

はじめに

本書はタイピング界の住人がタイピングについて好きなように好きなだけ文章を書いた、という世にも珍しいタイピング専門誌です。それだけに、同じようにタイピングに興味を持つ人にとっては身震いするほど面白い記事ばかりで構成されています。そうでない人は「え？ タイピングってキーボード打つだけしょ」というイメージを持ってるかもしれません、普段何気なく打っているキーボード、そしてタイピングの奥深さを知る良いきっかけになるでしょう。「競技タイピングの入門」「競技タイピングに取り組むまでの練習方法」「キーボード配列を変えることのすすめ」「タイピングの指使い」「伝説的タイパーーやソフト作者のインタビュー」など多種多様な内容を取りそろえているので、興味のある方はこんなところは読み飛ばして目次から好きな記事へと飛んでください。

さて、「そうでない人」はそもそも「タイピング界」というこの耳慣れぬ言葉に戸惑う方も多いかも知れません。一言で言えばキーボードを使ったタイピングが好き、あるいは興味を持っている人たちで構成されているコミュニティのような大枠を表しています。ただ、SNS サービスにおけるコミュニティと異なるのは、タイピング界に属する全員が全員互いにコミュニケーションを取り合うような関係ではない、ということです。あるタイピングゲームを好きな人たちだけで盛り上がっているコミュニティや、キーボードに関する研究をしているコミュニティ、2ch のような特定の場所でのみ交流を行っている人たちなど、興味の対象や交流の場について様々な形でタイピングに関わっている人たちをすべて包括しているのがタイピング界です。これは、あるゲームジャンルを好きな人で構成されている「格ゲー界」や「シューティングゲーム界」といったものと同じです。ただ、ゲームとタイピングで大きく異なるのが、タイピングは純粋なるゲーム要素だけではないということです。現代では多くの人が PC に触れ、キーボードを使って文章を入力していると思います。多くのゲーマーにとってのゲームは「目的」であり、多くの人にとってのタイピングは「手段」であると思いますが、その中でタイピングを「目的」として活動している人たちで構成されるのがタイピング界なのです。特に競技タイピングに取り組んでいる人たちを「タイパー」と呼んでいます。

タイピングに興味のない人がタイパーを見かけると「この人はなぜキーボードを打ってて楽しそうなんだろう？」と思うかも知れませんし、勢い余って「キモい」と言ってしまうことがあるかも知れません^{*1}。そのように感じてしまうのも無理はありませんが、実際に「タイピング」という一定時間内に入力できる文字数を競う競技が存在する以上、これは短距離走や競輪のようなものと一緒になのです。多くの人にとって自転車に乗るときのフォームは関心の対象外で、さらに乗れるようになったあとに自転車に乗る練習をするなんてことはありません。ではなぜ、競輪選手はフォームを気にして練習するのか。それはより速く走り、競争に勝ち、栄誉を手にしたいからです。タイパーも同じで、誰よりも速く、正確なタイピングを身につけてライバルに勝つためにキーボードを叩いています。競輪選手になるには競輪学校に入り、普通のシティサイクルの数十倍もする自転車を買わなければなりませんが、タイパーになるにはどこにでも売っている PC とキーボードがあれば大丈夫です。そういう意味では大変敷居が低く^{*2}、実用的なスポーツであると言えます。本書はタイパーの語る練習やタイピング観が盛りだくさんなので、そういう視点から読んでみるのも面白いかもしれません。

10 年以上の歴史を持つタイピング界で培われてきた技術や知識、そして未だにタイピングが愛され続けている理由、多くの読者がその一端に触れられますように。

2011 年 12 月 タイピングガチ勢一同

本書が必要とするものについて

タイピング界に対する寛容な心

^{*1} 一部の人にとってはご褒美です

^{*2} 小学生のうちからトップレベルのタイパーとなった人もいます

本書の構成

本書は全体を通して一本の筋道があるわけではなく、どこから読んでも構わないアラカルト形式です。大きく分けると、前半がタイピングに関する様々な観点からの文章で構成されており、後半がインタビュー集になっています。タイピング初心者が本書を手にとっているとは考えづらいですが、前半はやはりある程度タイピングに慣れている方を対象としています。後半のインタビュー集に関しては全力全開でタイピング界向けの記事になっています。インタビューにご協力いただいた方をご存知の読者にとってはここでしか読めない垂涎すいぜんものの内容です。とは言いつつ、そうでない人にとっても実は興味深いものが多いです。昔からタイピング界に携わっている人たちのインタビューを読むことで、タイピング界がどのように形成されていったか、どのような人たちが関わってきたかを知る良いチャンスになるはずです。

Typin' Girls はじめての競技タイピング by W/H

対象読者：「タイパーとか競技タイピングって何？」

本書の中でも一風変わった小説スタイル。フィクションを通して面白おかしくタイピング界へと誘います。

タイピング練習論 by テル (vuttar)

対象読者：「すでにある程度練習を重ねているタイパー」

がむしゃらに打つだけでは成長しなくなってきた。そんなタイパーに向けたトップタイパーの練習方法です。

新配列のすすめ by kouy

対象読者：「今使っているローマ字入力やかな入力に不満がある」

キーボード配列を変えることで日本語をもっと楽に打つことができます。配列変更の入門記事。

高速化のための配列習得 by tomoemon

対象読者：「より速く打つためにキーボード配列を変えようと思っている」

キーボード配列がいろいろあることは知っているけど躊躇ちゅうちよしている、というタイパーに向ける経験談です。

「打ちやすい」キーボード配列を求めて by nooyosh

対象読者：「キーボード配列を設計してみたいと考えている」

キーボード配列設計に関する理論的な分析です。今回は設計までは至りませんが重要な考え方が満載です。

タイピングとキーボード by eigh

対象読者：「キーボード選びに迷っている」

タイピングといえば欠かせないのがキーボード。タイピングにどのような影響を与えていくのでしょうか。

英語タイピング by テル (vuttar)

対象読者：「世界に飛び出したい」

日本語タイピングの競技者は日本人だけですが、英語タイピングは世界が相手です。さらなる戦場を求めるタイパーへ。

我流運指 underground by o-ck

対象読者：「自分のキーボードを打つ指使いに不安を覚えている」

ホームポジションとは一体何だったのか。彼らの指はキーボード上でいかなる制約も受けずに飛び回ります。

鍵盤打鍵者たちが考えること - Masterminds of Typing by W/H

対象読者：「本書の読者」

タイピング界に名を知らぬものはいないタイパー、タイピングソフトの作者をそろえた豪華インタビュー。

本書の表記

キーボード上のキー

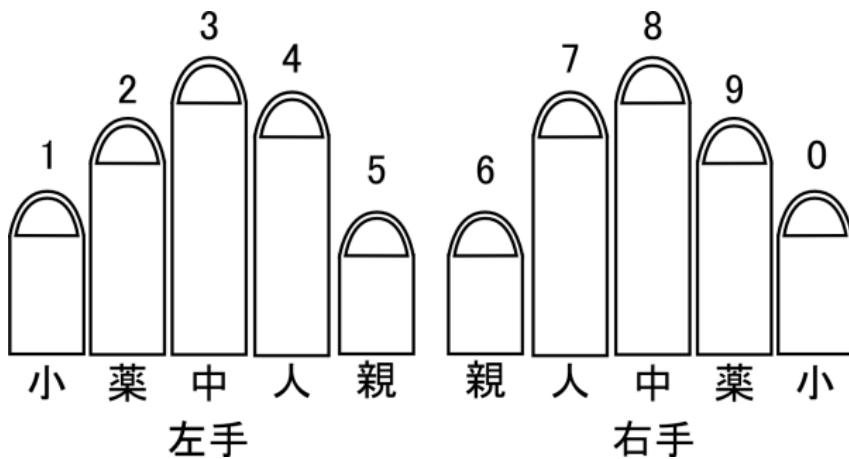
通常の文字と区別するため、キーボードのキーについては四角で囲んで表記しています。

例：A のキーを単独で押すと「a」、Shift + A のように Shift と合わせて押すと大文字の「A」になります。

キーボードの指使い

キーをどの指で打つか、本書では下図のようにそれぞれの指に番号をふり、12345 のように下線付きで表記します。

例：「か」と入力するには K A を 81 で打ちます。



意見と質問

本書の執筆にあたってできる限りの確認をしていますが、誤字・脱字や誤解・混乱を招くような表現、内容が含まれている可能性があります。ささいなことでも構わないので気づいたことは執筆陣へご連絡いただけすると幸いです。連絡は、本書の最後に載せている、執筆陣の twitter やブログへお願いします。

謝辞

本書の執筆にあたり、多忙なる中、快くインタビューにご協力してくださった、Pocari さん、dqmaniac さん、たにごんさん、むなしーさん、俺さん、Quvota さん、父・信仁さん、あきうめさん、モルタルコさん、GANGAS さん、えむさん、そして勃起教教祖さんに心より感謝いたします。特に、インタビューのセッティングからレビューの取りまとめに至るまで、窓口となって全面的にご協力頂いた Pocari さんには、格別の感謝の意を表します。執筆陣だけでは語ることのできない非常に密度の高い内容を盛り込むことができました。また、執筆陣の要望を聞いて表紙のイラストを描いてくださった cream さん、サークル名を決める際にすかさず名前を挙げてくださった gummi さんに感謝します。その他、執筆陣へのご助力や宣伝にご協力してくださったみなさん、ありがとうございます。最後に、これまでタイピングに取り組んで様々な経験と知識を残してくださったタイピング界に関わるすべてのみなさんのおかげで本書は完成しました。本当にありがとうございます。

目次

はじめに

iii

第Ⅰ部 Typin' Girls - はじめての競技タイピング	1
1章 実力チェック	1
1.1 タイピング極めました（笑）	1
1.2 タイピング界からの使者	3
1.3 タイピング始めました	5
2章 e-typing で基礎力を	7
2.1 敵を知り己を知らば	7
2.2 何戦してもまだ危うい	9
2.3 段階別攻略	10
2.4 行きすぎた攻略	11
3章 Weather Typing と最適化	13
3.1 タイピングのモデル化	13
3.2 動作がネックになる時	16
3.3 打ち分け・最適化	18
4章 タイプウェルの登竜門	20
4.1 国内最強ランキング	20
4.2 使い方	22
4.3 攻略法？	25
5章 文化と天空	26
5.1 環境・目標・交流	26
5.2 情報発信	27
5.3 そして高みへ	28
第Ⅱ部 タイピング練習論	29
1章 イントロダクション	29
1.1 はじめに	29
1.2 注意点	29
1.3 この記事の対象者	29
1.4 「速さ」とは何か	29
1.5 現実的な妥協点	30
2章 タイピングの三要素	31
2.1 タイピングを分解する	31
2.2 タイピングの三要素	31
2.3 認識	31
2.4 組立	31

2.5	動作	31
2.6	ミスについて	31
2.7	処理の順番？	31
3章	三要素の相互関係	31
3.1	三要素の相互関係	31
3.2	三つのキーワード	32
3.3	並行	32
3.4	休止	32
3.5	減速	32
3.6	まとめ	33
4章	三要素の考え方を各ソフトに適用	33
4.1	おことわり	33
4.2	e-typing 腕試しレベルチェック	33
4.3	Weather Typing	34
4.4	タイプウェル憲法	34
4.5	まとめ	35
5章	三要素の考え方をタイプウェルに適用	35
5.1	おことわり	35
5.2	タイプウェル固有の要素	35
5.3	打ち始めの数文字	36
5.4	1 ラップ目	36
5.5	2~7 ラップ目と 8 ラップ目前半	36
5.6	打ち終わり	36
5.7	意識的/無意識的なペース調整	37
5.8	モードごとの違い	37
6章	どのような練習をするか	37
6.1	ボトルネックを見極める	37
6.2	認識能力を高める	37
6.3	組立能力を高める	38
6.4	動作能力を高める	38
6.5	無意識的な速度制限を外す	39
6.6	意識的なペース調整	39
6.7	まとめ	39
7章	どのように練習をするか	40
7.1	“どのように”の重要性	40
7.2	コンディションを整える	40
7.3	疲労	40
7.4	ビジョン・成長目標・短期的課題	41
7.5	モチベーション	42
8章	おわりに	42

第 III 部 新配列のすすめ	43
1 章 新配列とは？	43
1.1 日本語を分析して作った配列	43
2 章 なぜ今、新配列か？	45
2.1 いま使っているパソコンで新配列を使えるようになった	45
2.2 多様な配列が生まれている	45
3 章 今なら新配列だって覚えられる	47
3.1 キーボードに慣れている	48
3.2 打ちやすいキーを多く使う	48
4 章 新配列 FAQ	49
4.1 新配列をいま使っているパソコンで使える？	49
4.2 ほかのパソコンを使う時に困らないですか？	49
4.3 ローマ字入力と新配列を併用できますか？	49
4.4 ローマ字入力はアルファベットの配置を使えるから良いのでは？	49
4.5 新配列を覚えるのにどれくらいの時間がかかりますか？	50
4.6 新配列の練習方法はどうすればよいですか？	50
4.7 習得するまでの間、日常の文章入力作業をどうすればよいでしょうか？	51
5 章 おすすめ新配列	51
5.1 親指シフト (NICOLA)	51
5.2 月配列	54
5.3 AZIK	56
5.4 Dvorak ローマ字	57
5.5 けいならべ	58
第 IV 部 高速化のための配列習得	61
1 章 はじめに	61
2 章 用語の確認	61
2.1 キーボード配列	61
2.2 入力速度と打鍵速度	61
3 章 なぜ配列を変えるのか	63
4 章 配列を変更すべきでない 5 つの理由	64
5 章 配列変更の例 1 - 飛鳥配列	65
5.1 特徴	65
5.2 動機	66
5.3 練習方法	66
5.4 練習結果	66
6 章 配列変更の例 2 - tomoemon-AZIK	67

6.1	特徴	67
6.2	動機	67
6.3	練習方法	67
6.4	練習結果	69
7 章	どうやって配列を選択すべきか	69
7.1	自分の特徴を知れ	69
7.2	配列のデメリットを知れ	70
8 章	これから配列を練習するあなたへ	70
第 V 部 「打ちやすい」キーボード配列を求めて		71
1 章	はじめに	71
2 章	前提知識編	71
2.1	コーパス言語学ことはじめ	71
2.2	人間工学的キーボード論	72
3 章	配列解析編	77
3.1	はじめに	77
3.2	QWERTYについて	77
3.3	QWERTY ローマ字入力	79
3.4	AZIK	79
3.5	JIS かな	80
3.6	新 JIS 系・中指シフト系カナ配列	80
3.7	親指シフト系	82
3.8	遺伝的アルゴリズムによる配列決定	86
3.9	まとめ	88
3.10	あとがき	89
第 VI 部 タイピングとキーボード		93
1 章	はじめに	93
2 章	タイピングにおけるキーボード	93
2.1	なぜキーボードにこだわるか	93
2.2	タダの入力機器なのか？	93
2.3	キーボードからの情報	93
2.4	一般的なキーボードの荷重特性	93
2.5	どの部分を入力とするか	93
3 章	「速い」キーボードの特徴	94
3.1	入力に要する時間	94
3.2	入力の強さ	96
3.3	まとめ	97

4章 打ち方とキーボード	97
4.1 パンタの特権？スライド打鍵	97
4.2 軽いと指だけで打てる？	97
4.3 まとめ	98
5章 改造してみよう	98
5.1 下に何かを敷いてみる	98
5.2 荷重を軽くする	98
5.3 ストロークを短くする	98
6章 キーボードとのつきあいかた	98
6.1 お勧めのキーボード教えて？	98
6.2 リアフォットでたくさん種類あるけどどれ選んだらいいの？	99
6.3 メカニカルキーボードってどうなの？	99
6.4 複数のキーボードを使い分けるメリットは？	99
6.5 リアフォットで個体差大きくない？	100
6.6 アイソレーションタイプのキーボードってどう？	100
6.7 実力を上げるためにあえて使いにくいキーボードで練習するのはどう？	100
6.8 ところでどんなキーボード使ってるの？	100
7章 おわりに	100
第VII部 英語タイピング	101
1章 はじめに	101
2章 日本国内での英語タイピング	101
2.1 美佳テキスト	101
2.2 タイプウェル英単語	101
2.3 タイプウェル憲法 英語モード	101
2.4 e-typing 英語	101
2.5 毎日パソコン入力コンクール 英文A・英文B	102
2.6 総括	102
3章 海外での英語タイピング	102
3.1 Typeracer	102
3.2 Typing Zone - General ranking	103
3.3 Typing Zone - Championship	103
3.4 Typingweb (タイピング練習サイト)	104
3.5 総括	104
4章 英語タイピングの魅力	104
4.1 世界中の人と競いあえる	104
4.2 競技の統一性	104
5章 英語タイピング攻略	105
5.1 英語タイピングの特徴	105

5.2	英語力との関連は？	105
5.3	英語タイピングの急所	106
5.4	英語のパターンを把握する - 接辞・語根	108
6 章	おわりに	109
第 VIII 部 我流運指 underground		110
1 章	はじめに	110
2 章	我流運指とはなにか？	110
2.1	“我流”の意味	110
2.2	なぜ我流運指が生まれるのか	111
3 章	私の考える運指論	112
3.1	“人中”理論とは	112
3.2	すべてが“人中”ではない	113
3.3	“塊”的認識	114
3.4	その他の最適化	115
3.5	一般性への拡張へ向けて	116
4 章	我流運指のメリット・デメリット	117
4.1	メリットについて	117
4.2	デメリットについて	117
4.3	結局、“理想”的運指とは？	118
5 章	スペシャルゲストにインタビュー！	118
6 章	おわりに	122
第 IX 部 鍵盤打鍵者たちが考えること - Masterminds of Typing		123
1 章	Dawn - 黎明期と達人たち	123
2 章	Doping - ネットタイパー文化と現代	140
3 章	Dvoraker - 配列と競技タイピング	147
4 章	Gamer - ゲームとしてのタイピング	154
5 章	Weather Typing	162
6 章	タイプウェル	168
7 章	打鍵トレーナー	174
あとがき		177

第Ⅰ部

Typin' Girls - はじめての競技タイピング

W/H

過去の記憶がお前に喜びを与えるときにのみ、過去について考えよ。

—— Jane Austen

ゆるみきっていた姿勢を正す。目がさえる。

ほかほかと熱を帯びた手をそっと、あるべき位置に。

人差し指の腹で、小さな突起をそっとなでる。

序章

「いつから」と問われれば、あの日を境に。
僕は君を見ることをやめた。
君と僕のつながりはそうして強まって。
その不可視の糸は、切れることなく今もつながっている。

見やりもせず一心同体となる、一見理不尽な関係が。
日々思い慕いながらも、打ちつけるという関係が。
声こそ聞こえなくても、姿こそ見えなくても。
日々の交流を通して深まってゆくのを感じる。

僕らの交流は、極めて物理的なものだ。
けれど、その実それは極めて言語的でもある。

——物理と言語の界面<インターフェース>。

喻えるならば、それは果てしない大河だろう。
そこに、気が遠くなるような労力をかけ、橋をかける。
決して彼岸に届くことはないと知りつつ、橋をかける。
そんな戯れが、今の僕らの交流の形だ。

とするなら、あの出来事は、七の並ぶ日の夜空のような奇跡だったのだろう。

僕と君が、出会った日を思う。

ふわり、耳元を春風が吹き抜けていった。そんな気がした。

季節は冬。
暖を取らねば震えるような気温の中、懐かしさとかすかな喪失感をも振り払うかのように、洗面器の湯に浸していた両手をタオルで拭う。

意識を、肩に、腕に、手首に、指に、
——鍵盤<キーボード>に。

そして真っ白な雪原に踏み出すように、軽やかに、親指を弾ませた。

カタン。

新雪降り積む窓の外、記憶の扉の鍵<キー>の音。

1章 実力チェック

競えば伸びる。

—— Typing Attack の合言葉

1.1 タイピング極めました（笑）

始まりは僕が高校に入った春のこと。

どうしようもないほど位相がずれたインドア青春を送っていた僕だったが、ジュニアじゃないハイスクールに来てとうとう部活というリア充感漂うものに入らなくてはならなくなってしまった。必須だったのだ。

しかし幸いかな、僕にはパソコン部という預言されしメシアがついていた。他の文化部に目もくれず（運動部という存在は、全く、存じ上げません！）メシアに入部届を出した僕は、初日の部活動で度肝を抜かれることになる。

