえくすちえんじさん（19歳）】

[REDACTED] ブラックボックス ('ω') [REDACTED] うわあああああああ

1 ステキ  
6 写真がステーキ  
17 ステッキ たんさん ステッキ

あ、18 も

【悪マの妹 ハハハハハハさん（495歳）】

ステキなステッキ型のステーキが食べたくなりました（小並感）。

5. 漢の浪漫。

猛虎庵

【院生(\_\_\_\_\_専攻) うわつ ますつ！ さん (つまんねーこと聞くなよ (震え声))】

ふあい氏 「やつたぜ」

5. よくおいかげたなあ、

【社会（工）学類 なんでや！ ITF.関係ないやろ.さん (永遠の17歳)】

ふあい氏 「やつたぜ」

5 純粹に面白い記事だった

11 えっちなのにつかえるとおもいました

【応用理工学類 ヴェナトルたんさん (17歳と60ヶ月)】

ふあい氏 「やつたぜ」

5.

さいしょにのつていたからよみました。

【cosys 学類 kumackey さん (19歳と11ヶ月と363日)】

ふあい氏 「やつたぜ」

TX のやつおもしろかったです。

学生(\_\_\_\_学類)  
【院生(\_\_\_\_専攻)とりさん (イザナミだ…歳)】

ふあい氏 「やつたぜ」

### 3.5 Q6：良くなかったと思う記事があれば教えてください。

- 1.表紙：1票
- 2.号名：3票
- 3.目次：2票
- 4.編集前記：4票
- 5.追跡！ TX-2000 系：2票
- 6.GR な日々。XII：2票
- 7.mbed 系男子になろう！ ローカル開発編：2票
- 8.SECCON CTF Tsukuba Write-up：3票
- 9.SECCON CTF 体験記：4票
- 10.編集中記：3票
- 11.サムネイルで消える画像の作り方：2票
- 12.SPF で自分を守ろう：2票
- 13.「あなたのそばにいつもにこにこ這いよる VM, BHyVe」が皆さんのが食卓に届くまで:前編：2票
- 14.そうだ、試乗に行こう：2票
- 15.そうだ、鳥取に行こう：3票
- 16.電子の歌姫は天使の夢を見るか：2票
- 17.へんなたんさん：5票
- 18.WORD 読者アンケート 2ndSeason：3票
- 19.書籍紹介：3票
- 20.編集後記：2票
- 21.裏表紙：2票
- 22.アンケート用紙：2票
- 23.配布場所：3票
- 24.配布時期：2票
- 25.配布媒体：2票

今回は全ての項目に投票されていました。元凶はある2人の奴らですね。では、回答晒し挙げコーナーです。

8.9. くっつけても良かったのでは？

【アーツ golium さん (3か月)】

一応、編集者の意向により分けています。編集者によって作風が違うのでこういったことになります。ご了承願います。

ブログラムわかんなんいです（＾＾）  
そんなことよ0そしゃあ読もうぜ！！  
【そしゃあ学類そつくんさん（32歳）】

ごめんなさい。小さくて読みないです。

4. 10. キングだから。キングなら1つですませたはずだ

【おまえが専攻だろうとキングは1人！ このオレだ！！ キングさん（そんなものはキングに関係ない！）】

キング様すみません！！ 部下が調子に乗ってこんな事をしてしまいました！！

つまんねー (r y

【わたくし、サークル「落語研究会」所属、蕉羅亭魔梨威と申します。

アニメの円盤ってなんで2話とかしか入ってないんだよ！？ さん (つまんねーこと聞くなよ歳)】

天井はわかったよ！！ 次やつたら (IMAGINE THE FUTURE.されました) するぞ！！

17

ドクターペッパーにポッカレモンを入れるとおいしくなることが  
書いていない

【ああああ学類 脳をすりむいた子さん (万々歳)】

そうなんですか！？ 今度やってみますね^^\n

17

~~スマート~~ おいしくないよ…(' ; ω ; )ブワッ  
金かえせ

【院生(\_\_\_\_専攻) うわつ まずつ！ さん (つまんねーこと聞くなよ (震え声) 歳)】

おいしいよ！！ 私はどれも大好きです^q^

19. 誰得

【社会 (工) 学類 なんでや！ ITF.関係ないやろさん (永遠の17歳)】

**俺得！！**

1～24：ピータンのにおいがする。

↓以下、ピータンについての思い出

【北部同盟 鶴が丘はやてさん (約四半世紀歳)】

僕が初めてピータンを食べたときは、「なんだこれ！ 本当に食えるのか！？」と騒ぎながら食べてました。食べたとたん口の中にゼリーの様な感触があり、味は濃厚で結構好きでした。