……悪い意味で。

おじいちゃん先生：新入生のみなさん。パソコンを使うには、えー、この、キーボード、と呼ばれる、文字の、色々書いてある機械と、マウス、という、ネズミのようなかた t (r y)

僕：（レベル低つつつつつ）

おじいちゃん先生：まずは、日本語を、パソコンに、入力……入力というのは、えー……キーボード、を使って、タイピングを、やるわけですが……入力！ この練習か

ら、始めたいと思います。

僕：（トロい！　トロイア！　トロイア戦争！（←三段活用））

おじいちゃん先生：ローマ字は、みなさん、ご存じですか？

僕：（Yes, I do! 実戦（←2ch やニコ動への書き込み）で鍛えてる僕に隙はなかった！）

こんなレベルの授業や部活動が実際に行われているところもあるそうで。筆者の経験では、大学の英語の講義で2回に渡りA-Zタイピングをやるだけだったなんてことが実際にありました。英語やろうよ英語……。

そう、僕は中学の時に自分専用のパソコンを買ってからも、自室で多くの時間をテラワロスなどと打ち込まながら過ごしてきた。タイピングのイロハなんて馴染に説法。なにしろ僕は、すでにタッチタイピング（キーボードを見ないで打つ超クールなスキル）ができないこともない、というハイレベルに到達しているのだよ。

実際、先生の説明することはすべて事前に知っていることばかりだ。IMEのオンオフ、ホームポジション、母音と子音、シフトキー……。

退屈すぎて、おもむろにブラウザを立ち上げクオリティを発揮しようかという考えが支配的になってきた……その頃、ようやく面白そうな話になった。

おじいちゃん先生：では、もうタイピングができそうだ、という人は、デスクトップにある、この、e-typingという、えー……ボタン、じゃない、アイコン、をダブル・クリック（←年配の方がカタカナ語を発音するとき特有のテンション）してみて下さい。

僕：（e-typing……いつだったかちょっとやったことがあったっけ？　まあなんとでもなるよ）

スコア帯別のアドバイスが次章にありますので、読者の皆さんでパソコンが手近にある方は、ぜひここで実際にe-typingの「腕試し」に挑戦してみて下さい。

<http://www.e-typing.ne.jp/>

会員登録しないでもトップページから「ランキングタイピング」→「腕試しレベルチェック」と迷ればプレイできます（2011/11現在）。もちろん会員登録して、ログイン後にプレイしても構いません。

僕：（今週のテーマは「元気が出る言葉」らしい。どんな文章だろう）



図1-1 e-typing 結果画面

僕：（元気出るどころか、なんか、え、つらいけど……？）

あれ……涙が……？）

僕：（いやいや、集中だ。ザ・アンダーグラウンド・ネットワーク（←2ch やニコ動）で鍛えた秘められし力を解放するときだ……圧倒的スコアを叩き出せッ）

カタ……カタ……カタ……。

僕の指先が光の速さで はとばし 進 はや った。疾い……圧倒的じやないか我が軍は。

伸ばし棒 [-] や位置が悪い [B] [Y] を打つ所ではさすがに手元を見てしまうが、それ以外はほとんどタッチタイプ。僕のタイピングはタッチ時々チラ見、いいね、いい速度だよ！

おじいちゃん先生：ほう！　君はすごいね、映画いでてくる、あれだア、ハッカア！　みたいだね。

僕：い、いえ……別に……（おおおおおおい気が散るよ！）

あとちょっとなんだ黙って！）

ピピッピピピピッ。

僕：（桂ア、今何ミス！？）

……。オツカレサマデシタ。

僕：（終わりか……微妙だなあ、誰かさんの妨害のせいで……）

「腕試しタイピング」が終わり、結果画面が表示される。

おじいちゃん先生：ニンジャ！　ニンジャ、でましたよ！　みなさん、372pt がでました。これはすごい、立派な記録ですよ。もっと早く打てた人、いませんか。

だが周りの新入生はまだ黙々と、ピッピッピッピと音を立てながら取り組んでいる。まだ打ち終わっていないのだ。

やや離れた所にいた、便乗して取り組んでいたらしき上級生の何名かも、見れば悔しそうな顔……。

ここで少々 e-typing について解説を。

最初に e-typing の紹介をしたのは、面倒な導入が不要で手軽にプレイして頂けて、かつ基礎的なタイピング力を見るのに適していると考えたためです。e-typing の最大の魅力はユーザ数の多さで、ストーリーでもプレイしていた「腕試しタイピング」は毎週ランキングが更新されるのですが、各週のランキングに数千名が登録します。参加者数で見れば、間違いなく国内最大級のサービスです。「腕試しタイピング」の他にも、入力する文章が様々に異なるモードがあります。「英語」や「長文」、「テンキー数字」など。また同社が行っている「e-typing master」というタイピングの検定試験もあります。資格としての価値は正直なところあってないようなものですが、数少ないタイピング関連資格ではあるので、趣味でタイピングに取り組む際に目標のひとつになると良いかもしれません（一番上の級「特級」は我々ガチ勢にとってもそれなりの難易度です）。

スコアについては、「僕」が 372pt で相当調子に乗っていますが、皆さんはどれくらい出るでしょうか。ちなみに「僕」がプレイしていた「元気が出る言葉」という課題文のセットでは、2011 年 12 月現在の全国ランキング登録平均スコアが 250pt 程度ですので、実際のところ「僕」のレベルはそれなりに平均以上ではあります。ざっくり偏差値で言うと 60 くらいでしょうか。

この記事は全体として、この時点における「僕」くらいの実力を持っている方を対象にして書かれています。つまり、タッチタイプが完全ではないにしろ概ねできて、実用上困らない程度には速く打つことができる人ですね。副題が「はじめてのタイピング」ではなく「はじめての競技タイピング」なのはそういうわけなのです。したがって、タッチタイプがままならない方、とつとつしか打つことができない方に対するフォローは残念ながら十分ではありません。このような同人誌に興味を持つ層であればまず問題ないラインと想定していますが、該当される方はごめんなさい。

なお、e-typing 攻略法については、まもなく登場するヒロインが、次章で解説してくれます。この章はほぼ伏線回収のための馴染だよ。やったね。

つまり、僕の時代か。パックス・オレーノ、来ましたか。

僕: ちょっと速すぎましたかね……。

「ちょっとミスしすぎですかね」と言おうと思ったのに、つい本音が出来てしまった。

だがしかし周りからは羨望の眼差し。冷静を装おうとするも、つい頬がつり上がっててしまう。

おじいちゃん先生: ニンジャ！ 君のあだ名はニンジヤね！

僕: (UZEEEEEEEEEEEEE)

こうして初回の部活動が終わった。成果は上々。

こんな感じでタイピングの神として君臨し、統治はせず、つかみはオッケーでゆるーく部活動を乗り切ることができるかと思うと、帰りの足取りは軽かった。というかスキップだった。

1.2 タイピング界からの使者

その日の夜、どこぞの運動部のように飯・風呂・寝るの確殺 3 連コンボを決めるわけがない僕は、帰宅後 3 秒で当然のように鞄から教科書を取り出し宿題と明日の予習を、やるわけもなく、パソコンの電源を入れ電腦空間へのダイヴ・フェイズへと移行した。

カスタムしてある愛機のログイン画面に、お手の物のタッチタイプでパスワードを叩き込む。パスワードのような、いつも同じ内容だと打つのがさらに速い。ダカダカダンとパワフルにマジカルにエクストリームに、

精: いたたた！ いたい、まだ用意できていません！

ちょっと待つタンマ！

どこからか声が聞こえた。

まあ、なに、珍しいことでもない。僕クラスになると想像力逞しく幻聴が聞こえたりもするのだ。ラノベではないので驚いてやる義理もない。

スルーからを発揮してダカダカダンとパワフルにマジカルにエクストリームに、

精: 痛いって言ってますよー無視しないでお願いあいたつ。

今度は僕の目の前に——否、正確を期すれば、僕のキーボードの上に浮かび上がるよう——確かに声の主らしきソレが現前した。

ソレというのはつまるところ、いやつまらなくても、このミニチュアロマン溢れる、ちんまいレディだ。年齢じゃなくてスケールがちんまい。何分の一フィギュアだ君は。

ちょうどキーボードのキーひとつのに片足が乗るサイズの彼女は、どうも頭を打ったのか、セルフになでながら表情を整えて、

精: ……ふう。気を取り直して、やっぱ一元気、はじめましてこんばんは。JST的にこんばんは。

どうしたことか、幻聴に続いて幻覚まで……などと認識否定を繰り返すのはまだるっこしく、僕もその手のフィクションでイラッ☆とする部分だ。

こんなこともあろうかと！ 前々から万一自分の身に起こったらどうするかと、妄想もとい練ってきた策を発動する時がやってきた。僕はこの展開を自らの手で速攻、打破してみせる、速攻——即ちこうだ。

僕: ——君は靈か天使か女神か選ばれし現代人か異世界人か宇宙人か地底人か未来人か波動生命体か伝承存在か並行世界存在かメタ存在か妄想か脳腫瘍か視覚素子インプラントな拡張現実かオーパーツか人工知能高次元ホログラムか一体ナンデスカッ？

はあはあと息が上がってしまったが、一気に言い切った満足感で（いやおそらくは酸欠のために）僕は言い知れぬ恍惚感に包まれた。

そして気づく——死神とかダーク路線が手薄だ。

しかし、この光という光が泡立つ感覚の中魂どつきゅんと昇天するなら、それはありかナ——。

精: タイピングの精です。かつタイパーです。typeする人で typer と綴ります。英語的には typist が一般的とか言いつこなしで。

なかなかやるな……平然と答えてきた。でも。

僕: いや待った。自由解答じゃ困ります。上記の選択肢から選びなさい、複数選択可。

精: メタ存在と女神と未来人と並行世界存在と人工知能拡張現実と脳腫瘍がかすっててあわせて 4 割、残り妄想という感じ？ です。

6 割妄想かあ！ やっぱりね！ 妄想に妄想ですと自己主張されるあたり、なるほど妄想じみている。

僕: 妄想メイン……じゃ害はない？ 危害を加える可能性しかないならご退散頂きたいし、危害あるかもだけどオイシイベントもあるなら詳細聞くし、今すぐオイシイなら頂きますし、特に危なくもオイシクもないなら、自分の存在・文脈・世界設定について語れるだけ語つていって欲しい。僕がどうするかは、その後で決めよう。

精: 適応力高すぎで私何も言うことないんですけど……その中では最後になりますか。オイシクなくてごめんなさい。オイシイのは厚くて熱いタイピング同人誌じやなくて、薄いトリプルエックスなそれを別途お買い求め下

さい。^{*3}

僕: お買い求め？ まあ、そのボディサイズじや色々あれだよね……（いや妄想メインならなんとでもなるんじや……いやまあ、設定を把握してからにしよう……）オーケー語って。

精: いいんです？ ちょっと長くなるかもですよ？

神妙な顔を作つてうなづく。僕の心が動かされれば、協力を惜しむつもりはない。

こういう不思議存在がコンタクトを取つてくる場合は決まって、何か困つてゐるからだし。

精: 繰り返しになりますけど私、タイピングのアレです。ことタイピングに関してはエキスパートなタイパーのアレです。なんだっけ……精です、精。私に関して言えば、どこにでもいます。遍在してます。靈的なのです。えへん。で、今はキーボードの上に見えてますよね。半透明です。これは憑依的なアレで、この物理媒体と計算資源を通してあなたの認識に間接アクセスしています。ハイテクバイオです。えへん。この状態だとキーボードと一体化してゐるんで……こっちが準備してないのにダカラダカと打たれると痛かったり。事実痛かったです。あ、もう大丈夫ですけど。それで、あなたと意思伝達ができますけど……これは私の力だけじゃなくて、あなたと波長位相的なアレが合わないと無理です。だからあなたは選ばれし（というと聞こえは良いが要は妄想癖の）人的なアレで、ラッキーです。えへん、じゃないか、ぱちぱち。私の核というか本質はもっと抽象的で高次なアレですが、あなたの認識を必要とするという意味では属人的です。……これくらいで、私についてはわかります？

僕: 組み合わせはわかった（←見栄）けど……その詳細

が知りたいんじやん。オーバーテクノロジーと証明可能な神秘学を手中に收め現代科学をあざ笑いたい。

精: はい無茶振り頂きました！ っていうかそれやつたらページ食い過ぎですから！ 挖り下げたいのそこじゃないですか！ ストーリーめちゃくちゃですから！

……はい、メタです。えへん。で、ですね……掘り下げたいのは「タイパー」の方なんですよ、私はタイパーの精なんですよ、「タイパーって何？」って聞いて下さいよう。

僕: （うわ……口が勝手に……）タイパーって何？

精: 厳密な定義はない（諸派あって面倒です……）けど、ここではこう言つちやいます。「タイピングを入力の手段としてではなくて、目的として行つてゐる人たち」で

^{*3} この元ネタは gummi さんのツイートを参考にしました。勝手に加工・利用してすみません、感謝！

す。これくらい打てれば実用上十分……とかケチなことを言わないで、タイピングそのものを楽しみだしちゃつたと。もっと適当に、「タイピングに情熱傾けちゃってる人たち」でも遠からずですね。そのタイパーの代表として私は来ました。すごい無理矢理がんばって、山ほど設定引っさげて、あなたの元へエッチラオッチャ（←こう書くとややエロい）やって来ましたんですよ。なので、言いたいこと言っちゃいます！

ここまで聞いても、僕は彼女が言わんとすることが読めていなかった。

彼女が僕のタイピングに惚れ込んで、タイピングが世界を救うんだ宇宙で隕石を高速タイピングで打ち落とす人が必要なんだとかいう話が出てきて、僕がヒーローになるというお花畠を幻視しているのみだった。

——だから割とショックだった。

精:ええとですね、まずあなたは調子に乗りすぎなのです。の・り・す・ぎ・な・の・で・す！ 井の中の蛙です。凡百です。普通です。いや別に普通なのはいいです。でもそれで僕すぐって満足されちゃうと、私がむづむづします。黙ってられないです。世界を見せてやりたくなります。It's a typer world. ブルってる？ と言いたいです！

……何が何だか……わからない……。

タイピングなんかで凄まれる日が来ようとは。それも、こんなデフォルメチックミニチュアガールに。つついらっしゃうぞ？

僕:つ、つまり、タイピングの精として、僕をパニッシュしに來た！？

精:別に罰しないですヨ？ タイパー優しいです。変人ではあっても愉快な人たちです。あなたはタイピングの基礎力もあって、人と競うことに価値を感じるタイプみたいなので、お仲間になれるんじゃないかなと思って。

先ほどの凄んだ表情から、一転にこり。

つまりそれは勧誘だった。壮大な展開も、泣ける設定もなかつた。

無論のこと、心など動かない。動きようもない。

……そんな風に思っていた時期が、僕にもありました。

1.3 タイピング始めました

想像できるだろうか。夕食を終えるなり両親との会話もそこそこに部屋に籠もり、(本人曰く)半分オーバー妄想らしい存在と盛り上がる、(主に頭が)かわいそうな年頃の学生の姿を——僕である。

精:お腹もふくれましたところで、現実を直視して頂きたいと思います。

HOME > 腕試しレベルチェック > 全国ランキング

第550回 全国ランキング

平均スコア 252

開始日 2011/11/1～

総登録者数4130名です。

順位	ユーザー名	スコア	LT
1	テル	786	
2	こじみん	783	
3	Y-i@ラウンジ	756	
4	Chrono	748	
5	たば	746	
6	きばつらむ	722	
7	miri	721	
8	たまらじ	714	
9	KF	689	
10	*judy	679	
11	riaf1	678	
12	W/H	674	
13	zambara	671	
14	ひじたす	665	
15	しゅんぱっぽ	661	
16	るん@天使勢	659	
17	珠実	657	
18	KaTand	656	
19	dinosaur@大学生活板	652	
19	fotofotofotofoto	650	

図 1-2 e-typing 腕試し全国ランキング

僕:いや今というまさに今、妄想を、非現実を直視してるけど……。

精:刮目せよ！ これが全・日・本レベル！ 私の還る大・海・原！ です！ じゃん！

僕:えええええ！！（←約一名の自室に響き渡る近所迷惑な声）

……ってなんすかこれ。一瞬でリアクションできる凄さ、どこにもないっていう……。テンション合わせてあげた僕、アホの子みたいっていう……。

精:全・日・つp

僕:いやもうそのテンションいいんで、解説を。

精:はい。（←真顔）これは、学校あなたが打って372ptを叩き出していたe-typing 腕試しモードのスコアの全国ランキングです。週ごとにリセットされるので、歴代のランキングとかじやなくて、その週に出された記録しか入ってないですけど。

僕:わーすごい（←真顔）。チート使いばっかで荒れてる。

精:え、チート違いますよ？（←真顔）ガチですガチ。ガチタイパー勢です。

僕:いやだって……え？（←変顔）ウソでしょ？ トップで500ptとかだろ常識的に考えて……。

一位のやつ、僕の倍以上スコアあるって？

大体、700超えは若干名しかいないのに、600後半はたくさんいるってのは……。

あれ？ ってことは 600 後半の団子はガチってことに……いやいや 600 って…… 600 ! ?

僕：一位はチートじゃ？ 「テル」って「チート」の変形もじりで自主申告してるし。

精：断じてチートじゃないですよう。現代の生きる伝説 テル・ぶつたーさんになんてことを……。

僕：え、でも……うーん……まあ、600 くらい出せる人がいるのはわかった。700 とかは眉唾かな。

精：(歴代トップだと 800 オーバーですけど……) いいでしょう、600。

僕：それくらいだったら、僕もやれば出せそうだけど。

精：今のままじゃ無理無理、絶対無理。っていうか、600 って私もそれくらいですし。

僕：え？ そういうえば君もタイパーって言ってたっけ。……出せるの？ ってそのボディサイズじゃ無理じゃね？

精：見たいです？ (←見せたくてうずうずして) 方法があるんですよー、これが。じゃあちょっと、お手をこちらへ。

言うなり、キーボードの上からこっちこっちと手招く
「精」(こいつ結局名前なんなんだ)。

先に説明すればいいものを、にこにこしたまま、黙つて彼女は僕の手に触れシュイーン！ シュイーンつて！？ シュイーンって！！！

僕の肩から先の感覚はすうっと、ろうそくの火でも吹いて消かのように消えてなくなった。

僕：ヴあうおあああああああ腕があああああ！ 僕の腕があああああああああああ！

精：あ、ごめんなさい。うずうずしちゃって説明が遅れました (てへっ)。こうやって憑依すれば物理的に打てるなあと……。

見れば、確かに、腕は、ついている。

取れていない。痛みはない。

僕：あああ……はうわっ、うおわ、うわーお…… (←目がマジ)。

精：一時的に借りてるだけですよ。ちゃんと戻せるし戻すので、そんなに焦らなくてだいじよぶです。目がマジにならなくてだいじよぶです。セーフです。

僕：お、オーケイ……。

とは言ったものの、額には冷や汗が残る。いや、だってこれ、憑依って……この感覚、普通じゃないよ。アブノーマルよ。妄想 6 割とか言ってたから油断しきってたっての……彼女の気分次第じゃ実害ありまくりじゃない。

だが当の彼女はというと、

精：非ログイン状態でいつか一、おっけー、元気ワードね。実は長いだけで打ちやすさそんなでもないけど……ワード末尾の「できる」とかカモってるし、ま 600 は何度かやれば……！

ノリノリである。本当にうずうずしていたらしく、僕はアウトオブ眼中。

精：じゃ打ちまーす。

感覚がない僕の腕から下が、僕の意識を通さず勝手にキーボードを操作していく。僕の手でありながら僕の手ではないという奇妙な体験。

この憑依現象に文字通り全身全霊でびびって震え上がった僕は、彼女の気分を損ねないように、適当にスグーとかヤバーとか言おうとヒヨッいていて。

そして——言葉を失った。

ツタカタタタタタタタタタタタタタタン！ツタカタタ (ピッ) タタタタタタタタタタタタタタタタタタタタン！ツタカタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタン！ツタカタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタン！

音は弾倉交換しつつ撃ち続ける Machine gun なら、手もコンピュータと同期し動き続ける Machine だった。

僕の手が勝手に動くという、恐怖感。僕の妄想でチートだろうという、非現実感。僕も何度かやればこれくらい出せるという、お花畠。それらがマシンガン音と残像の見えそうな指の高速移動に、撃ち抜かれ圧倒され吹き飛ばされる。