というか記事からピータンのにおいがするってどういうことだよ！！

2. 配布場所によっては領土問題を内包しているのではないか?

【ど田舎専攻 イドミミズハゼさん (禁則事項です)】

ここは我々 WORD が実効支配するニダ。

表紙の女の子はかわいいのに 意味わかんない英文の  
シャツが台無しにしていてもつたいたないです。

【母です。 ともくんのママさん (子供と友達のような関係でいたい歳)】

IMAGINE THE FUTURE.をディスると IMAGINE THE FUTURE.布教委員会が IMAGINE THE FUTURE.しますよ!!

25 時代に逆らって石板とか良いと思うの

【応用理工学類 ヴェナトルたんさん (17歳と 60ヶ月)】

面白そうですが、準備が非常に大変ですね。1回はネタでやってみたいなあ……。

15. 旅費がない

【cosys 学類 kumackeyさん (19歳と 11ヶ月と 363日)】

働け！！

17. DrPepperDietがない

【もしもし？ オレだよオレオレ おみきさん (そうそう。こうつうじこにあつちやつてさ一歳)】

みみずのひもの氏「私のコカコーラ社に対する信仰心が足りないがためにこのようなことになってしましました。申し訳ございません (震え声)」

1以外、表紙の娘が出てこないから。

【ちょうほうか学類 ■さん (9歳)】

表紙の子かわいいよねー。ぺろぺろ。

それが人にものを頼む態度かks

とくになし

【coins 学類 めめさん (千歳飴)】

あ、はいすみませんでした。( ◐◑ )◐◑

アンケート。

NIT ● RI B ● X よろしく！！ 在庫いっぱいあるよ!!!!

学生( 2 学類)  
【院生( 2 専攻) とりさん (イザナミだ…歳)】

こっちも在庫まだありますよ!!!!

23.

—人人 人人—

> 僕地 <

— Y^Y^Y^Y —

【遊戯学類 そーらーえくすちえんじさん (19歳)】

お前どこ住んでるんだ！！ ッダコラ！！ スッゾオラ！！

9 「この記事」まで読んだ 長い でもちょっとおもしろかった

でも内容は90割ぐらい分からなかつた

でもすごく#2厨2病だった

【悪マの妹 ハハハハさん (495歳)】

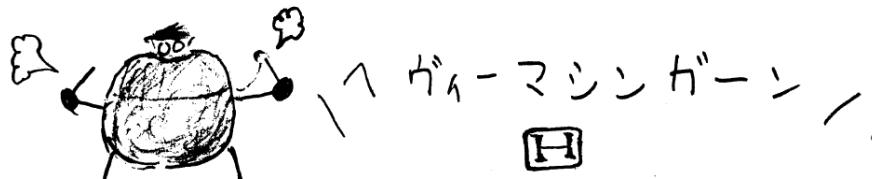
**90割**ってことは **900%** 分からなかつたということか……。どんだけだよ！！

### 3.6 Q7：過去の記事に関する感想を教えてください。

そろそろ WORD 娘の新デザインを…

【アーカス gollium さん（3か月）】

新レイアウトになりました。



【おまえが専攻だろうとキングは1人！ このオレだ！！ ミニちゃん（そんなものはキングに関係ない！）】

そういうことは過去の記事を

見られるようにしてから言えよ（意味深）

【わたくし、サークル「落語研究会」所属、蕪羅亭魔梨威と申します。】

アニメの円盤ってなんで2話とかしか入ってないんだよ！？ さん（つまんねーこと聞くなよ歳）】

今度読んでみます

【会社 Jin Sato さん（51歳）】

**http://www.word-ac.net/**

上記ページで見られます！！ よろしくお願いします！！

早く野球記事を出すんだ、話はそれからだ。

【社会（工）学類 なんでや！ ITF.関係ないやろさん（永遠の17歳）】

野球の記事を連載しよう（提案） つ「メジャーリーグの数理科学」

あつハムのファンです。 さいてよアカンですわ

【院生(専攻) うわっ まずっ！さん(つまんねーこと聞くなよ(震え声)歳)】

ミレトス氏「野球記事書く予定でしたから……（震え声）さいてよは山籠もりして甲子園優勝投手斎藤佑樹が帰つてくる予定なので大丈夫です」

ITF

【ほ乳類 セーフティーバントが得意な22才さん(22歳)】

「.」が抜けてるぞ！！

「アメリカザリガニの産卵を見守りながら草むらで涙目でスプーンを曲げるユリ・ゲラー」は削除されました。

【北部同盟 鶴が丘はやてさん（約四半世紀歳）】

ちょっと問題があったので削除しました。申し訳ありません。（ ）

プリティーリズムの記事が良かった。1人の少女の栄光と闇を扱った編集人の心が中学生のようで美しかった。

## 【ど田舎専攻 イドミミズハゼさん (禁則事項です)】

あの記事よかったです！編集者がまた新しく書くらしいですよ！！（↑↑）

コロッケを食べるために 気象操作で台風を創ろうとする  
男たちの奮闘の記録がプロジェクトXみたいでかつこよかったです。  
とくにナレーションの「嵐が、起きた。」に鳥肌が立ちました。

【母です。ともくんのママさん（子供と友達のような関係でいたい歳）】

あの記事は大変でした。何度も何度も失敗を繰り返してようやく……。懐かしい気分になりました。（✿◡‿◡）



おたまじやくし

【もしもし？ オレだよオレオレ 田中 美乃 晴さん（そうそう。こうつうじこにあつちやつてさ一歳）】  
なにこれ……。こわい……。

WORD 娘を表紙の”IMAGINE THE FUTURE.”

娘と交代するときが来たのではないでしようか。

【ちょうどうか学類 ■さん（9歳）】

ゲスト出演ですので……。

( ' ∧ ' )

【coins 学類 えいざんさん（千歳飴）】

( ' ∧ ' ) ( ' ∧ ' )



46 LTE

学生( 2 学類)  
【院生( 2 専攻) とりさん（イザナミだ…歳）】

ME ☆ GA ☆ NE

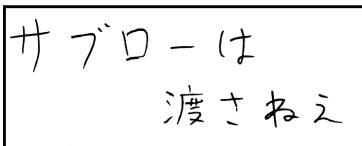
バックナンバー見るために HP いつたけど  
word 23 号の記事のつてなかつたけど  
更新マダーチ 18 号のタイトルあつかんだね！

【悪マの妹 ハハハさん (495 歳)】

申し訳ございません。そのうち載せますんで、勘弁してください。

### 3.7 Q8：ここから始まる忘れたくない自由欄——。

適当に晒し挙げますよー！！



【アーツ gollum さん (3か月)】



【そしあ学類 そつくんさん (3歳)】

もも(ア)より 妻多氏の "IMAGINE THE FUTURE." からのちかかおいで。

【ちょうどうか学類 ■さん (9 歳)】

gollum さん。サブローってなんですかね？ 両面待ち？

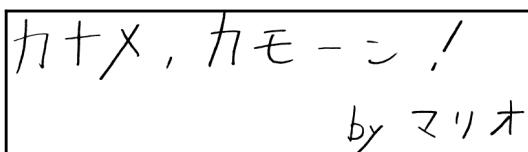
そつくんさん。革命がんばってください☆ところでそつくんてなに？

■さん。表紙の女の子かわいいですよね。今回の WORD の捌けが良かったのはこの娘のおかげですね！！

うわつ まずつ！ さん。いつもご覧いただきありがとうございます。WORD の中の人には会つたときは慌てずに、ゆっくりと近づき「自分 zip いいですか？」や「か、かなり大丈夫！！（強い日本語）」と声をかけると良いでしょう。