打ち終わって、一息ついたらしき彼女にかけるべき、いくつかの言葉が浮かんだ。

「ゴッデス！ 君のあだ名はゴッデスね！」

「ちょっと速すぎますね……」

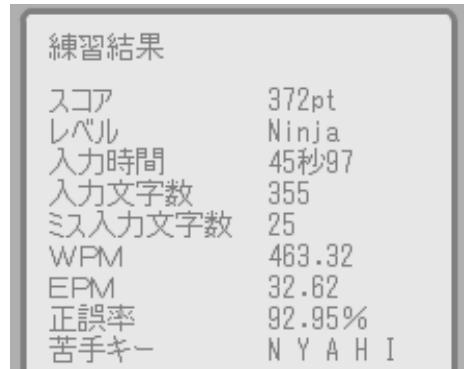
「Is it a typer world? 狂ってる……」

だけど、実際に口について出てきたのはこれだ。

僕：タイピング、始めたいです。

主人公と同じ気持ちになりたい方は、動画サイトにある高速タイパーのプレイ動画を見ましょう。以下にいくつかおすすめのものを載せておきます。どれも魂が抜けるレベルです。

- (ニコ動) sm8243869 あきうめ氏の「慣用句」 798pt
- (ニコ動) sm13155297 あきうめ氏の手元
- <http://youtu.be/4YzFkzRb0cg> ひろりんご氏の「思い出の言葉」 810pt



2章 e-typing で基礎力を

ミスをするくらいなら打つな！
——正確性重視を強調する、全日本タイピスト連合のキャッチフレーズ

2.1 敵を知り己を知らば

無事に腕の制御を取り戻した僕は、早速彼女の話に耳を傾けていた。

精：まずは姿勢です、そのやる気ない感じのそれをなんとかして欲しいです。

僕：なるほど把握、姿勢が重要なのは何やるにしても基本だね（シャキッ）。

精：いや現段階だと姿勢とか誤差です。

僕：と、言うと？

精：座学やるので、まじめに聞いて欲しかっただけです。

僕：あ、はい。

精：敵を知り己を知れば百戦危うからず！ ……と偉い人は言いました。ということで、自分ってどれくらいの腕前だと思います？

僕：ふむ……けっこうすごいと思ってたんだけど。

精：そうです、けっこうすごいです、実際。

僕：こき下ろしたり持ち上げたり、どっちなん打！（あれ、なんだこのカンジ……）

精：一般的には「すごい」んです。だって普段文字を入力するときに困ることなんてないでしょ？ これなら。

僕：そういう意味じゃそうかな？ ネトゲでチャットするのも、ブログ書くのも楽勝だしねえ。

精：そう、普通にパソコンを使う時の入力手段としてなら、十分です。

僕：でも……さっきのあれ見ると、まだまだかなって。

精：ここから先は、言ってしまえば、基本的に遊びの領域です。文字の入力を仕事にでもしない限り、見返り

はあまりありません。だから「競技タイピング」と言っています。

僕：技を競うって書いて「競技」か……。

精：100m を 13 秒で走れる人が、がんばって 10 秒で走れるようになっても、そんなの日常生活ではほぼ何の役にも立たないですよね。でも陸上選手から見たら、その差はものすごいですし、10 秒で走れる人には賞賛が送られます。スポンサーもつくかもしれません。つまり陸上という世界の中では「10 秒で走れる」という、そのこと自体に価値があるわけです。私たちのいる競技タイピングの世界も、陸上と比べちゃうと小規模ではありますけど、そういう場所です。だからさっきは「井の中の蛙」なんて言い方をしましたけど、井の中は井の中で快適です。困らないし、悪くないです。引き返すなら今のうち……ですよ？

僕：井戸ごと海に放り込んだのは誰ですかね……でも、いいよ。とりあえず君の記録はすぐ超えてみせるから。

精：わー、その意気やよし！ やはり私の目に狂いはないですね。

「役に立たない」と断言されて興味を失う人もいるんだろう。

でも、それを言ったら、僕の普段プレイするゲームだってそうだ。音ゲーがうまくても、FPS がうまくても、基本的に役に立たない。でも、楽しいからやる。

楽しいと思えるうちはやってみよう——それが僕の出した回答だった。

精：では、仕切り直して、次は敵を知ります。解説のため、あなたが調子に乗りまくっていたニンジャ記録の重要な部分をべたっと。

僕：あれ、結果画面左の部分は見なくていいの？

精：左にはワードが並んでいるだけですからね、今は注

図 1-3 結果画面の重要な部分

目しないでいいでしょう。

僕: ワード?

精: タイピングゲームでの出題文のことです。英単語の word の意味通りに「単語」とは限りません。例えば、この e-typing なら、画面にひとつずつ文章が表示されますよね。この文ひとつひとつがワードと呼ばれます。まあ、ちゃんとした定義はなくて曖昧な感じですけど。ノリです、ノリ。

僕: なんとなく把握した。

精: ちなみに e-typing ではランダムに 15 ワードが出題されます。意味、わかりますよね。

僕: 何か文章が表示されて、打って……と 15 回やったら終わりになる、と。

精: です。では各項目を解説しましょう。それぞれこういう意味です。

- スコア：結果から計算されたスコア。これで競う
- レベル：スコア帯に応じた称号
- WPM：一分間に何回正しいキーを打つスピードか
- EPM：一分間に何回ミスをするベースか
- 入力時間：入力を受け付ける状態だった総時間
- ミス入力文字数：ミス（誤打鍵）をした回数
- 入力文字数：正しく打った文字の数
- 正誤率：1 - ミス入力文字数 / 入力文字数
- 苦手キー：ミスが多かった部分のキー

精: まず WPM が一番注目したくなりますね。

僕: タイピングの速度か。僕は一分間に 463 回、ってことは 60 で割れば……一秒間に 8 回弱。やっぱかなり速いよね。

精: ですね。最初は秒速に直して考えた方が大体のスピードがわかりやすいはず。でも、タイパーの人達は分速の方に慣れてます。その方が整数で表現できたり、大きい数になるので差がわかりやすかったり、メリットがあるので。まあ心配しなくとも、多くのソフトでこちらが使われているので、そのうち分速の方に勝手に慣れますよ。

僕: EPM は WPM のミスタイプバージョンか。

精: 正直なところ、あまり注目することはないですね。というのも「ミス入力文字数」も表示されるので、普通はこっちに注目します。

僕: これは単にミス回数だよね。

精: そうですけど、「何カ所でミスをしたか」ではないことに注意です。同じ部分で何回も間違ったキーを押すと、一回ずつこの「ミス入力文字数」にカウントされちゃ

います。

僕: 何回「ピッ」ってなったかってことね。「入力文字数」は……正しく打った文字の数ってことは、出題されたワードによって決まってる数。

精: ほぼその考え方で合ってますけど、実はちょっと違います。が、これはディープな話なので後回しで……「入力時間」「正誤率」についても、なんとなく大丈夫です。

僕: 「苦手キー」は間違って押したキー？

精: ではなくて、ミスをした箇所で押さなきやいけなかったキーです。あなたの記録の場合 N, Y, A, H, I を押さなきやいけない場所でミスが多かったというわけ。

僕: レベルはスコアで決まるんだよね。最高のレベルまではやりたいところ。

精: その発想は……フフ、危ないかと？（暗黒微笑）そしてお待ちかねのスコア計算式ですが、こうなってます、でんでん。

$$\text{スコア} = (\text{WPM} - \text{EPM}) \times \text{正誤率の二乗}$$

僕: へえ。WPM - EPM が 430.7 だから、これに 0.9295 を二回かけて……372.111986675。確かにスコアの 372pt に合うね。

精: ここからわかるることはなんでしょう？

僕: うーん……スピードが速いとスコアが高くなる。

精: 当たり前すぎますけどね。……むしろ、速度である WPM をベースに、そこからショット引かれていくという見方が重要なかな。もし引かれなければ、WPM がそのままスコアになるわけです。

僕: EPM が 0 で正誤率が 100% なら、WPM がそのままスコアか。それってつまり……一回もミスをしないってこと。

精: Exactly (その通りでございます)。EPM も正誤率も、ミスに関係した数ですからね。ミスをすると EPM が増えて正誤率も下がる。しかも正誤率は二乗で計算されちゃうので……イメージとしてはミスのペナルティが三重につく感じです。三重苦です。

僕: この記録 25 回もミスってるじゃん（主に誰かのせい……）、もしこれがなかったら、WPM がそのままスコアで、463pt !

精: ミスが多すぎます。はじめからやり直してください。ミスをしないということは、ミスをしたことに気づいて打ち直す……っていうタイムロスもなくなるということです。だから今のあなたの場合、実はノーミスなら WPM も上がる余地があるってこと。

僕: 500pt 完全に見えたよ、これ。

精: さあ、それはどうでしょーかね?

キーボードの上に陣取る妄想生命体（なのか?）は、謎の笑み（=暗黒微笑）を浮かべるとそう言い残し、姿を消した。僕の目の前には、明け渡されたキーボード。

よし、やってやろうじゃないか。500pt の壁、速攻打破してみせる。ミスをしなければ大丈夫だ、問題ない。

2.2 何戦してもまだ危うい

それから数日が過ぎた。

あの日はどうも疲れていたようで、あれ以来、腕の感覚がなくなることも、おかしな幻覚・幻聴を体験することもなくなった……という展開になる可能性を 50% 程度と想定していた僕だったが、現実は妄想に寛容だったらしい。今日も、部屋には打鍵音が響き渡っている。

僕: ……(ピッピッ)くそ……またミスって詰ま(ピッ)つてミス(ピッ)って詰まって……(ピピピッ)うううう！

未だに 500pt を出すことはできていない。それどころか、450pt すらも出でていない。

精: 急ぎすぎなんですよ。

僕: でも、このスピードじゃないと……何度もやれば 500pt が出るはずなんだよ。奇跡が起きれば。

精: 気持ちはわかりますけど、さすがに絶望的です。そろそろ気づいてるんじゃないですか？ ある程度スピードを落とさないと、ノーミスなんて出ないって。

僕: ノーミスならスピードも伸びる余地があるって言ったの君だ！ だまされた！ うぼあー！

精: 言いました。言いましたが、今回すぐそれが達成できるとは言ってません……つまり、達成は 10 年後、20 年後ということも……。

僕: ひよおおおおおおおおお！

精: という冗談はさておき。

僕: はい。(←ノリに慣れてきた)

精: エンジン全開で打って、運良くミスがなかつたら……なんていう妄想的な打ち方をしていると e-typing は永遠に、アレです、クソゲーです。イライラ棒です。だからその逆、ミスを極力しないような打ち方で、どれだけスピードを出せるか、と考えるといいです。

僕: やってみるか……。

精: プレイ中に **Esc** キーを押すとプレイ中止、結果表示画面で **R** キーを押すとリトライできるので、活用してください。

僕: いや、それ最初に言ってよ……。

—— 十数分後 ——

僕: やっと出たし……ノーミス。

精: めでたいです。スコアは……。

僕: 340pt。ダメじゃん！ 最初の記録よりも下がってる！ ゴミ過ぎる！

精: ミスをしないように打つのがいかに難しいか、わかったんじゃないですか。滅茶苦茶に乱打してノーミスなんて奇跡は、まずないです。

僕: 悔しい……けど感じちゃう……その通り。ミス数を抑えようとして打つと、すごく遅くなる。ビクビクして、速く打てないっていうか……。

精: (この歳にしてこのネタ根性……) でも、そこで無理して指を動かすと、ミスになっちゃいますよね。

僕: それそれ。でもじやあ、速くてノーミスって……どうやるの？

精: 魔法のような解決策はないです。でも、練習をすると、だんだんできるようになります。さっきも言った通り「ミスをしない範囲で速く」という意識でタイピングをすることは重要です。今はノーミス縛りでやってもらいましたが、必ずしもノーミスである必要はないですよ。はじめはミス 3 回までとか、それくらいを意識するだけでも十分、効果があります。

僕: そんなこと考えてタイピングをすることなんて、普通ないしね。

精: 普段のタイピングシーンでは「適当に速く打ってミスしたら直す」か「速度は気にせず、丁寧にゆっくり打つ」かどっちかなんです。「速くて正確う！」^{*4}できれば最高んですけど、なかなかそれは意識しませんよね。

僕: それを目指すなら、初心にかえって練習あるのみってことか。

精: そう。そしてそういう意味で「速くて正確う！」なクールなタイピングの基本を身につけるには、e-typing のスコアルールは割と、ちょうどいいんです。ノーミスで打ってさえいれば伸びるというわけでなし、ミスを増やしても速く打てば伸びるというわけでなし。両立ができた時、良いスコアが出るようになっています。もちろん、運の要素もありますけどね。そこはゲームですから。

僕: 意外と奥が深いから困る。

精: この程度で奥が深いなんて言っていたら……気絶しますよ？

僕: 楽しみにしとく。

と言ってしまってから、本当に楽しみにしている自分に気づく。

この時の僕は、わかったようでいて、何もわかつてい

^{*4} 元ネタは「バトル&ゲット！ ポケモンタイピング DS」。

なかったのだ。踏み込もうとしている世界が、一体どのような魔境であるのかすら。

2.3 段階別攻略

僕は正確性を重視して練習を重ね、とうとう 3 ミス 440pt という記録を出すに至った。ミスがなければ 450pt 超え。悔しさはあったが、もう 450pt は時間の問題だと確信できる。

そして同時に、500pt を改めて意識する——。

僕: 一番いい助言を頼む。

精: いろいろな要素がありますからね……段階によって大まかにアドバイスになりそうなことはありますが、個人差もありますし。読者さんのこともありますので、段階別に色々見てみましょうか。

2.3.1 ~200pt

僕: じゃ、100pt とか 150pt とかの雑魚は？

精: 言い方はどうかと思いますけど……でもごめんなさい、そういう方には練習してくださいとしか。パソコン入門的な本や初心者向けのタイピング練習サイトを参考にするのもいいですし、別に参考にしなくとも、ひたすら打っても伸びる頃だと思います。e-typing にも「腕試し」の他に「基礎練習」「基本練習」のようなコンテンツがあるので、試してみるのもいいですね。

僕: キーの位置を覚えたり、ホームポジションからの動かし方を練習したりするやつね。

精: 面白みがあまりないので軽視されがちですけど、伸ばし棒 や , みたいな小指の方にあるキーと、あと人差し指で幅広くカバーしなきやいけない中央付近のキーは、後々まで苦手意識が残りやすい部分です。もっと速く打っている人でも、不安があったら良い機会だと思って練習しましょう。

僕: さすがに僕にそれは当てはまらないな。(← のたびに減速してる人の台詞)

2.3.2 200pt~300pt

僕: 250pt くらいが一般の人の平均らしいけど、このへんは？

精: そうですねえ、例えば「き」なら右手中指で という風に打ちますよね。こういうひらがな単位での運動は、反復練習して無意識にできるようにすることが大事です。別にまだキーボードを見ていてもいいので、無意識に、ひらがな単位でまとめて。

僕: 250pt もあれば、それはとっくにできるんじや？

精: かもです。個人差があるって言葉でお茶を濁します。ひらがな単位でまとめて打てるなら、今度は単語とかのレベルの「まとまり」を意識して練習するといいです。

みかんをたべる

× み/かん/を/た/べ/る

○ みかん/を/たべる

精: このように認識しやすい単位に分けて、各部分はスムーズに打てるようになります。最初から「たべる」の 6 打鍵 TABERU をまとめでは難しいかもしれません。その場合は TABE で 4 打鍵とか、もう少し細かく分けた所からスタートでもいいでしょう。ひらがな単位よりは長い部分を一気に、というのがポイントです。

僕: e-typing を始める前から気づいたらやってたな。

精: ある程度速く打てる人は、必ずこうやっています。できるようになると一気に速くなりますね。

僕: 他には？

精: このスコア帯の人に限らないですが、ここから先は「もっと速く打とう」と意識して打たないと伸びていかないと思います。実用的な目的でタイピングをしている人などは、この程度のスピードでも特に不自由しないので、「タイピングとは、これくらいのスピードで考え、指を動かすもの」って速度の制限を無意識にかけてしまっていることがあります。もっと速くなりたいなら、ハングリー精神を持ちましょう。大丈夫、あなたの限界は全然こんなところじゃないです。

2.3.3 300pt~400pt

僕: 300pt 以上ってなると……練習を始める前の僕くらいか。じゃ、この間言われたことの通りなのかな。

精: そうですね。タイピングに特化した練習はしたことがないけど、パソコンはバツチ！ 系の人はこの辺じゃないでしょうか？ 繰り返しになりますが、焦りすぎず、正確性重視で打ってみることをオススメしたいレベルです。初めからノーミスなんていう人は少なくて、400 WPM 以上出ているけど、ミスのペナルティのために 350pt 程度、という人が多いです。

僕: 僕もそのタイプだったわけだ。あとこれさ、やっぱり慣れもあるよ。ワードの種類ってそんなに山ほどはないから、何度も何度もやってると打ち方がわかつてくる。

精: 週ごとにワードのお題、ワードセットが変わりますが、各セットは 100 から 500 種程度のワードからなってます。多いと思うかもですが、打っていればすぐ見たことのあるワードばかりになっちゃいます。ワードごとの癖が把握できていれば、もちろん打つのも速くなりますし、スピードを出せるワードはどれか、ミスしやすいワードはどれか、なんていう意識・調整もしやすいわけです。そうやって慣れることをワード慣れと言ってい

て、もちろん重要ですね。

僕: それでけっこう伸びた感じがする。

精: ひとつ前で解説した、まとまりで認識、ということに関連して、**先読み**と呼ばれる技術もそろそろマスターしたい頃です。

僕: あーあ、イケてる名前の技が出てきちゃいましたね……僕の時には言わなかったくせに……。

精: いじわるじゃないですよ？ あなたの場合は最初からできていたのです。名前は莊巣ですけど、実は大したことじゃないで。常に今打っているところの少し先にまで目をやってワードを読んでおいて、打鍵が途切れないようにする技術のことです。

僕: それかあ……確かに最初からできたよ。

精: e-typing のように文章形式でワードが出てくる場合は、先読みが特に簡単ですからね。別の競技だとワードが単語単位だったりするので、その場合はまたちょっと訓練が必要です。

2.3.4 400pt~500pt

僕: やつと今の僕のレベルだ。

精: 一般人的速いライン 400pt から、タイバー的 500pt の壁まで……色々な攻略が考えられる時期です。一つには**後半加速**という要素が大事になってきます。各ワードのはじめの部分は、まだ速く正確に打つのが難しいと思います。でも、後ろの方は頑張ると速く正確に打てるはず、という考え方です。

僕: どうして後ろは速く打てるわけ？

精: 詳しくはまた改めて解説しますが……「各ワードの打ちはじめの所が難しい」というのは実感しませんか？

僕: 確かに、はじめの数文字で急ごうとするとミスになることが多い？ 手を急に動かすのがキツいのかな。

精: それもありますけど、ワードが表示された瞬間は、そのワードが一体どういう文章なのか？ 最初の文字は何か？ とかで頭がいっぱいじゃないですか。でも、後ろの方を打つ頃には、先読みをしていれば、もう頭の中でワードが読み終わっているので。

僕: 打つことに専念できるってことか。

精: はい、とりあえずそういう理解で良いと思います。ワード慣れとも関係しますね。何度も何度もそのワードを見て打ったことがあれば、より一層読む必要がないじゃないですか。百人一首で、上の句の途中まで聞いただけで、下の句まで全部わかつてしまうような感じで。

僕: ちょっとわかる。

精: このあたりからは、やり込んで体で理解しないと、頭だけじゃわからないかもしれません。他にもワードをま

たぐ際のリズム感ですとか、ワード慣れを徹底して加速できるワードでは攻めていくとか、言えることはあります……どれも説明だけで理解するのはキビシインじゃないかと。そういう意味で 500ptあたりに壁は実際にあると思いますです。

僕: 基本的には実戦あるのみか。

精: e-typing だけで 500pt 以上まで鍛えようとするのは、正直つらいかも。次章以降で紹介する他のソフトも使ってベースになる速度を底上げしつつ、目標のひとつとして取り組むのがおすすめですね。逆に言えば、基本的な速度が十分あって、正確に打つこともできるなら、e-typing に特化した練習はしたことがなくても 500pt は出せます。

僕: じゃあ、500pt より上の世界は？

精: 競技タイピングに特化した練習をしたことがないのに 500pt なんて人はほとんどいません。だから、ほぼ全員タイパーの世界ですね。やっぽーみんな見てるー？

晴れ舞台だよー！ と言いたいです。

僕: とか言ってごまかして、教えないつもりでしょ。

精: 入門者に語るような話じゃないと思って、遠慮しただけですよ？ でも興味があるなら……ついでに紹介しゃいましょう。あなたはその方が燃えるタイプみたいですし。

2.4 行きすぎた攻略

キーボードの上に鎮座していた「精」は立ち上がりと、僕に背を向けて大きく呼吸した。これからすごいことを語るよという、要らない演出だ。

しかしこの節は、脅しではなく本当に敷居が高いです。自信のない方は飛ばして読んだ方が、むしろスッキリするかもしれません。ストーリー的に何も進展はないので、気軽に飛ばしてください。

精: まず、ここから先のレベルを目指すには基本的な打鍵速度も絶対に必要です。反復練習も必要になりますし、攻略法を知っただけでどうこうなるものではありません。

それは、450pt 目前まで取り組んだ僕もすでに感じていることだった。自分を鍛えないとどうしようもない。攻略法のような情報は、そのための道しるべでしかない。

2.4.1 ワード先頭部分の高速化

精: ここまでレベルとの最大の違いは、いわゆる初速と呼ばれる要素が重要になってくる点です。「はじめの部分は速く打てない」とさっきは諦めたようなことを言いましたが、そこを切り崩さないといけません。最初の

S	A	J	I	W	O	N	A	G	E	R	U
450	50	50	40	80	60	40	30	70	40	120	40

図 1-4 文字ごとの打鍵時間

一打までにかかる時間が短く、かつ最初から最高速で打ち始めるのが理想です。

僕: 最初の一打までの時間……？

精: はい。私はレイテンシと呼んでいます。この時間のこと自体を初速という人もいますね。この要素の重要性については、こういう図を書くとわかるんじゃないでしょうか。e-typing の慣用句というテーマに「匙を投げる」というワードがあって、私が打つとこんな感じの結果(図 1-4)になります。

精: 見方はわかりますよね。各文字を入力する際にかかった時間が、その部分の横幅に対応しています。数字の単位は ms (ミリ秒、1/1000 秒) ですね。

僕: 最初の S でかすぎだろ、常識的に考えて。

精: 初めのキーは S じゃなくても、どんなキーでもこういう結果になります。打鍵速度が遅い場合は気になりますが、後ろの部分の打鍵速度がこれくらい速くなっていると、むしろここが重要というわけです。

僕: 450ms って……これはどうなの？ 遅い方？

精: これも個人差がすごくあるんですが、特に打ち始め部分に関して訓練をしていないタイパーで 450ms から 500ms 程度だと思うので、並ですね。今のあなたのレベルだと……平均 500ms 以上はかかるかな。

僕: ……でもこれは 100ms とかには絶対ならないよね。反射神経的にさ。

精: 訓練すると、平均 400ms に持っていくことは誰にでもできると思います。そして初速・レイテンシを重視して記録を出しているトップランカーともなれば 350ms 程度がバシバシ出せます。数字だと僅かな差に見えるかもしれません、ワードが短いと、これだけで 50pt とか 100pt とかの点差につながります。さっきの図、再度凝視してみて欲しいです。後ろの部分はかなり極まります。ここを速くして 50ms 縮めるのは厳しい。でもレイテンシなら、それくらいは削る余地があります。

僕: もしレイテンシが 350ms になれば全体で 100ms 分短くなるから……割合で見ても相当速くなるね。どうやったら鍛えられるの？

精: 一番重要なのはローマ字読みと呼ばれるスキルを身につけること。「匙を投げる」の方ではなくて、「SAJI WONAGERU」というローマ字表記された方を読み取っ

て打つんです。

僕: なるほど、「匙」を読むのにかかる時間がもったいなってことだ。「S」ならそのまま S って打てる。でも、一打目はともかく、その先までローマ字読みで速く打てる気はしない……。

精: はじめからローマ字読みをしていたという人もいますけど、訓練で後から身につけることもできます。一朝一夕には無理ですけどね。初めだけローマ字読みして、ワードの半ばからは漢字かな交じり文の方を読む人もいます。

僕: 今すぐは手がでないな……他には？

精: 反射神経を鍛えるため、右脳的なトレーニングをすることも効果がありそうです。瞬間に判断する脳の働きを鍛える感じでしょうか。

僕: それは才能というか、生まれつき決まってるんじゃ……？

精: 「反射神経」と言うと、そういう神経があって、生まれつきみたいに思っちゃいますけど、生物学的にそんな神経はないですし、陸上選手だって卓球選手だって、後天的に鍛えてますよね？ 才能のような要素がゼロだと私は言いませんけど、そう言って逃げちゃうのは最後の手段。まず努力して、考えて、工夫して、また努力して……その後の話です。

ジーザス、久しぶりに目が怖かったので、僕はそこで納得して、この話はもう持ち出さないようにしようと密かに誓った。

2.4.2 ワード末尾部分の高速化

精: 初めの部分がボトルネックなら、最後の部分は攻める場所です。

僕: 後半加速が重要、ってのはさっきも言ってたけど？

精: もっと加速するのです！ ワードとワードの間に、休み時間がありますよね。だから、各ワードを打ち切る最後の部分ではかなり無茶な打ち方をしても体制を整え直せる。それを利用して、ワード末尾はあとのことを考えず、手首や腕の動きも使ってドカンと一気に打ち込む……スパートと呼ばれたりしますね。

僕: 言ってる意味はわかるけど、感覚的にはさっぱりわからない。練習しようもない。

精: ですよねー(←やや嬉しそう)。まあ、基礎能力が一

定レベルになつたら感覚的に納得できます。その時に使うかどうか検討してください。

2.4.3 入力文字数の水増し

精: あとは、レイテンシの話とも関係して、ワードの長さ……結果画面でいう「入力文字数」を増加させる裏技的なテクニックがあります。

僕: 前にディープだから後回しって言ってたね。裏技って何事……。

精: e-typing は柔軟にローマ字入力を受け付けてくれるので、わざと打鍵数が多くなるような打ち方をするんです。比較的簡単なのは「し」の **S H I** や「う」の **W H U** でしょう。過激なところでは「い」
Y I や「っ」**L T U** のようなものまで使う変態もいないことはないです。

僕: **W H U** なんて、その入力自体初めて知つたっていうレベル。

いっしょ
ISSYOU
YIXTUSHILYOWHU

精: この例は極端ですが、打鍵数が倍以上になっています。

僕: 打鍵数が増えると何か得だっけ? スコアは WPM を元にするから、速度が速くないと意味ないんじや。

精: そこでレイテンシが関係するんです。ワードが長くなればなるほど、レイテンシによるタイムロスを後ろの部分の高速打鍵で補うことができますよね。

僕: ん……うーん?

精: 「うし」を **U S I** って 400ms で 3 打鍵できますか?

僕: まず無理……レイテンシだけで 450ms とかになるって言ってたし、その時点で僕には無理。

精: 6 打鍵の **W H U S H I** を 800ms ならどうですか?

僕: 最初の **W** が 450ms くらいで、残りが 350ms ……厳しそうだけど、無理ってほどじゃないのかな。可能性は見えてる。

精: 計算するとわかりますが、どちらも WPM は 450 になります。後者の方が楽ですよね。

僕: WPM は「速さ」だから、「道のり」(打鍵数) と「時間」が両方倍になつても変わらないってことね。

精: 水増し打鍵と呼ばれています。わざと長くなるような打ち方をするというのは、タイピングを入力の手段として見ると本末転倒なので、賛否両論ありますし、効果

も微々たるもので使わない人も多いですが……e-typing をゲームとしてみた時にはこうした攻略もあるということです。

僕: ぐぬぬ……。(←気絶寸前)

2.4.4 どこまで行っても正確性

精: もちろんですが、以上のような非常に高度なことを行いつつ、正確性は維持しなきゃダメです。打ち始めを高速化し、隙あらば長くなるような打ち方で打鍵数を稼ぎ、各ワード末尾では瞬間にものすごく加速しながら、ミスはできるだけしない。このような戦いになってきます。

僕: す、数ミスなら問題ないんじやなかつた……?

精: このレベルになると、そうも言つていられません。スコアの計算式、覚えてますか?

僕: WPM から EPM をひいて、正誤率の二乗を……。

精: 「かける」。そこが曲者です。スコアが割合で減っちゃうわけです。WPM の 5% が減らされるとして、WPM が 400 なら 20pt ですけど、WPM が 800 だと 40pt 減ります。

僕: 40pt は痛いってレベルじゃないね……ちょっとミスをしただけで、致命傷なんだ。

精: 目指すのはあくまでノーミスです。結果的に 1 ミスか 2 ミスくらいで良い記録になることもありますけど。数ミスなんてしちゃつたら、基本的にダメですね。

僕: うーん……ちょっと……見えない世界だ……。

精: はい、どう見ても喋りすぎました。今の時点ではこういうことは全然意識しなくて大丈夫。忘れておいて、頃合いになった時にでも、ふと思い出してくれれば十分です。

どこまでも空は禍々しく、そして艶やかに煌びやかに
VIP クオリティさえ包括するレベルを目の当たりにし、
全力で頭が痛くなった僕は、その日は練習もそこそこに、
e-typing 腕試しのランキングを眺めて寝た。

3 章 Weather Typing と最適化

もうあの記録が破られることは絶対に無いでしょ
う。

——あきうめ、自身の TOD 日本記録を振り返って

3.1 タイピングのモデル化

その翌日。いつものように昼食を終えるなり図書室に駆け込んでパソコンスペースを占領し画像検索を始めようとした僕の前に、ヤツがによろっと現れた。

キーボードの上に現れるメカニズムは未だによく解明

されていないが、このシュールな光景にもだいぶ慣れつつある。

精：暇ですねー。

僕：いや君やることないの！？ っていうかずっとストーキングしてるの！？ っていうか学校でまで独り言つぶやかせたいの！？

精：タイバー志望ってことは、変態志望みたいなものですからね。

僕：いやこれは変態っていうか変質者だから！

精：さておき、e-typing 練習を通して、とにかく指を速く動かすことができればタイピングが速い、なんてことないと痛感したことと思います。

僕：あーもう、いきなり説明に入っちゃったよこの人…。

精：人じやなくて精なんでー。……そんな運動能力のようなものは、一要素に過ぎない。あんだすたんです？

僕：そりやまあ、指を速く動かすだけなら、こうやって、がちやがちやがちやって適当に打てばめちゃくちゃ速いもん。でも実際はこのスピードでは打てない……ワードを読んで、正しく打たなきゃいけないから。

精：実はその「読む」「打つ」をもっと詳しく掘り下げたモデルが考えられていますので、ここで簡単に解説したいと思います。この先の話をするのに便利なので。

僕：モデルとかリア充は爆発してよ……。

精：「モデル」というのは目に見えないようなことを説明しやすくするために、考え方で簡単な形を与えたもの……のことです。まず、タイピングをする際に行われているステップを大きく三つ、**認識 組立 動作**に分解して考えます。

僕：ちょっと待った。僕は今、子守歌を四時間にわたって拝聴し、お腹の中を山の幸で満たし、四月の陽気に包まれて、この静かな図書室で香り立つようなふかふかのソファーに全体重を預けている。君の解説を聞いて、寝ないことがあるだろうか？ いやない。

精：意外と寝ないと思いますよ。むしろ e-typing で苦労した経験のある今のあなたにとっては、エキサイティングなはず。

僕：やれやれだぜ……。（←眉につばをつけている）

精：全力で腰を折られたので再掲しますと、**認識 組立 動作**に分けます。第一のステップは「認識」です。ワードを視覚などでとらえて、今から打つべきはどういう文章なのか、と把握するところまでです。

僕：「読む」と同じ？

精：大体そうでしょう。ただ、音を聞いて打つタイピン

グゲームがあったとすると「読む」では不適切なので、「認識」という言い方になってますね。

僕：それじゃあ、僕の言う「打つ」は「動作」か。

精：そこが難しいところです。「動作」はもちろん、指を実際に動かしてキーを打ちに行くことなんですが……ここで質問タイム。「認識」でどういう文を打つかが判明した時点で、「動作」できますか？

僕：できそうな気がするけど……そんなこと聞くってことはできないんでしょ。三つのステップってさつき言ってたし。

精：……ひきょうものお……。でもその通り。「認識」だけでは、どういう文字の並び（文字列）をこれから入力するか、ということしかわかりません。「動作」するためには、どのキーを打てばいいか、そのキーは物理的にどこにあって、どの指をどう動かせば打てるか……そういうこともわかっていないとだめですよね。そのイメージの集まりに**打鍵列**と名前をつけます。

僕：「動作」は本当にただ動かす部分だけなんだね。その直前の、どのキーをどの指で打つか、みたいなイメージ……打鍵列だっけ。それを作る部分は別に必要だと。

精：はい、そのステップの名前が「組立」です。実際に打つイメージを頭の中で組み立てるという感覚ですね。このステップは、ほぼ無意識に行われていることも多いかと思いますが、競技レベルになると必要に応じて意識する必要があります。「認識」「組立」「動作」。こう説明すれば、自然な分け方だと思いませんか？

僕：まあ……（いいように誘導されてる気がするけど）そうかな。僕たちは実際こういうステップで打ってるってこと？

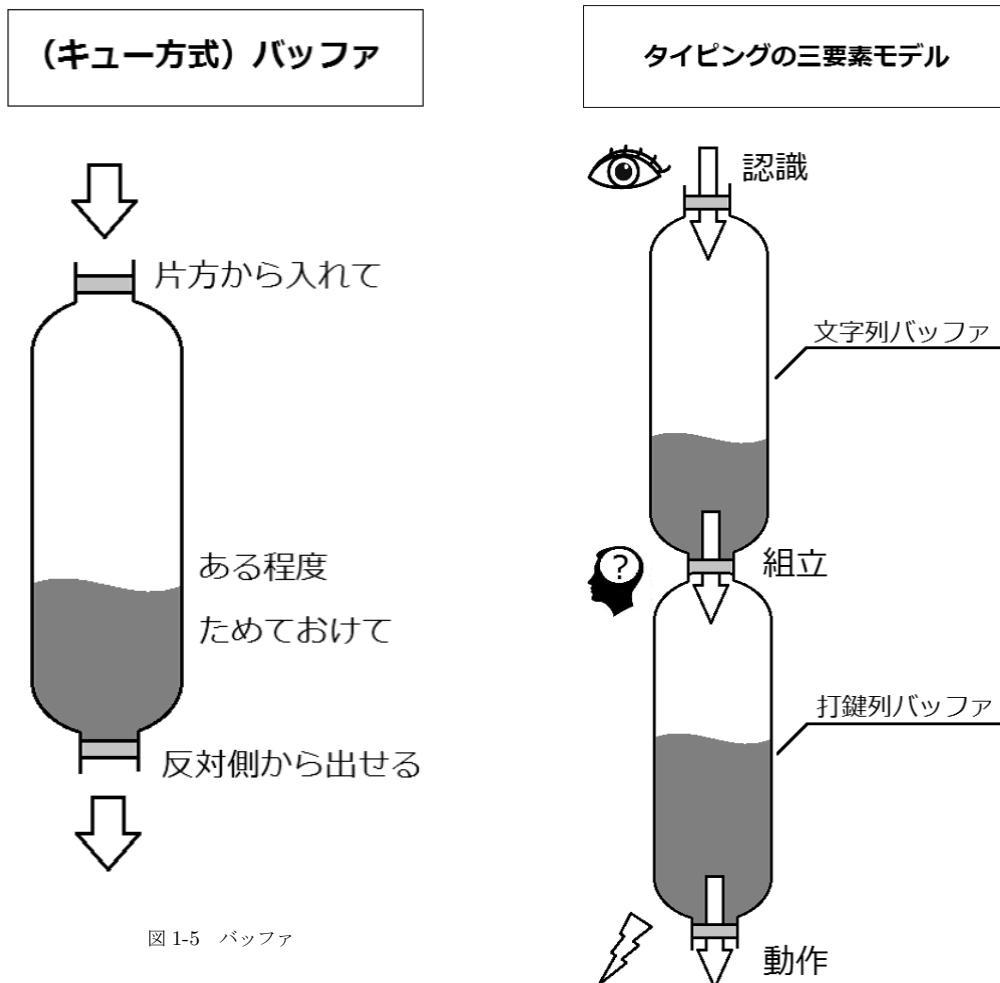
精：厳密な意味では、違うでしょう。脳とか神経とかのレベルに分解すれば、本当はもっと山のようにステップがあるはずで。ただ、私たちにとってちょうど考えやすく、それなりに細かく分析もできるので、今はそういうものだと思って考えましょうというお話を。

僕：まだ全然、どう役に立つかわからないよ。

精：個々の要素を説明してる段階ですからね……最後に合わさると、すごいです。もうひとつだけ下準備をさせてください。バッファというものを導入します。

僕：（ややカッコイイのが出てきた……）

精：難しい単語に見えますが、大したことはないです。上にも下にも栓がついているペットボトルを考えてください。上から水を入れると中に水が溜まり、溜まった水は下の栓を開けると外に出すことができる。そういう一時的に水をためる装置にバッファという名前がついてい



ると思えばいいです。

僕: どういうものかはわかったけど……これ何の役に立つの？

精: 例えば、上からちょっとずつ入ってくる水をしばらくためてから、一気に下の栓をあけてドバアってやるとか。こういう装置がないとできないですよね。

僕: まあ、そうだけど……。

精: 逆に一気に上からドバアって来たのをためておいて、後からちまちま出して使ったり。そういう風に、出し入れの速度を調整するために使えます。

僕: まだ微妙だけど……名前がカッコイイから許した。

精: 実際に使われているところを見た方が早いですね。このモデルでは、バッファを縦に二つ、連結します。図をどうぞ。

僕: (連結した！？)

精: 図を見てもらえばだいたいわかっちゃうと思いますが……まずワードを「認識」すると、こういう文字列だ

なという理解が、上の文字列のバッファにたまります。

僕: まだ「文字列」だから、どう打てばいいかってことはイメージできてないわけだね。

精: そうです。「認識」しただけでは打てないので、続けて「組立」です。文字列バッファに溜まっている水（文字列）から一定量取り出して打鍵列を「組立」するわけですね。できた打鍵列が下の打鍵列バッファに溜まります。

僕: おお……。

精: 打鍵列が完成したらめでたく「動作」できます。つまり「動作」では打鍵列バッファから水（打鍵列）を取り出して、実際の打鍵を行うことになるわけです。どう

ですか！

僕：バッファの役割がわかった気がする。

精：大事なポイントとしては、「認識」「組立」「動作」はそれぞれ順番に行われるわけではなくて、同時並行的に進めることができるってことです。

僕：それぞれの栓を同時に水が通過していくけるイメージね。

精：そして私たちがやっている競技は、このモデルで言うと、ワードという一定量の水をこの装置の上から注ぎ込んで、どれだけ早く一番下まで濾過完了するかという勝負なわけです。

僕：今まで「読む速度が遅い」と言ってたのは「認識」「組立」部分の栓が細いってことで……「打鍵するだけならいくらでも速くできる」って言ってたのは「動作」の部分の栓は他と比べると太いってことだ。

精：考察しやすそうでしょう？ e-typing でワードの初めの部分で急ぎすぎるとミスしやすいという話がありましたが、あれは「認識」「組立」が追いついてなくて打鍵列バッファが空なのに、無理に「動作」しようとしたからなんです。

僕：早すぎたんだ……打鍵列が腐ってやがる、と。モデルがあると便利ってこういうことね！

精：これからは、このモデルの理解を前提に話をしますね。

3.2 動作がネックになる時

帰宅後、早速今日得た情報を使って e-typing を攻略しようとしたところ、タイピングの妖精さん（←そういうことで妥協したらしい）に止められてしまった。

精：せっかく三要素モデルを紹介したので、「動作」の部分がつらいケースも知って欲しいのですよ。

僕：「動作」は大丈夫だ問題ない、でファイナルアンサーなんじゃなかったっけ。

精：e-typing に取り組む分には、まだしばらくそうです。でも世の中には他の競技種目となるタイピングゲームもあるので。そろそろ他のものも紹介したいと思って。

僕：ぶっちゃけ e-typing のミス音と血しぶきに殺意を感じ始めてたから、嬉しいな。

精：Weather Typing というのが「動作」の限界を感じるには良いので、ダウンロードしてきて下さい。

僕：インストールは僕に任せろー！ ……オーケー、あとは WeatherTyping.exe を起動して、と……「シングルプレイ」でいいの？ ってか対戦もあるんだね。

精：対戦についてはここでは詳しく解説できないんですけど、よく出来ていて楽しいですよ。Weather Typing に



図 1-7 Weather Typing 設定画面

慣れてきたらぜひ挑戦してみてください。

Weather Typing^{*5}

本当はネット対戦がアツくてメインなソフトなので、この記事ではシングルプレイに限定した書き方になっています。対戦にも興味を持たれた方は、上記ページの「その他」→「ロビー」→「参加方法」を参考にロビーに入って常駐するといいでしよう。ただ最近は常に人がいるという状態ではないようなので、友達を誘うと確実です。

僕：たくさん設定項目が出てきたけど……。

精：かなり細かく設定ができるんですけど、重要なものはあまり多くないです。今はとりあえず「ワード」とある欄でワードファイルを指定できるということだけ覚えておきましょう。

僕：ワードを自分で作れるんだ。

精：e-typing に慣れていると新鮮ですよね。だから e-typing のワードで練習したいものだけ集めてきて Weather Typing で練習したりなんてこともできます。まずはデフォルトのワードファイル word.txt のままでやってみましょう。

独自のワードファイルは直接テキストファイルを編集して作るか、Weather Typing 本体に同梱されている WordMaker.exe を使って作ります。WordMaker.exe を使えば簡単に作れますので、一度やってみることをおすすめします。

カタカタカタ。

^{*5} <http://denasu.com/software/weathertyping.html>

基本的には e-typing と同種のゲームという感覚だ。画面にワードがひとつずつ表示されて、打ち終わると次のワードに行く。独特のワードに所々つまずきつつも、順調に打つ。……やや長い。

僕: ……終わった。Complete 30、Speed 510、Accuracy 92 で、Total が 46920。

精: 結果の解説はあります?