- いつも生温かい視線を向けて見させていただいてあります。
- WORDの中の人(多く)を宿舎に住んでいた頃によく見かけました。どうするのが正解でしたか。

【学生(専攻) うわつ まずつ！ さん(つまんねーこと聞くなよ(震え声))】



【遊戯学類 そーらーえくすちえんじさん (19 歳)】

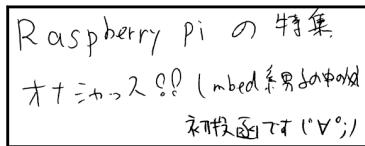
— 美味い湯豆腐を食べようとすると、なんといつも豆腐がいいのをほぶことが大切である。いふて草味、醤油を味りまじからでも、豆腐が不味ければ陶器にちらり。そんなら、美味しい豆腐はどこで求めたらいいが？ ズハリ、京都である。  
— 北大陸 雪山人、美味しい豆腐のまい

【もしもし？ オレだよオレオレ おひこさん (そうそう。こうつうじこにあつちゃつてさー歳)】

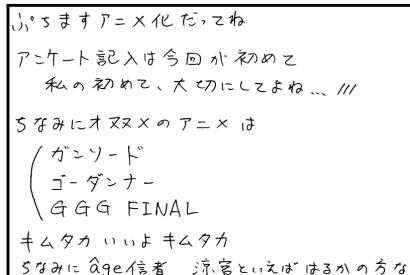
そーらーえくすちえんじさん。オーキドーキ！！

おひこさん。湯豆腐は今の時期が一番おいしいですよね。なんだか湯豆腐が食べたくなりました。

夕食は京都産の豆腐を探して、湯豆腐にしよう！！



【ほ乳類 セーフティーバントが得意な22才さん(22歳)】



【社会（工）学類 なんでや！ITF.関係ないやろ.さん（永遠の17歳）】



## 【応用理工学類 ヴェナトルたんさん（17歳と60ヶ月）】

セーフティーバントが得意な22才さん。無季氏の様子をご覧下さい。

無季氏→( ^o^) < らずべりいぱいって、パソコンなのか！

( ^Θ^ ) 。o( ん？ 待てよ！ mbed と接続して、面白いシステムが組めるのでは？ )

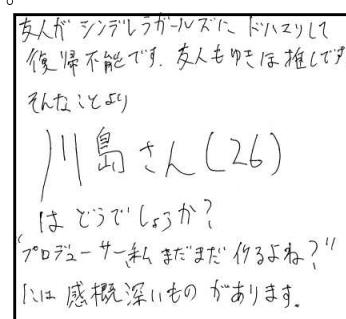
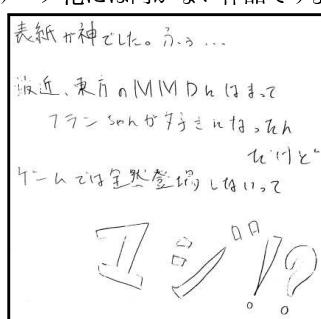
|RS コンポーネンツ| L(♂、 ) 三 早速買いに行ってみよう！

(; └─)すまん、品切れ中だ

うわああああああ

ヴェナトルたんさん。私が初めてでいいんですか！？（ゲス顔）ということで今回初投稿の人が何人かいますね。とてもうれしいです。ぶちますアニメ化はおめでたいですね。2013年1月1日からアニメイトTVとニコニコ動画にて毎日配信されるそうです。1話2分のアニメなので皆さん是非見ましょう！！

なんでや！ITF関係ないやろ.さん。リトバスアニメ化されましたね！！1話、2話は見ましたが、原作をやつてないと置いてけぼりになりそうでしたね。まあアニメの出来としては「普通！！」との声が……。(一部編集部冒)また、「アニメ化には向かない作品ですよねー」との声も……。