僕: いや、もう大体わかる…… Complete はワード数、Speed は e-typing の WPM と同じ意味で、分速何打鍵か。Accuracy は正誤率。Total がスコアでしょ。

精: ばっちりです。ちなみに Total は Speed かける Accuracy で計算されてますよ。

僕: e-typing はスコア計算でミスが三重ペナルティだったから、それに比べるとミスのペナルティは小さいな。

精: Weather Typing の方がスピード重視ですね。ですが、Weather Typing でスコアアタックをする際に一番大切なポイントは、そんな部分じゃないんです。

僕: 一番大切なポイント…… (ごくり)。

精: Weather Typing では、e-typing の章で解説した初打までの時間「レイテンシ」が、なんと計算に入りません。

僕: 計算に入らない? ……ワードが表示されてから、ゆっくり考えて打ってもいいと?

精: イエス。なので、基本的な部分では e-typing に対する攻略が流用できますけど、上級レベルになると e-typing とは別ゲーになります。何しろ短いワードなら最初にじっくり見ておくことで「認識」「組立」を完全に完了できます。つまり打鍵列パッファが満タンの状態で、あとは「動作」だけという所からスタートして競えるわけです。

僕: どれだけ指を速く正確に動かせるかって勝負……。

精: このように打鍵列を十分に組み立ててから一気に打つことを、ため打ちと言ったりしますね。

僕: ゲーム的で面白そう。

精: もっと面白くするために、今度はこのワードファイルで打ってみるといいです。

ダウンロードして頂けるようにワードファイルを置いておきます。

<http://dvorak.jp/archive/bura.txt>

Weather Typing のフォルダ内にある word というフォルダの中に保存し、Weather Typing 起動時の画面でこの bura.txt を選択すると使うことができます。

ちなみに、以下の 20 ワードが入っています。

あみあみ	かにかに	きらきら	くいくい
くらくら	こうこう	これこれ	さくさく
ざわざわ	たじたじ	ぬくぬく	ぬるぬる
ふらふら	ぶらぶら	ぶんぶん	ちよこちよこ
ぼきぼき	むんむん	ほげほげ	しゅいしゅい

僕: いかにも打ちやすそう……しかも、考えてから打つてもいいと来た。いくらでもスピード出せるでしょ!

精: そう思いますよね。でも実際は……ま、いつものパターンです。

僕: そうわかついていても、突撃するのが僕だった! スタート、っと。

「くらくら」……えーと K U R A …… 楽勝。「さくさく」……楽勝。「ぶんぶん」……人差し指が……。「むんむん」……うーん、きつい。「ざわざわ」……フォオオオ!

僕: …… Speed 670。ワードが短いし、レイテンシ無視で考えてから打てるから、さっきより断然速くなってる。けどワードによっては全然だめだったな。「むんむん」とか。

精: 「ぶんぶん」「ぬるぬる」「むんむん」「ぬくぬく」あたりは右手の人差し指を酷使するワードですね。

僕: そいつらはまだいいとして……「ぼきぼき」「ざわざわ」は指がつるかと思った。これが「動作」がボトルネックになる感覚……。

精: その一部ですね。これだけお膳立てすれば「認識」「組立」が十分なレベルでなくとも、「動作」もいずれ問題になりそうだということが体感できたでしょ。そして、もっと速くなると e-typing のような競技でも、部分的にボトルネックが「動作」になることはよくあります。

僕: 「動作」は物理的な指の動きだから……指を鍛えたりすれば伸ばせるよね。

精: 頑張って競技タイピングをやっていると、タイピングに関しては、どんどん指が器用になっていきますね。キビキビと正確に動くようになります。

僕: 今まででは先読みだとかノーミス意識だとか、脳トレ

的な話ばかりだったけど、筋トレ的な要素もちゃんとあるんだね。

精：タイピングは頭も身体も使う万能競技ですよ。ダイエットにも（多少少しあります）なります。

僕：手とか指しか動いてないけど？

精：それでも、二、三時間も本気で打てば汗だくになります。それくらい激しく「動作」できるくらいに、他の部分が速くなつてからの話ですけどね。

僕：タイピングで汗だくは想像したくない……。

3.3 打ち分け・最適化

何度も例のワードファイルで Weather Typing を打っていると、どんどん指の動かし方に慣れてくれた。速いワードはとことん速く、遅いワードも詰まらないように。動作部分の訓練は、どうやら僕に向いているらしかった。

僕：よし！ Speed 750 突破ッ！

精：わあけっこうすごいですねー（一上から目線）。

レイテンシを無視しているとはいえ、e-typing で 750pt といったらトップレベルだ。これくらいのスピードで e-typing のワードを打ち続けることができれば、750pt ……！

僕はタイピングを始めてから最大級の胸の高鳴りを覚えていた。

だから、こんな挑発をしてしまう。

僕：ヨウセイサーン、余裕じゃないっすか……これの記録どんだけなんスかあ？

精：私ですか？

僕：そっスよ……最初の一回 e-typing 見せてもらってから全然手本見せてくれないじゃないっすか。

精：それは……教育上よくない理由があります。でも良い頃合いですね。見せましょう。多分、2000 とか出ますけど。

僕：2000！？

さすがに冗談だと思った。

—— 二分後 ——

僕：オオオオオオオオオオオオオオオオオオ！！！

ワードが爆風に飛ばされるように消えていく……。まさに瞬殺。打ち始めたと思った直後には、すべて打ち終わって、消えている。

そして彼女に乗っ取られた僕の手が、僕の指が、変な方向に曲がって奇妙な動きを見せている。なんだこれは！ 大丈夫なのか！？ 異次元パワー炸裂しそうだろ常考ッ……！？

ワードは違います（この動画の方が遥かに高度です）が、参考動画をどうぞ。ひろりんご氏の独自ワード Speed 1905 Accuracy 100
<http://youtu.be/jf9kArBHQvE>

そして打ち終わる。

精：……うーん…… Speed 1700 でした。残念、2000 行かなかつたですね。まあ「ざわざわ」出すぎでした。運ゲー運ゲー。

僕：ちよ、ちょっと……これは卑怯っすよ先生……異次元パワー使ってるじゃないスか！

精：はい？ ……ああ、手の角度とかの話ですね。

僕：なんなんだこれ……なんなんだこれ……。

精：これが教育上よくない理由そのものです。最適化などと呼ばれています。

僕：やっぱり長門有希の大宇宙能力じゃないっすか！

精：違いますからね……。最適化というのは、ワードに応じて打ちやすいローマ字を選択したり、打ちやすい指で打つように標準の運指を崩したりする技術のことです。前者は打ち分け、後者は最適化として言葉を分ける一派もありますね。

僕：ローマ字を選択？ 運指を崩す？

精：えーと……ひとつづつ行きましょう。ローマ字の選択の方の「打ち分け」ですが、これについては e-typing の時に近いことを少しやってます。覚えてませんか？

僕：あれか、水増し打鍵——「う」を W H U で打つみたいな。

精：それそれ。あの時は、打鍵数を増加させるために普通と違う打ち方をするという話でした。今度は、打ちにくいパターンを避けるために使います。

僕：例えば？

精：C 打ちが代表的なのでこれで解説しましょう。これは「か」「く」「こ」を入力する時に K ではなく C を使うテクニックで、打ち分けの一種ですね。

僕：別に K でも C でも変わらない気がするけど…。

精：その部分だけ見たらそうです。でも前後のパターンと合わせると……。今回のワードですと「かにかに」「くいくい」「こうこう」「ぬくぬく」「ちょこちょこ」は C 打ちによって劇的に打ちやすくなります。

僕：C A N I、C U I、C O U ……本当に一瞬で打てるような動きに変化した。

精：私は「ちょこちょこ」は CHOCO と打ちますね。速く打つのは、他と比べるとちょっと難しいんですけど。

僕: 「ぬくぬく」もわからない。□C にしてもあんまり変わらないような。

精: これは運指を崩す方の最適化と合わせて考えないといけないですね。こっちは要するに、このキーはこの指で打ちましょうという原則的なルールを破ることです。

僕: ルールを破る……。

精: そうです。確かにタッチタイプを学ぶ段階ではホームポジションを守り、一般的に教えられる通りにキーごとに担当する指を固定する（標準運指）方が習得が楽でしょう。でもそれって別に、打てるようになった後は破ってもいいですよね。指が動ける範囲はもっと広いので。

僕: タッチタイプってレベルじゃねーぞ！ そこまでやるの……恐ろしい……。

精: 一例ですが、私は「ぬくぬく」なら□N を人差し指で打った後、□U を中指で打ちます。標準の運指ではないんですけど、手の角度的にかなり打ちやすくて自然にいけると思います。そして「く」は右手中指を□U に置いたまま□C □U ですね。こうすると□N □C □U すべて別の指が担当することになって、かなり速いです。

僕: 本当だ、□U を中指で打つのは手首をひねる感じで打つと……意外に自然。それでさっちは、手があんな奇妙な動きをしてたのか。

精: そういうことです。今回の他のワードだと「ぬるぬる」「むんむん」「ぶんぶん」にも応用できますね。

僕: 「ふらふら」「ぶらぶら」「しゅいしゅい」あたりは？

精: 最適化というのは個人個人でやり方に差がありますし、自分でも考えてみるといいんじゃないでしょうか。基本的な方針としては、同じ指を連続して使わないで済むようにすると、たいてい速い運指ができるあります。

僕: 「しゅいしゅい」は□Y を左手人差し指で……こうかな？ いや、でも「しゅ」□S □H □U にすれば右手で一気に行ける……こっちの方がいいかな……。

精: 奥が深いですよね？ 最適化に関する議論は、現役タイマーの中でもまったく終わっていないです。各運指を習得するコストや、「組立」の段階で最適化を検討しなければいけないコストを気にして、やらない人もいます。あまり早い段階からこういう小手先の技ばかりに気を取られるのもどうかと思って、もったいぶってきましたが……今のあなたなら制御できる力でしょう。

僕: うーん（←聞いてない）、「ぼきぼき」はどうやるの？

精: それはもう、左手を右手範囲まで持っていくて手伝うんです。

僕: KIMEEEEEEEEEE!!!

精: さすがに Weather Typing でこういうワードを打つとき限定ですけどね。他のゲームで出てきたら、普通にぼきぼきした方がいいです。それか□P □O □K □I 9877。

僕: しかし「ざわざわ」に至ってはもう、どうしようもないね……。

精: （うわ一やっぽり最適化ハマっちゃいますか）そういう場合もありますね。

僕: どうしよう？

精: どうもこうも、さっき自分で言っていた通り、指の動きを速くすればいいじゃないですか。最適化の考え方には慣れすぎると、最適化できないパターンは諦めてしまいがちです。でも実は、指を鍛え、運動を洗練させて、打鍵を速くする余地は十分にあるわけです。その基本に立ち返ることも、時には大事ですよ。……と釘を刺しておきますね。

僕: うーん（←全然聞いてない）、ざわざわ……ざわざわ……。

たかがタイピング、されどタイピング。つくづく底の知れない世界なのだった。

五年後、手を交差させる超絶変態運指「グランドクロス」を完成し、競技タイピング界に大旋風を巻き起こすことになるとは——この時の僕には知る由もない。

「精」が釘をさしていますが、他でもない私がそのパターンで長年記録が伸び悩んだ人だったりします。最適化を使うと、ちょっとと考え、ちょっと練習すればそのパターンがすぐ速くなるのでハマりがちですね。実際とても楽しいですが、行き詰まりを感じた際には、地道な訓練も大事だと思い出しましょう。なお、最適化でも対応に困る「ざわざわ」のような文字列をも打ちやすくする、まったく別のアプローチもあります。それは、キーボード配列から変えてしまうこと。一般的には QWERTY と呼ばれる配列でローマ字入力をしますが、タイパーの中には高速打鍵に向くような別の配列を利用して競技に参加している人もいます。ある意味、最適化よりもさらに前衛的なアプローチと言えるでしょう。詳しくは、配列について詳しく書かれている他の記事を参照してください。

4章 タイプウェルの登竜門

無能！ 死ね！
—— dqmaniac, 己の打鍵失敗に憤って

4.1 国内最強ランキング

タイピングのモデルを知り、最適化や打ち分けを知り、自分で攻略法を考えながら打ち込むことができるようになって以来、タイピングに対する情熱はますます燃え上がった。練習量は倍になり、スキマ時間に最適化について考えるようになり、授業中など暇さえあれば指のストレッチをする。

当然の結果として、成長もすさまじかった。e-typing で 500pt の壁を打ち破るとほぼ同時に Weather Typing の word1 で Lv6 (60000 点) 到達。最適化練習のワードでは Speed 1400 が安定して出せる。

e-typing 腕試しのランキング 1 ページ目に自分の名前が載っているのを見てもニヤつく毎日——そんなある日のことだった。

僕: この「タイプウェル」っていうのは……なんだろ？

e-typing のランキングに、その名前を見つけてしまう。
精: みつ……けて……しまったん……ですね……。

おどろおどろしい声色を響かせながらキーボードからお人形的上半身が生えてくる。もちろん、今更驚きはない。

僕: ちょっと待ってよ。まだ隠し事があったの？

精: 紙面……構成の……都合……。

僕: なんでもいいけど、そのテンションやめよう、つまんないんで。

精: はーい (←キーボードから飛び出た)。タイプウェルというのは国内で最もレベルの高いランキングを持つ競技タイピングソフトです。現代でも最もメジャーな競技ソフトと言ってもいいでしょう。

僕: 国内で最もレベルが高い！？ e-typing が最大最強って言ってた気がしまくりんですが。

精: 日常的な参加者数では、e-typing ですよ。でもタイプウェルのランキングサイト GANGAS では、もう 10 年以上にもわたって記録が蓄積されているんです。e-typing のようなリセットはありません。

僕: 10 年……だと……。

精: それも、GANGAS に登録されるのはその人の最高記録。色々なタイパーが——あらゆるタイピング界の偉人が、かつてトップだったタイパーが、伸び盛りの現役勢が——何年もの年月を積み重ね到達点として出した、至高の最高記録！ それが何百・何千と集められている

このロマン！ わかりますか！？

僕: わかりますッッ！！！

精: よろしい！ 突撃です！！ 大海があなたを待っている！！！

GANGAS - Type Well Fan

<http://www.twfan.com/>

本体の入手はページ下部の「概要・ダウンロード」からどうぞ。

僕: 僕のブラウザが火を噴いた！

精: タイプウェルの文化はそれだけでかなり深いものがあるので、ページを一見しただけでは何がどうなっているのかわからないですよね。

僕: なんか盛り上がってることとはわかる……「国語 R」「国語 K」「英単語」「オリジナル」っていうのが種目の名前かな？

精: そこから説明するのがよさそうですね。実はそれらは、それぞれ別のソフトです。

僕: 同じタイプウェルなのに？

精: exe ファイルが別、と言えばわかりますかね？ ひとつつのソフトに全部の種目が入っているんじゃないなくて、それぞれ別のソフトになっています。「国語 R」はローマ字入力で日本語を打つソフト、「英単語」は英単語を打つソフト、「オリジナル」はランダムな数字みたいな、日本語でも英語でもないような独特のワードを打つソフトです。

僕: 「国語 K」は？

精: ローマ字入力ではなくて、かな入力で日本語を打つソフトですね。今あなたが打っている QWERTY 配列を使ううちは、お世話になることはないです。

僕: じゃ、とりあえず 3 つをやればいいんだ。

精: ところが、これらのソフトそれぞれに 4 つのモードがあります。

国語 R

- 基本常用語（常用）
- カタカナ語
- 漢字
- 慣用句・ことわざ（慣こと）

英単語

- 基本英単語 1500（基本）
- 拡張基本英単語 A-F（A-F）
- 拡張基本英単語 G-P（G-P）
- 拡張基本英単語 Q-Z（Q-Z）

オリジナル

- 小(大)文字のみ (のみ)
- 大文字小文字混在 (混在)
- すべてのキー (すべキー)
- 数字

僕: 压倒的なボリューム！ これ全部別のゲームってこと？

精: ソフトによって 1 ゲームの打鍵数や表示形式など、細かな点が違ったりはしますが……基本的にワードが違うものがこれだけある、って認識でオーケーです。

僕: ワードは e-typing みたいに週で変わったりはしないんだよね。

精: 本体のバージョンアップで若干の追加・削除が行われたりはしましたが、基本的に変わりません。同じワードが過去から現在に至るまで打ち込まれてきたということです。

僕: 燃えてきたよう……説明聞いてる場合じゃねえ！

精: (こんな性格だったっけ……)

自信があるのはもちろん今まで練習を重ねてきたローマ字日本語入力。タイプウェル国語 R をダウンロード、解凍、そして速攻実行。

僕: 行くぜ！ ……ってあれ、詰まった。なにこれ。

精: ワードとワードの区切りで **Space** を押さないといけないんです。

僕: そういうものもあるのか！ 任せて！

カタカタカタカタ……。

僕: 先生出ました！ ダブルエス！！ レベル SS 出ました！！！

精: おめでとうございまーす。

僕: はあ……はあ……これ疲労すごいよ。長いし……ずっと打ちっぱなしじゃん。

精: e-typing や Weather Typing とは毛色の違う競技ですね。レベルやランキングがタイムだけで決まる点も異色です。ミス数とか関係ありません。とにかく速き命っていう、とんがった競技ですね。

僕: ミス 30 もあるけど……初っ端から SS 来たんで、賢者モードお。

精: ……現実を突きつけるようで申し訳ないですけど、タイプウェルのレベルは基本的にこれだけあります。大区分として無印・S・X・Z があって、それぞれの中に J-A のような小区分がある、と読み取ります。

僕: 僕は SS だから……中間程度！？ e-typing 1 ページ目常連のこの僕が！？

			ZZ
		XX	ZX
	SS	XS	ZS
A	SA	XA	ZA
B	SB	XB	ZB
C	SC	XC	ZC
D	SD	XD	ZD
E	SE	XE	ZE
F	SF	XF	ZF
G	SG	XG	ZG
H	SH	XH	ZH
I	SI	XI	ZI
J	SJ	XJ	ZJ

図 1-8 レベル一覧

精: **Space** を押すのにも慣れていない状態で初見常用 SS なら、それなりだと思いますよ。慣れたら X の半ばから X の上の方くらいまではすぐ行けると思います。

僕: XE とかってこと？ それってレベル的にどうなの？

精: どこに出しても恥ずかしくないタイバーだと思います。ただ、上には上がいる世界なので……さっきの GANGAS のページからランキングを見てみるといいんじゃないでしょうか。

僕: Z ばっかりじゃん……どこだよ、どこだよ XE ……オウフ、一番下ですか……1000 位とか……。

精: 今の記録と比べるなら、SS というと 50 秒以上かかるってますから……トップレベルの人は倍以上速く打っていますね。

僕: レベル高すぎワロエナイ。

精: 同じワードを何年も打ち込んだりしているわけですね。打ち切り回数（最後まで打ってタイムを出した回数）も千とか万とかの世界です。e-typing のようなペラペラのランキングとは違うんですよ。10 年積もり積もった結果ですから。日々ランキングを励みにコツコツ記録を伸ばしていくって、いつかは憧れの 50 位以内（一番上の枠）に……！ と、こういうスタンスで見るものです。

僕: やる気はあるつもりだったけど、ちょっと気が遠くなるかも……。

精: まだまだ伸び盛りですし、心配は要りません。今

自分のレベルより一つ上を目指し、もう一つ上を目指し……とやっている間に、いつの間にか成長しているものです。

僕: ステージをひとつずつクリアしていくって感じなのね。

精: まさにそれです。ランキングに関して、ちょっとモチベーションになりそうなことも言いましょうか？ 国内にはこれ以上ハイレベルなランキングは存在しないので、ここで 100 位になれば、かなり堂々と全国 100 位を自負できます。というか国内歴代 100 位ということなので、現役タイパーの中でなら間違いなく 100 位以内と言えるでしょう。

僕: それは嬉しいな。

精: ちなみに、各ソフトのランキングは「総合ポイント」という得点のようなもので競われています。

僕: 何がポイントになるわけ？

精: 4 つある各モードの自己最高記録のタイムです。まず各モードごとに、タイムに応じたポイントが計算されて、その総和がそのソフトの「総合ポイント」です。

僕: 最高記録以外はポイントにはならないのか。

精: ちょっと極端ですよね。でも、だからこそ自己最高記録をどんどん伸ばそうと必死になるわけです。

僕: みんな、こんなに頻繁に自己最高記録を更新してるのでこと？

精: そうです。現役競技者のハングリーさはものすごいですよ。ぜひ影響を受けて、少しずつでも記録を伸ばせるようがんばってみてください。

僕: まだわからない部分が多いけど……とりあえず打ってみて、ランキングに参加していればいいんだね。

精: まずはカンペキでしょう。……ランキングについては、本当はもっと色々紹介したいですが……自分で見て回って色々感じて欲しいので、この辺にしておきますね。

なおランキングの参加方法ですが、各タイプウェルの中から記録がコピーできるので、それをメールで送ると、毎週土曜日に反映されます。即時反映でない点も面白いところです。目立った更新だった場合はトップページで紹介されることも。

参加方法について詳しくは、GANGAS 公式の解説^{*6}を熟読してください。

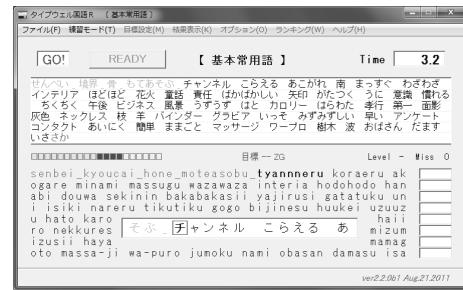


図 1-9 タイプウェル国語 R

4.2 使い方

全タイプウェルをせっせとインストールした僕。わざわざ全部インストールしたのを見届けた後に、あっけらかんと彼女はこう言う。

精: タイプウェルは基本 4 種類あるという話をしましたけど、今からは国語 R に限定して話を進めます。

僕: OH！？ タイプウェルオリジナルという謎のソフトに心惹かれてるんだけど？

精: タイプウェルの活用の仕方を身につけて欲しいと思うんですけど、国語、英単語、オリジナルそれぞれ仕様が違って面倒なんです。それに、英単語やオリジナルは e-typing や国語 R とはワードが全然違って、完全に別の競技です。今の段階で手を出すのは早すぎますね。英単語やオリジナルもオールラウンドに打てれば、それはすごいですけど……まずは国語 R に専念してタイプウェルという文化そのものに慣れるのをおすすめします。

僕: うー……了解しておくけどさ。

精: まあ、細かい点が違うだけなので、まず国語 R をおさえておけば大丈夫です。応用が利きます。これがタイプウェル国語 R の基本画面ですね。（図 1-9）

僕: 機能が詰まってる感じがするよね。

精: 言い出せば本当に色々な機能があるんですが、全部解説して、活用法を書き出すとこれだけで本が一冊できちゃうので、タイプウェルプレイヤーなら絶対におさえておきたいポイントを見ていきましょう。

4.2.1 基本

僕: この READY っていうボタンをクリックでスタートして……とかそんなことはわかってるから。情強勢甘く見ないでね。

精: いえ、クリックする人は完全に情弱で、普通 [Space] キーを使います。[Enter] でもいいんですけど、手をホームポジションに自然に置いたまま、[Space] でスタートするのがベターでしょう。

^{*6} <http://members.jcom.home.ne.jp/gangas2/entry.html>

僕: あーそっか。でも e-typing もスペースでスタートだったから、慣れてる。

精: **[Esc]** で中断できるのも e-typing と同じですね。これはある意味一番重要な機能かもです。

僕: ……わお、本当に一瞬で中断できる。良い感じに打てるまで何度もこれでやり直せばいいと。

精: そういうスタンスもありますけど、はじめは毎回打ち切る（中断しないで最後まで打つ）ことをオススメします。タイプウェルの特徴のひとつに、記録が色んな面で蓄積されるという点があるんです。だからダメな記録でも、打ち切って蓄積すると……後から嬉しいかもしれません。

僕: 他には？

精: 先ほども説明しましたけど、各ワードの間に空白が挟まって出題されます。この空白部分では **[Space]** を毎回押さなきやいけません。

僕: 慣れないなあ、これ……。

精: 誰でも最初はそう思うんですけど、慣れてくると親指で **[Space]** を打つのはほぼ完全に無意識になります。なので最初ちょっとイラッとしても、そこは我慢です。我慢して慣れるだけの価値がタイプウェルにはあります、絶対。

僕: 右親指で打つか、左親指で打つかは、どっちでもいいわけ？

精: さすが、良いところに気がつきますね。ですが、どちらで打つ人もいて、どちらが有利という結論なんてのは出でていないです。なので、どっちでも良い感じなのですが……ただ、後から変えるのはかなり大変なので、自分で納得した方で打つようにしてください。

僕: そんなこと言われても、余計困るよ。

精: うーん、完全に個人的な意見でよければ、左を薦めます。右手は **[N] [M]** 周りでの最適化があったり、**[P]** など遠目のキーが多かったりするので、左親指を使う方がわずかに有利なんじゃないかと。最適化をしない標準運指スタイルですと、また違ってくるんですけど。また、多くの人は右利きなので、右で打つ方がいいのではという意見もあります。結局、合う・合わないで決めるしかないでしょうね。

僕: うーん……。

普段のタイピングでも左親指を使っていた僕は、少し悩んだあと、やはり左で打つことに決めた。こういうのは勢いだ。

精: ゲームとしての操作方法は、これだけですね。シンプルです。

4.2.2 設定

僕: メニューバーに大量に項目があるけど……。

精: ほぼすべての機能がそこから呼び出せるようになっています。タイパーはキーボードが好きなので、慣れてくるとキーボードショートカットを使うはずでけど……慣れてないうちはメニューを開いて、見て回るといいですね。そこにショートカットキーも載っているので、見ているうちに覚えます。

僕: 大体どういう機能があるのかも、見ればわかるね。

精: 本当に重要な部分だけ見てみましょう。「練習モード」は4つあると説明したモードの切り替えですね。

僕: それぞれワードが違う、と。

精: 記録もモード別にまったく別に集計されます。当たり前ですけど。「カタカナ語」「漢字」「慣用句・ことわざ」はそれぞれ難易度が高いので、慣れないうちは「基本常用語」一本でいいでしょう。文字通り、基本ですから。慣れてきたら総合成績を意識して、それぞれ攻略してみると面白いです。

僕: 「目標設定」は？

精: 目標を設定すると、プレイ画面にあるゲージ（インジケーター）で今の記録の目安をリアルタイムに確認できるんです。

僕: それはぜひ詳しく。

精: 目標より速いペースか、遅いペースかが、インジケーターの表示になります。速いと青ランプが、遅いと黄・赤のランプが増えていきます。詳しい動作は、実際にプレイして確認した方がいいですね。

僕: まず、目標で高いレベルが設定できないんだけど…。

精: そこもポイントで、今出ている最高記録のレベルよりひとつ上までしか目標に設定できないんです。

僕: ああ、新しいレベルを出すと次のステージが解放されるんだね。レベルをひとつずつクリアしていくって、こういうわけか。

精: そうです。はじめはポンポンと自己最高記録が出せるとと思うので、まずはどこまで行けるかトライしてみるといいですね。ちなみにゲージの速度は「オプション」内の「目標インジケーター設定」で変更可能です。埋もれてますけど、これは大事な設定項目ですね。

僕: 速く動くようにしておけばいいかな？

精: 人によって好みがありますね。速く動きすぎると、そこに目が行ってしまって集中できないという人がいます。そういう人は遅くしたりしますし。

僕: 他のオプションは弄らなくていいの？

精: インジケーターに比べると重要度は落ちます。お好みでどうぞ。

「画面サイズ」は大きい方が文字が認識しやすくて良い、「カウントダウン設定」は「すぐにスタート」じゃないとイライラする、ミスの音はいらない、などなど、人によって色々な好み・こだわりはあります。タイプウェルは本格的に取り組むと年単位でお世話になるので、プレイしているうちに勝手にそういうこだわりが出てきます。

4.2.3 結果表示

精: 最後まで打ち切ると、こういう画面が出ると思います。「記録詳細」画面ですね。(図 1-10)

僕: 似たのは出るけど……こんなグラフみたいなのは表示されてないよ。

精: その画面で **F1** を何度か押してみてください。押す度に表示が切り替わります。そのうちの一つの表示モードがこのグラフ表示ですね。一番情報量が多いので、玄人はこの表示モードで見ることが多いです。

僕: っていうか超速い記録じゃんこれ！ Zとか出てる。

精: 私がそれなりに真剣に打つとこんな感じですね。見方はわかります？

僕: わ、わかるよ。……と言いたいとこだけど、よくわからないのもある。

精: 打ち切りタイムとか、この打ち切りのレベルとか、ミス回数とかは大丈夫でしょう。

僕: その上に並んでる数字は？

精: 「ラップタイム」と呼ばれています。国語 R は 400 打鍵のタイムを競いますが、それを 8 のラップに分けて考えることができます。

僕: 各ラップ 50 打鍵……この画面のアルファベットの一行分がラップなんだね。ちょうど 8 行あるから。

精: そういうこと。こうやって分割することで、序盤で速かったけど後半が遅くなったり、なんていう大体のプレイ結果を考えやすくてあるんです。ちなみに各ラップのことを 1 ラップ目、2 ラップ目、なんて呼びますね。

僕: この例だと、3 秒で打っているラップもあれば、4 秒以上かかっているラップもあるね。

精: ラップごとにレベルも表示されていますね。グラフの下にレベルが並んでいるのがそれです。そしてこのグラフでは、もっと細かくスピードの推移を見る事ができます。グラフ上の好きな位置にカーソルを合わせると、その地点が上の打鍵内容のどこにあたるのか、また

その瞬間の速度はどれくらいだったのか、調べることができますよ。

僕: 一番スピードが速かった瞬間は……3 ラップ目の中盤「萎える」「走る」あたりか。本当に詳細だ。

精: 一番速かったところの速度を「トップスピード」、遅かったところの速度を「ワーストスピード」と呼んでいます。下の方にそれぞれ分速何打のペースか、出てますよね。

僕: 一番遅いところでも 551.5……僕の e-typing よりずっと速いってことか。

精: **Space** も打鍵にカウントしていますし、ワードごとの小休止なしでずっと続けて打ちますから、e-typing と単純に比較はできないんですけど……大体のペースのイメージは湧きますよね。Weather Typing で一瞬だけ高速に打つ練習もしましたから、トップスピード 1250 打/分がどれくらい速いのかも想像がつくんじゃないでしょうか。

僕: 「萎える」は **U** を中指でっていう最適化を使えば一瞬で打てそうだもんね。

精: e-typing でもやった先読みも駆使して、今打っているワードの次の単語・次の次の単語くらいまでは認識でけてますから、組立が間に合えば最適化も使えますね。ワードの種類もそんなに多くない(各モード 2000 程度)ので、ワード慣れもできますし。

僕: 今までやってきたことをすべて駆使して挑む……燃えざるを得ないシチュドよ、これは。

精: 慣れれば慣れるほど面白いですよ。打つだけでどんどん伸びる時期はそれでいいんですけど、伸び悩んできたらこの記録詳細画面で自分の打鍵をよくチェックして、改善点を探したりするといいです。

僕: 他にも色々結果を見れる画面があるんだよね？

精: 他はいくつもの結果を一覧したり、最高記録を並べたりする画面ですね。個々のプレイの詳細じゃなくて、統計的にどうなのかを見たい時に使います。ショートカットキーが **F5** **F6** **F7** と集中しているので、その辺ポチポチ押してみるといいです。

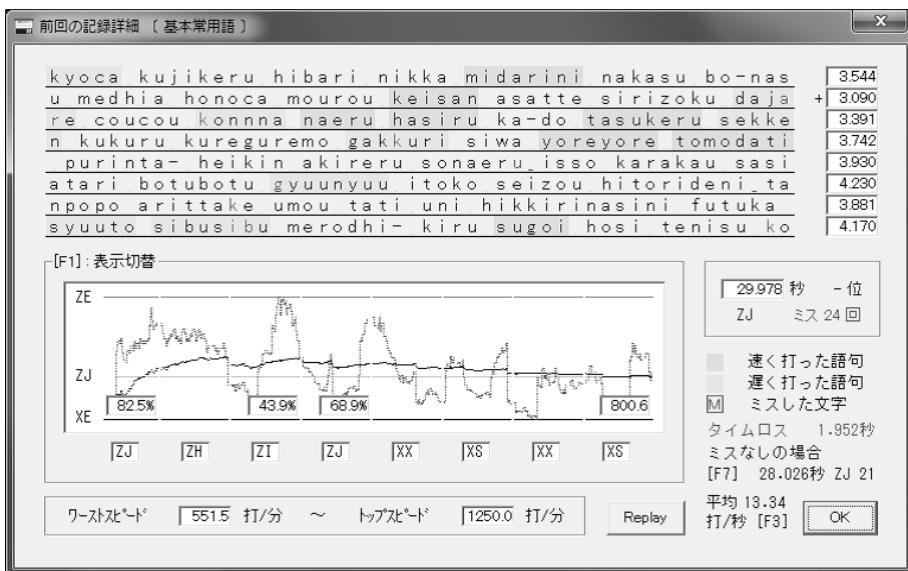


図 1-10 記録詳細画面

具体的には、次のような画面です。

- トップ 15 ([F5]) : そのモードの自己 15 位までの記録を一覧。トップスピードやワーストスピードのランキングも。
- カナ別成績 : 各カナごとにかかった平均時間を一覧。
- 総合成績 ([F6]) : 各モードの最高成績を並べて見られるほか、オンラインランキングで競うことになる総合ポイントが参照できる。
- 練習実績 ([F7]) : 日々の練習回数、その日の最高タイムなどが参照できる。

4.3 攻略法？

単語の間にスペースを挟むのに苦労しながらも何度も打つと、XI が出て、続けて XH が出て……次々に上のランクを出すことができた。

僕: XG 出たよ！ エーックス！ ジー！

精: もうおめでとうございます。私の予言通りですね。XD くらいまではこのまま行けちゃうと思いますよ。

僕: いつもみたいに、その先へ行くための攻略法も教えてよ。XD なんてすぐ行くから、XA とか ZJ とかのレベルを目指す方法をさ。

精: 行き詰まってから言わないとわからないですよー。

僕: もったいぶらないでいいじゃん、もう隠すことなんてないでしょ。

精: それはないですけど……どちらかというと逆で、「これが攻略法だ」って自信満々に教えることができるようなことって、もうそんなないんですよ。今まで教えて来たようなことをタイプウェルに応用していくだけなんですから。

僕: でも行き詰まつたら教えてくれるんでしょ？

精: うーん、つまり、個人差があるのですよ。実際に行き詰まつたあなたを見たら、私はきっと「ここが悪い」「ここを改善しよう」ってアドバイスできます。でも今の段階じゃ、あなたがどういうスタイルになって、どこで伸び悩むかなんて、全然わからないわけで。

僕: 誰にでも言えるような「攻略法」はない？

精: 「スムーズに詰まらず打ちましょう」「速く打てるワードを速く打ちましょう」みたいな中身のないことは言えますよ？ でも、実際にどうやって進んでいくかは十人十色。最適化をする・しないの選択だけでもガラッと変わってきますし、もっと細かなタイピングのスタイルによっても話が変わります。あなたがこれから目指すのは、そういう世界です。ゲームとしてソフトを攻略するという部分も少しは残るでしょうけど……それよりも、自分自身を見つめ、分析して、工夫して、練習して、記録を伸ばしていく、その過程・取り組み方が重要になります。

僕: それは、「攻略法」っていうよりは……。

精: 「練習法」とでも言ったほうがいいですね。最後はそういう勝負です。知っているだけですごく記録が伸び

るテクニックとか裏技……そんなものはこの先、基本的ないでです。

その目はいつになく真剣で、まだ底に残っていた僕の甘えを、見事に射貫いて氣化させる。この先の世界こそ、彼女が見ている世界。彼女に追いつき、追い越すために挑まなければいけない世界なのだ。

僕: ……わかったよ。じゃ、行き詰まつたら、アドバイスを頼むね。

精: 自分でも考えてくださいよ？ 私だって何でもアドバイスできるわけじゃないですから。自分のことは自分が一番よくわかると言いますし、最終的には、すべて自分でわかつて、考えることができなきやダメです。

その時、僕は一人前になるのだろう。彼女という存在を、越えることができるのだろう。

そしてその時、彼女という存在は、

彼女の存在意義は——。

そこまでで、僕は考えることをやめた。左親指でスペースキーを打つ。カウントダウンが始まる。今はまだ、これが僕の見るべき世界だ。

攻略法は、いずれ練習論というべきものになっていくよ、と丸投げしてしまいました。入門記事であるこの記事の扱うレベルはここまで、ということです。これより高度な議論が知りたければ、本物のトップレベルタイマーであるテル氏の執筆された次の記事「タイピング練習論」がそれです。高度な内容を含みますが、ここまでついて来て、実際に競技タイピングの世界に入ることができた方なら、きっと読み解いて、糧にできるはずです。

5章 文化と天空

冗談じやねえ！ こんな所！ 僕は一人で帰らせてもらうからな！

——俺◆ gt4Uu5qyB2, 史上初のタイピュエル国語R 総合 ZG を達成し

5.1 環境・目標・交流

季節は移ろい、制服が衣替えになって久しい。エコという名目でクーラーもつかない学校のパソコン室では、窓という窓が開け放たれ、グラウンドから大会をひかえ力の入っている野球部の快音が響いてくる。

あれから僕は、パソコン部の中に、特にタイピングを専門の活動とするグループを作った。「毎日パソコン入力コンクール」という、僕らが表向き目標にできる大会

もあったので、顧問に認めてもらうことは簡単だった。

現在のメンバーは僕を入れて四人。他のメンバーが年上で異性ばかりという環境にもそろそろ慣れて、日々タイピング練習に励んでいる。実力はというと、正直なところ僕以外の皆はまだまだだったが、僕のスピードを目指しているらしい。成長速度はかなりのもので、ライバルとなれる日も遠くなく思えた。

高校生以下の方には「毎日パソコン入力コンクール」への出場を強くおすすめしたいです。

<http://www.maipaso.net/>

現実社会では大会のようなものが少なく、一般人の評価が得にくい競技タイピングですが、この大会だけは例外です。予選を通過すれば全国大会に出ることができ、さらにそこでも活躍すれば賞品がもらえるほか、立派な表彰も行われます。甲子園出場並……というとさすがに大げさですが、「全国大会」など響きはすごいので、取り組んで結果を出すことができれば現実生活で大変評価されること間違いないなし。昔は一般（専門・大学生・社会人）にも全国大会があったのですが、2011年12月現在は高校生以下しか全国大会への出場権がありませんので、ぜひ中高生のうちに、チャレンジしてみて欲しいと思います。同年代の人達だけとの勝負なので、この記事で紹介してきたような、究極的で半端じやなく速い全日本レベルの人でなくても入賞が狙え、現実的でいい目標だと思います。