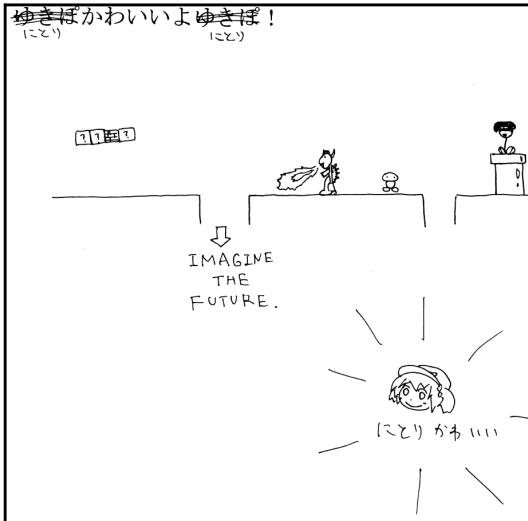
【わたくし、サークル「沿岸研究会」の個人、黒崎宇魔利哉と申します。アニメの円盤ってなんで2話とかしか入ってないんだよ！？ さん（まんねーことくなよ姫）】

アニメの円盤ってなんで2話とかしか入ってないんだよ！？ さん。今すぐ東方紅魔郷をやれ！！

イドミミズハゼさん。川島さん……28歳。あつ……(察し)。



【悪マの妹 さん (495歳)】



学生(\_\_\_\_2\_\_\_\_学類)  
【院生(\_\_\_\_2\_\_\_\_専攻) とりさん (イザナミだ…歳)】

とりさん。はいはいとりすーぶとりすーぶ。この穴は飛び降りてみたくなる衝動に駆られますね。あ、全然関係ないんですけど、こないだ **IMAGINE THE FUTURE.**鉛筆を手に入れました。非常に気に入っています。



## 【北部同盟 鶴が丘はやてさん（約四半世紀歳）】

ゆきぽかわいいよゆきぽ！ ガ・  
【ゆきぽか】 ダライアスバーストアザークロニクルプレイヤー  
12月にクロニクルモード100%記念賞状のSTGやがづけをい  
送付終了するのでそれまでに100%達成!  
したいのでいいしょにやろうす  
いいしょにやろうす(今さんきぼう)  
いいしょにやろうせ 四人同時!  
オレのケツを守ってくれ! 同時!  
木をし草のよかん アレイ  
奥さまうとい ごん  
イエ ゆる 開発してろ  
悪いな、三人限定 ごんと  
※ハ割(ほり) フィクション

【おまえが専攻だろうとキングは1人！このオレだ！！ ミッキーさん（そんなものはキングに関係ない！）】

鶴が丘はやてきん。もしかして、ファイアーエンブレム？

 さん。要約すると Play したいということですね！！

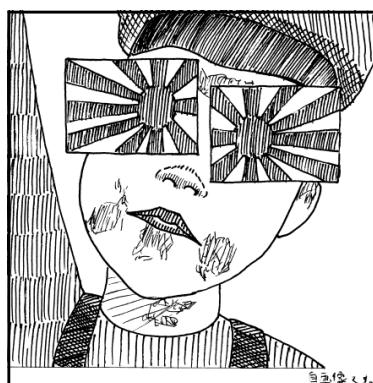
脳をすりむいた子さん。韓国海苔の絵を描かなくてください。【ああああ学類】  
脳をすりむいた子さん(万々歳)



【cosys 学類 kumackey さん (19歳と11ヶ月と363日)】

kumackey さん。今回の自由欄で私が一番気に入った作品です。筆ペンで非常に力強く描かれていました。宇宙刑事ギャバンは見たことがないのですが、このイラストを見てから興味を惹かれたので是非見てみようと思います。