僕がこんな行動を起こしたきっかけは、もちろん某ヨウセイサンのささやきがあったからだ。

精: ライバルがいると伸びますよ。

僕: 少年漫画の基本だねー。適当に GANGAS で探そ。

精: それもいいんですけど、直接会えたり、話せたりする人がいると理想ですね。

とは言うものの、やはりリアルで仲間を作るというのは難しいことが多いでしょう。

最近ですと Twitter 等の SNS でタイパー間の交流が行われているのが目立ちますので、そこに参加するというのを次点でオススメしておきます。「タイピュエル」とか「e-typing」等と検索すればザクザクとタイマーが発見できるでしょう。また本書のあとがきの著者紹介にも、著者勢の Twitter アカウントが載っています。興味がある方は、お気軽にフォロー・リプライしてください。

- ……と、思い返していたところに、声をかけられる。
- 男: ねえねえ、今タイプウェルレベル何だっけ?
- 僕: 国語 R は今総合 XB になったとこ。今月中には Machine 達成(総合 XA 到達)したいんだよね。
- 男: 成長速えーな。全然追いつける気がしないわ。
- 僕: うーん、けっこう必死だから。……目標設定・自己分析はしてる? 「ひとつ上のレベルを目指すのはもちろんんですけど、中期的な目標を立てたりとか、今の自分に足りないのは何かと考えたりとか、そういう意識も大事ですよ」とかなんとか。
- 男: なるほど……意識からして違うってか。俺はとりあえず Genius 乗せないと始まらないな。ちなみに Machine 乗せた後のことも考えてるわけ?
- 僕: なんとなくだけど。タイプウェルだけで言つても、英語・オリジナルは全然打たことないし。全部やるっていうのは大変だけど……やりがいはあると思う。
- 男: よくやるよなあ。俺とか国語 R の 4 モードだけで死にそうだ。
- 僕: やっぱ行き詰ると、他のをやりたくなるじゃん。そういう意味で気分転換にもいいし……色々やると補い合って伸びる部分もあると思うし。何より楽しいよ。新しい種目を苦戦しつつ攻略してくれるのは。
- 男: ふーむ、俺は今のとこ、国語 R も行き詰まってはいないからな。
- 僕: うん、そういう時期はどんどんそれだけやって伸ばしていいでしょ。ただ……タイプウェルばかりやつてるとミスバカになっちゃいがちだから、そういうのは気をつけて。今はまだ、速度重視で伸ばしてもいいと思うけど。
- 男: ご忠告痛み入るよ。しかし、そんなことまでわかつてやってるとか、本当ばねえな。
- 僕: それは……私の場合はちょっと、ずるなんで。
- 男: ずる?
- 僕: ううん、何でもない。気にしないで。
- 彼に正直に話をしたところで、信じてもらえるはずもないし、証拠も見せられない。今の僕の実力・知識そのものが証拠のようなものだと自分では思うけど……客観的に信用させる証拠たりえないことはわかつっていた。
- 電波女子扱いは、ちょっと困る。オタク趣味だって隠してるんだから。
- ## 5.2 情報発信
- 帰宅して、すっかりタイピングソフトで埋め尽くされたデスクトップ画面に向かう。そして意識すれば……。
- 精: おかえりなさいです。今日もタイピング日和!
- 僕: やあ。
- 彼女が現れる。
- 僕: 日和っていうか、毎日やつてるじゃん。タイピングに向かない日なんてあるの?
- 精: ありますよー、寒い日とか。冬になると正直つらいですね。手袋とか靴下とかを手に装着すると暖かくなりますが、打ちにくいですし。
- 僕: (靴下……?) 部屋自体を暖めるしかないのかな。
- 精: 「風呂上がり効果」といって、お湯に手を浸した後だとすごくよく指が動くっていうのが知られています。血行が良くなるからですね。冬でも体ごと暖まりますし……それを利用するのもいいです。
- 僕: なるほどね……しかし、いつも思うんだけど、どこからそんな知識を仕入れてきてるわけ?
- 精:もちろん、人づてですよ。先人の知恵と、現役タイマー達の情報交換の中ででしょうか。そうやって今日も明日も明後日も、攻略は積み重なって、続いているんですね。だからあなたも、自分で気づいたこと、思ったことがあつたらぜひ積極的に情報発信して欲しいです。
- 僕: 情報発信……ネットのブログとかで?
- 精: そうです。タイパーをやっている人って、引退の方も�数えれば相当いますけど、現役だけで数えると……そんなにはいないので。貴重なんですよ。あなたみたいなバチバチやってくれる人。
- 僕: まあ、めちゃくちゃ人が賑わってたら、僕のところに勧誘に来たりしてないよね。
- 精: 立派に成長してくれて私、感激です。
- 僕: うん。僕こそ最初は何事かと思ったけど……こういう世界があるってわかって良かったと思ってる。
- 精: 泣きそうです。……なので、ついでに気が向いたら、どういう媒体・どういう形式でもいいので、競技タイピングに関したことを形に残してくれると……さらに泣きそうになります。
- 僕: 調子いいんだから……でも、そういえばちょうど今日も部活の人と話したりしてたんだよね。ああいう情報を発信していくばいいのかな。
- 精: そう、語り尽くされたような情報もいいんです。同じ事考えてる人がいるなーって誰かが思えるだけで意味がありますしね。それに、自分の記録を積極的に公開していれば、あなたのことをライバル意識してくれる人も増えます。
- 僕: そうなれば自分のモチベーションにもつながるわけね。いいよ、了解した。
- ……と、頭の中で発声する。最近は、彼女を相手にし

て部屋の中一人で奇声をあげることもなくなった。

彼女に問い合わせる頻度が減っていく。何もかも、慣れていく。非現実は現実へと溶けて、渾然一体となっていく。この頃にはもう、この先に待っていることが何なのか、僕は予感していた。

5.3 そして高みへ

まもなくして、タイプウェル国語 R が総合 XA —— Machine になった。文字通りの「機械」認定。長いようで、振り返ってみるとそうでもなかつた道のり。

ここまで行けば調子に乗れる、なんて以前は思っていたけど……実際は全く違つた。自分が速くなればなるほど、より速い記録の偉大さがわかつてくる。思い上がりや先入観が消えて、純粋に自分の記録・他人の記録を見つめる、競技者としての眼力が養われてくる。

時をおかず、国語 R の Machine よりも難度が高いと言われる e-typing 腕試し 600pt を達成。初速・正確性重視の打ち方も同時に鍛えてきていたおかげなのは、言うまでもない。

速くて正確なタイピング。一体僕は、どこまで来たんだろう？ もう、尋ねても良い頃だと思った。しばらくぶりに、彼女に問いかける。

僕: ねえ。僕はどこまで来たかな？

キーボードの上にうっすらと現れた彼女は、じっとこっちを見て、こう答える。

精: それは、あなたが一番わかっているはずです。

僕: そうだね。じゃあ次は、何をすればいいかな？

彼女はきっとこう答える。

精: それも、あなたが一番わかっているはずです。

……その通りなのだ。予感が現実になっていく。それでも、踏み出さなければならない。僕を導いてくれた、彼女を越えていくために。

僕: じゃあ次が最後だよ。

精: はい。

僕: 僕は、君が望んだ僕になれたかな？

精: ……もちろんです。

満足そうに、でも少しだけ名残惜しそうに笑って、彼女はその姿を消した。

いなくなったわけではない。今もここに。しばらくの間、僕は刻印のはがれかかったキーボードから、目を離せないでいた。

こうして、あるべき形に、僕たちは戻った。

終章

一生を棒に振りし男此處に眠る。彼は無価値に生きたり。

——高村光太郎、墓碑銘

ふと我に返る。

集中し過ぎたのだろうか。記録更新ペースでの最終ラップ——その最中に一瞬、意識が飛んだようだった。

にもかかわらず……画面には「新記録樹立！」の文字が映し出されている。

打ち始める前に、高校時代のことを思い出していた名残かもしれないが、何だか、追体験をしたような感覚がある。

——そこで僕は、未熟な誰かにタイピングを教えるのだ。

閃きが落ちてくる。可能性に過ぎないと思う一方で、僕はその解釈を受け入れたい気持ちで満たされた。

僕: 『私は、どこまで行くんでしょう？』

——楽しいと思える限り、どこまでも。

第Ⅱ部

タイピング練習論

テル (vuttar)

1章 イントロダクション

1.1 はじめに

「どうすればタイピングが速くなるのか？」

競技タイパーにとっては最も身近で切実な、常に向き合っていかなければならない問題です。しかし残念ながら「これこれこうすれば絶対にタイピングが速くなりますよ！」という、どんな人にも当てはまる夢のような指針は今は存在せず、出来上がる気配もありません。各個人により現時点での実力や打鍵スタイル、求める「速さ」の形が異なるなど、様々な問題があり、結局「とにかく練習しろ」などと半ば投げ捨てられることが多いように思います。

しかし、競技タイパーとしてはこの問いかから逃れることはできません。自分が求める「速さ」とは何なのか、その「速さ」を伸ばすためにはどんな練習をすればいいのか、タイパー各個人が常に考えていく必要があります。とは言っても、一人一人の考えには限界があります。実力や打鍵スタイル、求める「速さ」はそれぞれ違っても、積極的に意見交換をして、考えを洗練させていくことが必要だと思っています。

この記事では、私自身や皆さんにとってタイピングの上達方法に関する意見交換の助けとなるよう、普段私が考えていること、実践していることをまとめています。また、上達方法を語る上で整理しなくてはならない問題がいくつかあるため、そういった様々な問題にも触れていきます。

1.2 注意点

先程「一人一人の考えには限界がある」と書きましたが、その最たる例がタイピングスタイルの違いです。使用する配列、最適化の有無・程度、変則運指ベース・標準運指ベース、正確性派・最高速度派などのスタイルの違いにより、それぞれのタイピングは大きく変わります。特に運指ベース、最適化の有無が重大な違いになると思います。スタイルが変われば当然上達方法も変わってくるため、タイピング全般に通用する議論をしようと思うと、そういった違いに配慮する必要が出てきます。

とはいって、そこまで考えて話を進めていくのは大変で

すし、そもそも私自身にその能力がありません。そこで、今回は基本的に私のタイピングスタイル（文字列パターン別の担当指最適化の不採用、タイプウェル重視、正確性・安定性重視、標準的な運指ベース等々）を前提として話を進めていこうと思います。つまり内容的には「あくまで私の場合はこうである」という程度のものになってしまふわけですが、私のタイピングスタイルが比較的オーソドックスなこともあり、注意深く読んでいただければ、他の様々なタイピングスタイルにも十分適応できると思っています。

1.3 この記事の対象者

この記事は、ある程度タイピングに習熟している方や、成長の壁を感じている方を主な対象としています。タイピングを始めたばかりの方や、全く壁に直面せず順調に成長している人は、あまり深く考えず、とにかくがむしゃらに練習していくのが良いと思っています。また、確固たる根拠や理論ではなく、単なる経験や感覚に基づいて話を組み立てていくので、皆さん自身の経験や考察に基づいて批判的に読んでほしいという理由もあります。始めたばかりの方で「それでも内容が気になる！」という場合、2~5章はとりあえずさらっと読み流して、具体的な練習方法に言及している6, 7章をお読みいただくことをお勧めします。

習熟の目安

- 単キー打鍵は無意識化している
- 文字をまとまりで捉えてよどみなく入力できる
- 先読みをある程度意識できる
- とにかく打っていれば楽に更新できる、という時期を過ぎた
- つまるところ「認識・組立・動作を、並行してある程度よどみなく行える」ということ
- 目安としては タイプウェル国語 R 常用 XF ぐらいから？

1.4 「速さ」とは何か

「どうすればタイピングが速くなるのか？」という問いは、単純明快のようでいて、よくよく考えてみると意味が分かりません。タイピングが「速い」とはどういう

ことか、という問題に答えが出ていないからです。例えばタイプウェル国語 R 基本常用語の記録が伸びたとして、それで「タイピングが速くなった」と言えるのか、といった問題です。どれか一つのソフト（例えばタイプウェル）で良い記録を出せても、他のソフト（例えば e-typing、毎パソ、Weather Typing ……）で同じレベルの記録を出せるとは限りません。つまり、各ソフトの「速さ」は似て非なるものなのです。

各ソフトの「速さ」がそれぞれ異なるとすれば、一体何がどう違うのか、ということが問題になってきます。私個人の考えとしては、出題文の内容や打鍵数、出題の仕方、受付入力方式の差異など、各ソフトの特性に違いがあり、その結果として「各ソフトが要求する能力」が大きく違ってくることが問題だと考えています。「速さ」を示す数値（＝「打鍵速度」「kpm」「打/秒」）は同じであっても、それぞれのソフトで同じ数値に達するためには各ソフトが要求する能力が違えば、それぞれの数値は別物と言えるだろう、ということです。

例えば「毎回同じ文章が出題されるソフト（毎パソ、歌謡タイピング劇場、タイプウェル憲法など）」では、効率の良い運指やペース配分を事前に頭の中で組み立てておき、何度も練習して定着させ、指の運動能力を最大限に活用する、といった能力が重要になるかもしれません。「決まった単語・文章の中からランダムで出題されるソフト（タイプウェル、e-typing、寿司打など）」では、その時々で運指やペース配分を考えねばならず、運動能力よりは脳内での処理能力が重要になるかもしれません。

また、出題文字数によっても「速さ」を得るために必要な能力は大きく変わってきます。数千打をする毎パソでは持久力、400 打固定のタイプウェル（国語 R, E）では最高速を持続する能力、短文の e-typing では研ぎ澄まされた集中力が重要になるかもしれません。

このような各ソフトの特徴の違いを全て考慮して、各ソフトがどのような能力をどの程度要求するかを割り出し、更にどのような能力をどのような配分で持っていることが理想であるかの合意に至れば、各ソフトの成績を総合して「絶対的な速さ」を競うことができるかもしれません。しかし現実には、競技毎の特徴はある程度分かったとしても（実際は競技特性自体の分析もまだ進んでいないとは思いますが）、それぞれの特徴を有したタイピング競技がどのような能力を必要とするのかがよく分かっておらず、残念ながら絶対的な速さを計測することは不可能です。また同時に、ある競技の記録を伸ばすにはどのような練習をすればいいかとか、自分が求める

「速さ」を高めるためにはどういう練習をすればいいか、といった問い合わせにも完全な答えは出ないということになります。

しかし、競技特性が要求する能力の違いを全く考慮せずに練習するというスタンスは、あまり好ましいものではないでしょう。自分がどういう「速さ」を得たいのか、どういう能力を要求する競技を重要視するのか、という展望はタイピングを深く楽しむために重要なものだと思いますし、ある特定の競技の記録向上のみを考えるにしても、その競技が要求する能力を吟味することは（例えイマイチ分からなかったとしても）効率的な成長を遂げるために重要なはずだからです。また、こういった問題についての理解が深まらないと、記録の意味を正しく捉えることができません。他人の記録、さらに自分の記録を尊重するためにも、皆で考えていかなければならない問題だと思っています。

1.5 現実的な妥協点

ということで、この問題を多少なりとも解決するため、私なりの「各競技が要求する能力を区別する」ための方針と、その上で今回の記事がどういう「速さ」を主眼におくのかを示し、それに基づいた練習論を展開しようと思います。

まず、「各競技が要求する能力」の前段階の、「そもそもタイピングとはどういう能力の組み合わせで成り立っているのか」という問い合わせの更なる前段階として、「タイピングとはどのような過程で行われるのか」ということを考えます。現実的には「これこれこの器官が文字列を光として受容して脳がこう働いて電気信号がこうで筋肉がこう反応して指がこう動いて……」のように、無限にも近い過程が組み合わさってタイピングが進行するわけですが、それを大雑把に「認識」「組立」「動作」の三つに分類します。この三つの過程に分類すれば、それぞれの過程でどのような能力が必要になるか、といったことが多少分かりやすくなるだろう、という魂胆です。この考え方を 2, 3 章で詳しく説明し、4 章では様々な競技にこの考え方を適用して、競技の特性を分析します。

そうしてタイピング能力をある程度相対化した後は、全ての競技特性に通用する形で議論を進めるのは私には不可能なので、ほぼタイプウェルのみに話を絞ります。「タイプウェルがどのような能力を要求するか」をトライアル中のフェーズ毎に分析（5 章）し、「タイプウェルが要求する『速さ』」を他の競技と一応比較できるよう相対化した上で、タイプウェルの練習方法を語る（他の競技への適用は皆さんに考えてもらう）（6 章）という

ことです。これが今回の記事の妥協点というか、私の限界ということになります。また、7章ではこういった枠組みは脱して、どのような競技にも共通する、コンディションの調整・長期的な練習計画・成長のビジョン・モチベーションの維持、といった一般的な話題について語ります。

2章 タイピングの三要素

2.1 タイピングを分解する

前章で説明した通り、タイピングは数えきれない段階的な処理から成り立っています。これらの処理を細かく分解し、それぞれの処理毎に時間を短縮するための対策を考えていけば、より効率的に上達できるでしょう。しかし、細かく分ければ分けるほど負担は重くなりますし、細部にこだわりすぎて全体が見えなくなってしまういうことも考えられます。そこで、まずは大雑把に2~5個程度の要素に分解してみると、適度に細かい部分まで目が行くように思います。私の場合は、3つの要素に分解します。

2.2 タイピングの三要素

この記事では、タイピングの段階的な処理を、大きく「認識」「組立」「動作」の三つに分解して考えます。「認識」は画面に表示された課題文字列を認識・記憶すること。「組立」は認識した文字列をもとに脳内で打鍵動作を組み立てること。「動作」は脳内で組み立てた打鍵動作をもとに、実際に指を動かすことです。この章では、この三要素についての説明をします。また、三要素の相互関係については3章以降で考えます。

2.3 認識

画面に映し出された映像をとらえ、課題文字列として認識し、記憶する処理のことです。例えば「馬の耳に念佛」という課題文字列が表示された時、「馬・の・耳・に・念佛」と認識するか、「馬の耳に念佛」と認識するかで、認識速度は大きく変わってきます。先読み（既に認識した課題文字列の打鍵動作が終わる前に、先へ先へと課題文字列の認識を進めていくこと）と、先読みした課題文字列を短期的に記憶することも「認識」の範囲に入れることとします。

2.4 組立

認識した課題文字列を打鍵列^{*7}に変換し、その打鍵列に対応する打鍵動作を脳内で組立てること（イメージする）

ことです。パターン別の担当指最適化を行なっている人の場合、使用する指の選択なども組立の範囲に入ります。打鍵列への変換と打鍵動作の組立は軽視されがちのように思いますが、重要な処理です。

2.5 動作

脳内で組立てた打鍵動作をもとに、実際に指を動かす処理のことです。よくよく考えると、組立と動作の境目は非常に曖昧なのですが、この記事ではあまり深く考えないことにします。

2.6 ミスについて

タイプミス後の打ち直しや修正（毎パソなどの実用入力では必要になる）についても、通常の打鍵と同様に「ミスの認識」「打ち直し・修正動作の組立」「実際の打ち直し・修正動作」と、タイピングの三要素に分けて考えることができます。ただ、ミスの認識・打ち直し・修正などは、本来は別枠で考えなければならない問題のように思いますので、今回は深く考えないことにします。

2.7 処理の順番？

この考え方のもとでは、タイピングは「認識→組立→動作」という過程を経て行われる、ととらえます。しかし、別に「認識→組立→動作→認識→組立→動作→認識→……」という順番で行われる、というわけではありません。タイプウェル国語R基本常用語で「あらかじめ まづまづ おぼろげ」という課題文字列があった場合、「あらかじめ」を認識し、「arakajime」と変換し、打鍵動作を組立て、キーを押下し終えてから次の「まづまづ」を認識し、「mazumazu」と変換し……、というわけではないのです。実際には、「arakajime」の部分の動作をしながら、「mazumazu」の部分を組立て、同時に「おぼろげ」との部分を認識するといったように、それぞれの動作は並行しています。三要素は基本的に並行しながら、様々に関係し合います。この関係について次の章で考えます。