ともくんのママさん。ひと目見たときのインパクトがすごかったです（小並感）。一部情報によるとコレのステッカーが巷に出回っているとか、いないとか……。



【母です。 ともくんのママさん（子供と友達のような関係でいたい歳）】

**○さん。なんでもいいからふあ  
ぼれよ！！** 絵しりとりを入れたのはあなたでしたか！！ しりとりには関係ないけど筋肉質な猫ちゃんがつぱりました。折角なので下に掲載させていただきます。

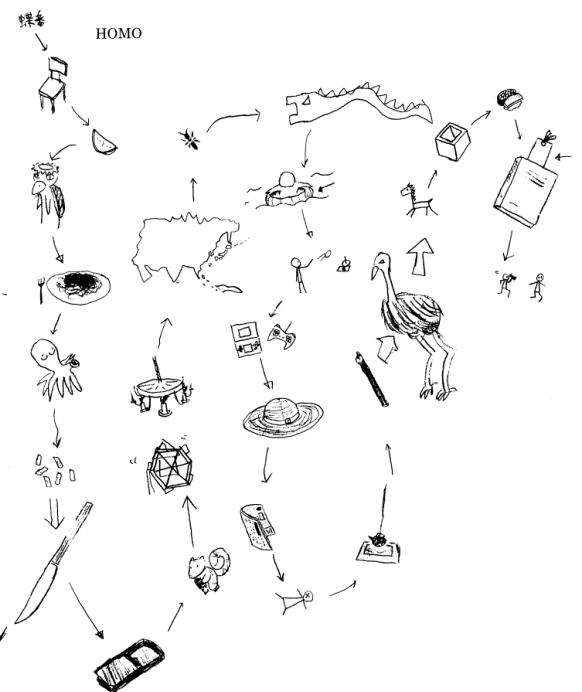
ゆきぽかわいわよゆきぽ！

お絵描きりとりを  
入れといたマン!!

面白味のかりアンケート解答に  
回答  
な、こしま、たけと

許してね☆(>w.)v もよ  
WORDは favor 機能 つるこりかく  
ナム

【coins 学類 ○さん (千歳飴)】



- ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ -  
 ← ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ -  
 ← ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ -  
 ← ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ -  
 ← ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ -  
 ← ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ -  
 ← ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ -  
 ← ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ -  
 ← ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ - ぬ -

私の大喜之。



## WORD 編集部への誘い

文 編集部 吉村 優

### 誘い

我々、WORD 編集部は情報科学類の公式団体であり、情報科学類誌「WORD」の発行をしています。これは筑波大学内では3つしか存在しない「学類誌」のうちの1つです。

「WORD」はコンピュータに関することのみならず、様々なことを取り上げる総合エンターテイメント雑誌です。年に数度発行され、主に第3エリア3A、3B、3C棟にて配布されます。

WORD 編集部にはこんな編集部員がいます。例えば……

- ACの中の AC ranha
- バイリンガルなスーパーハacker zer0day
- 関数型言語と定理証明 pi8027
- 漆黒の堕天使 はろぺり将軍
- Perl6 の使い手 葡萄酒

ほかにも多くの個性的な編集部員がいます。また、編集部員の大半は情報科学類生ですが、他学類の学生も存在しています。

「WORD」は我々が真心をこめて執筆、編集、製本しています。といつても、編集部における拘束時間は殆ど無く、週1回の編集会議、年に数度の製本作業といった程度です。なので、他のサークルとの掛け持ちは何も問題ありません。実際、他のサークルと掛け持ちしている編集部員もたくさんいます。みんな、のびのびと過ごしています。

以下の項目に当てはまる人はぜひ、学生ラウンジ隣の編集部室（3C212）へ。常に（夜も）開いているのでいつでも見学に来てください。

- LaTeX に詳しい人
- PostScript に詳しい人
- AC 入試で入学した人
- それ以前に AC な人
- ネットワーク管理経験者
- 一太郎に精通している人
- 親が Just System で働いていろ人
- Just System で働いたことのある人

その他質問のある方は [word@coins.tsukuba.ac.jp](mailto:word@coins.tsukuba.ac.jp) までメールして下さい。

# 情報科学類誌

# WORD

From College of Information Science

## 清掃車でもお茶がしたい！号

発行者  
編集長  
制作・編集

情報科学類長  
吉村優  
筑波大学情報学群  
情報科学類 WORD 編集部  
(第三エリア C 棟 212 号室)

2012 年 12 月 25 日 初版第一刷発行  
(512 部)