3章 三要素の相互関係

3.1 三要素の相互関係

実際のタイピングの局面では、「認識」「組立」「動作」の三要素は独立に進行するわけではなく、複雑に関係しています。つまり、「認識速度が700kpm（に相当する量の文字数/分）、組立速度が600kpm、動作速度が650kpmだから、タイピング速度は一番低い組立速度に足を引っ張られ、600kpmとなる」というような単純なものではありません。ある時は認識が足を引っ張り、またある時は動作が足を引っ張り……というように、打鍵速度の

^{*7} 打鍵列とは課題文字列とは違い、実際に押下するキーの並びのことです。「孝行」という課題文字列に対し、打鍵列は「koukou」「coucou」「koucou」など複数に分かれる場合もあります。かな入力であれば打鍵列は「こうこう」となります。

ネックとなる部分は時と場合（出題文字列、身体や精神の状態、プレイしているソフトの特性など）によって変わります。タイパーはよく「現時点では認識が足を引っ張っている」とか「指の動作速度がネックになってきた」といったことを言いますが、これは「実際の局面では足を引っ張る部分は様々に変わるけれども、特に認識速度が大きく足を引っ張るようになってきた」ということである、という点に注意しなくてはなりません。

3.2 三つのキーワード

では、具体的には三要素はどのような相互関係にあるのでしょうか。これを考える際のキーワードは、「並行」「休止」「減速」だと思っています。並行とは三要素が同時に進行している通常の状態、休止とは三要素のどれかが働いていない状態、「減速」とは三要素のどれかが減速している状態のことを言います。

3.3 並行

ある程度まで習熟したタイパーであれば、タイピングの多くの場面では「認識」「組立」「動作」を全て同時にになっている（並行している）状態となります。2章で例に挙げたように、「あらかじめ_まずまず_おぼろげ_」という課題文字列のうち、「arakajime」の部分の動作をしながら、「mazumazu」の部分を組立て、同時に「おぼろげ_」の部分を認識していく、といったような状態です。このように三要素が「並行」している状態を、通常の状態としてとらえます。

3.4 休止

しかし、実際のタイピングの局面には三要素が並行していない状態もあります。三要素の一部が働かなくなることを、「休止」と呼ぶことにします。それぞれのタイピングの局面でどの要素が休止して、逆にどの要素が働いているのか、よく考えることが重要です。

休止の例としては、タイプウェルの最初と最後が非常に分かりやすいです。タイプウェル国語 R の最初で「(開始) あらかじめ_まずまず_」という課題文字列が表示されたとします。タイパーは一瞬で「あ、ら、か、じ、め、『あらかじめ』だな」と認識しますが、この時はまだ組立・動作は休止しています。このあと組立が始動し、最後に動作が始動します。また、タイプウェル国語 R の最後で「_おぼろげ_さすらう (終了)」という課題文字列が表示されたとします。それまで三要素は全て並行していますが、「_さすらう」まで読み終わった段階で認識が休止し、そのあと組立が休止します。終了直前の一瞬は、動作だけが働いている状態となります。

他にも要素が休止する例はいくらでも挙げられます。

例えば組立・動作に手間取りすぎて先読みを中断した場合（認識の休止）、ミスをしてしまいミス内容を確認している場合（組立と動作の休止）、完全に打ち慣れた課題文字列が表示され、一瞬で認識と組立を終えた場合（認識と組立の休止）などがあります。

3.5 減速

認識も組立も動作も、常に最高速で展開されるわけではありません。状況次第で、どれかの要素、もしくは全ての要素が減速を強いられます。いくつか減速の具体例を挙げていこうと思います。

単純に難しいパターン

認識・組立・動作の全てにおいて、処理するのが難しいパターンが存在します。難しいパターンに直面すれば、当然それぞれの処理は減速します。漢字モードで難しい漢字が出てくると認識が、「わざわざ」「牛乳」といった難パターンが出てくると動作が、スペル打ち分けをする人は打ち分け対象の文字が出てくると組立が減速する、といった具合です（例えば C と K の打ち分けをしている人は、「こ」が出てくると組立が減速します）。

他の要素との兼ね合い

他の要素との兼ね合いによっても、それぞれの処理速度は大きく変わってきます。例えば「_わざわざ_うんぬん_」といった打ちにくい文字列が見えた時、動作速度が遅くなるのを見越して認識を減速する場合があります。打ち慣れない文字列が出てきて組立が減速し、それに伴って動作も減速し、その遅れを調整するために認識を減速する、と連鎖していく場合もあります。認識・組立・動作のどれかが物凄く苦手で、ほぼ常に他の処理を減速させている場合も考えられます。

タイピング上達の基本は、この「三要素の兼ね合い」をよく見定めることだと思っています。例えば先読みが足りず詰まってしまった場合、先読みする量を増やす（認識を改善する）ことで対応しよう、とただちに考えるのは早計です。これがもし「難しい動作パターンに対応するために認識が減速し、その直後の認識の立て直し（認識の再加速）ができず詰まってしまった」というケースであれば、改善すべきはむしろ動作能力、もしくは認識の再加速能力、ということになるはずです。個別の局面について常にこういう考察を入れていくことは難しいですが、基本的に、三要素を常にバランス良く働かせていく、という意識を持つことが重要だと思います。

意識的・無意識的なペース調整

認識・組立・動作の全てに余裕がある、つまり全ての要素を無駄に減速させてしまっている、という場合も考

えられます。これまで「三要素の速度が関係し合ってタイピング速度を決めている」という書き方をしてきましたが、それぞれの能力を限界まで駆使することは難しいので、実際には、練習によって積み重ねた「このくらいのペースでなら打てる」というペース感覚によって、基本的な速度を制御しているはずです。このペース調整は意識的に行う場合が多いですが、無意識的に行われている場合もあります。「このペースを越えると打てない」と思い込んでしまい、本来の能力的にはもっと速度を上げられるはずなのに、速度を抑えてしまう場合です。一度記録を大幅更新すると「あれ、打てるじゃん」という感じになって同レベルの記録を連発できたり、一定期間タイピングをやめていて久しぶりにやり直したら大幅更新できてしまった、という場合などは、これを乗り越えた一例だと思っています。大幅更新で一段階速いペース感覚を手に入れたことや、一定期間の放置によってペース感覚がリセットされたことにより、本来の能力が発揮されたのではないか、という解釈です。

コンディションと外部的要因

集中力が落ちてくれば認識・組立の能力は低下しますし、筋肉に疲労がたまつたり、寒さによって指がかじかんでいれば、動作能力は低下します。こういった「コンディション」は非常に重要です。コンディションの調整については7章で扱います。また、課題文の文字サイズやフォント、背景色などによって認識が減速するなど、外部的な減速要因も考えられます。こういった外部的要因がタイピングの邪魔をしていないかということも、たまには考えてみる必要があるでしょう。

3.6 まとめ

認識・組立・動作の三要素は、通常の状態では並行して働いています。しかし、タイピングの局面によっては一部の要素が休止したり、減速することがあります。ある要素の減速に伴って他の要素が連鎖的に減速したり、ある要素の減速を見越して意識的に他の要素を減速させたり、ということもあります。逆に言えば、ある要素の能力を改善することによって、他の要素での減速を防ぐことができます。つまり、認識・組立・動作の三要素の基本的な相互関係は、どれかに手間取れば他の要素にも悪影響を及ぼし、どれかが改善すれば他の要素にも多少の好影響を及ぼす、というものだと考えられます。ただし相互関係の具体的なあり方は、それぞれの競技のそれぞれの局面、その競技に対する熟達度、タイピングスタイルの違いなどによって大きく変わってきます。そういう違いについては、4章、5章で考えていきます。

4章 三要素の考え方を各ソフトに適用

4.1 おことわり

この章では、三要素の考え方をいくつかのソフトに適用して、それぞれのソフトが各局面で認識・組立・動作をどのように要求するかを考えます。この試みは、それぞれのソフトが要求する能力を分類して、ある単一のソフトでの記録や成果を他のソフトの記録や成果と対比しやすくしたり、練習計画の決定に役立てるためのものです。ただし、これらのソフトは私自身があまりやり込んでいないこともあります。考察の精度にはかなり疑問が残ります。三要素を使った競技特性の分類法の一例を紹介した、という程度に受け取っていただければ助かります。また、この章を読んで「いや、このソフトの本質はそんなもんじゃない！」と思ったガチ勢の方に批判・再分析していただければ非常に有難いです。

4.2 e-typing 腕試しレベルチェック

e-typing で最も人気のある形式です。大体 6~30 打鍵相当程度の課題文が表示され、それを打ち込みます。課題文は、定期的に変更される課題文セットの中から、1 トライアルにつき 15 回出題されます。一つの課題文を打ち終わってから次の課題文が表示されるまでには少し間があるため、1 文ごとの独立性が非常に高く、実質的には 15 回のトライアルの組み合わせからなる競技と解釈していいと思います。どのソフトにも言えることですが、このソフトでは特に習熟度（＝ワード慣れ）による要求能力の変化が大きいので注意が必要です。

まず、e-typing を始めたばかり～それなり程度にしかワード慣れしていない人の場合を考えます。3章 4節「休止」の部分で触れましたが、課題文が出題された直後は、認識・組立のみを行っている時間が存在します。本格的に動作を始めるには、少なくとも 5~6 打鍵分は認識・組立を進める必要があるため、この影響は無視できません。更にその「打ち始めの部分」が 15 回あるため、動作が休止している時間、つまり認識・組立のみを要求する時間が他のソフトと比べて非常に長く、打ち始めの認識・組立の速さが記録を大きく左右すると考えられます。また、同様に「打ち終わりの部分」も 15 回存在します。打ち終わりの部分では逆に動作のみが働く（認識・組立は既に終わっている）こととなるため、動作能力を限界まで使ってスパートをかけることで、時間を短縮することができます。しかし課題文の文字数が少ないため、打ち終わりまでに動作の限界速度に到達することは難しく、動作速度を素早く高める能力（初期段階での動作加速力）が重要となってきます。

次に、e-typing の特定の課題文セットをやり込み、極度にワード慣れした人の場合を考えます。まず認識は、ひらがな換算で数文字を読むか、全体をざっと見るだけで終了する（課題文を覚えているので、軽く確認すれば全文を思い起こせる）はずです。また、組立については更に顕著で、課題文認識の後、長い練習によって積み重ねた打鍵感覚を呼び起こすだけで、組立が終了するはずです。保存しておいた打鍵動作を解凍する、とイメージすると分かりやすいと思います。このため、ワード慣れしていない人の e-typing では認識・組立の速さが非常に重要になっていたのに対して、極度にワード慣れした人の場合、認識に関しては覚えたワードを即座に引き出す速さ、組立に関しては積み重ねた打鍵感覚の精度とそれを引き出す速さ、だけが重要になってくると考えられます。認識と組立が即座に済んだ後は、ひたすらに動作の速度と精度が要求されることになります。また、課題文が短いことが多いので、純粋な動作能力に加え、初期段階での動作加速力も非常に重要になってくると思います。このように、極度にワード慣れした人の場合、e-typing で要求される能力としては、圧倒的に動作能力の比重が高くなります。

ワード慣れしていない人、している人の場合をそれぞれ考察しましたが、実際は「全くワード慣れしていない」「極度にワード慣れしている」ということは中々無いはずですので、課題文ごとのワード慣れの程度によって、上記二つの間を行き来することになると思います。具体的には、ワード慣れしていないほど認識・組立の能力が、ワード慣れしているほど動作の能力が重要になってくる、ということになるでしょう。また、初期段階での動作加速力は、ワード慣れの程度に関わらず重要になってくると思います（あるいはこれが e-typing の要点かもしれません、私にはまだ確かなことは分かりません）。

4.3 Weather Typing

Weather Typing（以下 WT）はモルタルコ氏（本誌でのインタビューにも答えてくださっています。そちらもあわせてご覧ください）が制作・公開されているフリー（無料公開）のタイピングソフトです。WT ではワードセットを自作することができますが、今回はデフォルトのワードセット（具体的には word.txt）の使用を前提にします。WT のシステムは独特で、ワードセット（前半）とワードセット（後半）が分かれています、それぞれをランダムに組み合わせて、実際に出題される課題文が決定されます。例えば「引き出しの中に悪の権

化」「暖かいカーテンコール」など、多様な組み合わせの課題文が出題されます。このゲームの場合、ため打ち無し（主に通信対戦。課題文を確認次第すぐに打つ）とため打ちあり（主に一人プレイ。課題文を確認した後、脳内で念入りに打鍵動作を組み立ててから最高速で打ち抜く）で大きく競技特性が変化します。

まずため打ち無しの通信対戦を想定します。この場合は、e-typing に非常に近い特徴を持ちます。WT では「課題文表示から打ち始めまでの時間」はカウントされないため、認識・組立の重要性は本来低いですが、対戦で悠長にやっているとワードを取られてしまうため、実質的には認識・組立の能力が重要となります。また、e-typing に比べると課題文が比較的長いことが多いので、初期的な動作加速力の重要性は若干低くなります。ただし、問題文が長くなる分、初期的な加速を終えた段階で打ち終わりを迎えるので、打ち終わり付近（認識・組立が休止している部分）の速度に動作能力の高さが大きく影響します。

次にため打ちありの一人プレイを想定します。この場合、ため打ち無しとは競技としての特徴が非常に大きく異なります。まず、ミスの確認や進行状況の確認を除けば、認識能力が全く要求されません。どれだけじっくりと問題文を読んでも、その時間はカウントされないからです。組立の速度も同じく要求されません。ただし、組立の精度（これを動作の精度と厳密に区別するのは難しいのですが、それについては無視します）は要求されます。打鍵動作をしっかりと組み立てたつもりでも、実は細部が曖昧になっていて、そのせいで動作が止まってしまう、というのはよくある話です。また、動作加速力の影響も非常に少なくなります。実際に打ってみると分かると思いますが、事前に組立を念入りに行うことで、打ち始めてすぐにはほぼ最高速まで加速することができます。つまりため打ちありの WT においては、若干の組立の精度の他は、ほとんど純粋な動作速度（≠動作加速力）のみが要求される、と考えられます。

4.4 タイプウェル憲法

タイプウェル憲法はタイプウェルシリーズ（GAN-GAS 氏が制作・公開されているタイピングソフト。やはりインタビューに答えてくださっているので、そちらもあわせてご覧ください）の一つで、超長文の「通し」と、短文～長文の「条項別」の二つのモードがあります。この二つのモードについて、別々に考えます。話を簡単にするため、通しモードについてはワード慣れしておらず、条項別についてはある程度ワード慣れして

いる、と仮定します。通しモードは非常に長いため全文に慣れるることは難しく、条項別については短時間に同じ条項を打ち込むことで簡単にワード慣れできるため、おおむね問題のない仮定だと思います。

通しモード

打ち始めについては、何度か打つていれば各章の始めから十数文字くらいまでは覚えられるので、認識能力はほぼ要求されません。同様に打ち始めの十文字程度までは事前に打鍵動作を組み立てておけばいいので、組立能力もほぼ要求されません。したがって WT のため打ちプレイと同様に、打ち始めはほぼ動作速度のみが要求されると考えられます。その後は安定的に三要素が並行し続けるはずですが、もちろん、3 章で述べたような様々な要因で変化することもあります。特にタイプウェル憲法では、日常の文章では目にしない文体や漢字の読みが頻発するため、認識面で減速しやすいです。また、条項が変わる部分では、先読みのために視線を動かす必要があり、認識面での大きな負担から、認識・組立・動作の全てが圧迫されます。この対策としては、あらかじめ組立・動作を遅らせて認識とのギャップを減らすことや、意識的に先読み分を増やして認識の余裕を作ること（これは非常に難しい気もします。私はやっていません）などが挙げられます。また、後半になってくると集中力・筋持久力的な問題が出てきます。筋持久力の問題は動作への圧力と考えられ、常に無駄のない打鍵を行う動作能力（動作の洗練性）や、疲労の程度に応じて打ち方を変えるような柔軟な組立能力が求められます。打ち終わりの数文字～十数文字は他の競技と同じように動作速度のみが要求されますが、筋持久力的な限界が来ているであろうこと、全体の中での割合が極端に小さいことを考えると、あまり重要ではないでしょう。

条項別モード

打ち始めについては、通しモードと同じくほぼ動作速度のみが要求されます。条項別の記録を狙う際は基本的に同じ条項を連続して打つため、課題文についてはかなりの部分まで覚えることができ、打鍵動作も感覚として保てるため、やはりほぼ組立の精度・動作速度のみが要求されます。ただし、ある程度長い条項の場合は、課題文を覚え切れず、認識と組立の能力も要求されるようになります。また、最高速に近い状態である程度長い間打鍵する必要が出てくるため、筋持久力・集中力とともに早いペースで消費されます。ただ分量的にはゴリ押しで乗り切れる程度とも思えますので、疲労状態にあっても認識・組立・動作の精度と速度を失わないことが重要にな

なってくるのかもしれません。

4.5　まとめ

e-typing、WT、タイプウェル憲法について、やや表面的にではありますが、三要素がどのように要求されるかを考察してみました。内容の妥当性には疑問が残りますが、こういった考察を通してそれぞれの競技がどのような能力を要求するかを大雑把に分析することができる、ということは分かっていただけると思います。その分析の結果と自分の現在の能力を照らし合わせ、どの能力をどう向上していくべきか、ということを考えて練習していくことが重要です。

5 章 三要素の考え方をタイプウェルに適用

5.1 おことわり

この章では、タイプウェル国語 R 基本常用語を例に挙げ、競技の各局面でどのような能力が要求されるかについて、三要素の考え方を用いて、前章よりは少し丁寧に考察します。それぞれの局面で必要とされる能力を踏まえて、具体的にどのようなことに気を付けるべきか、といったことについても触れてていきます。国語 R 内の他のモードについては、最後に簡単に触れます。

5.2 タイプウェル固有の要素

スペース入力

単語と単語の間で **Space** の入力を要することは、タイプウェルの大きな特徴です。ある程度慣れさえすれば、**Space** 入力の存在は、認識・組立・動作の全てに好影響を及ぼすことと思います。ただし、本当に重要なのは、それぞれの要素に及ぼす影響の“程度”です。**Space** が打ちやすいと言ってもある程度の負担はあるはずですので、それぞれの要素にどの程度の負担があるか考えてみましょう。

実際に **Space** の押下をする必要がありますので、動作については確実に一定の負担があります。組立についても、同じ「**Space** を押す」という打鍵動作でも、実際の状況次第で押し方は変わるために、毎回打鍵動作を組み立てる必要があり、多少の負担はあるはずです。しかし認識については、**Space** の存在は毎回分かり切っていることで、それぞれの単語だけ認識すれば済むので、何の負担にもなりません。よって、基本的に **Space** 入力の存在は「認識面の負担が相対的に軽くなる」という特徴をもたらすと考えられます。

課題文字列の三表記

タイプウェル国語 R の課題文字列表記は、通常、上段の漢字平仮名混じり表記・下段のローマ字表記・下段の

流れる文字表記の3つに分かれています。これらをどう使うかによって、認識面への負担が変わってきます。常に自分に合ったやり方を模索することが重要です。特に認識面がネックになっていると感じている場合には、まず改善を検討すべき部分だと思います。

単語単位でのランダム出題

タイプウェル国語Rの課題文字列出題形式は、タイプウェル憲法のような固定長文でも、e-typingのような文単位でのランダム出題でもなく、単語単位でのランダム出題です。**Space**による区切りはあるものの、主に4~9打鍵程度の短い単語が間断なく出題されます。そのため、極度にワード慣れしたとしても、打鍵動作の解凍(4章2節を参照)は一度に5~10打鍵分しか行えず、何度も繰り返し行う必要があるため、組立の能力は変わらず要求されることになります(現在の私の場合、慌ただしだしすぎてそもそも解凍というようなレベルにたどりつけていない、という感じですが)。よって、単語単位でのランダム出題は、ワード慣れによる組立への負担低下が少ない、という特徴をもたらすと考えられます。ただし、ワード慣れしていない段階で、例えばe-typingとどちらの組立負担の割合が大きいか、等という問題はまた別の話なので、注意が必要です。

5.3 打ち始めの数文字

打ち始めの数文字は、他の競技と同じく、認識・組立の素早い始動が重要となります。1トライアルの打鍵数は400文字と比較的長めなので、全体の中での重要性は低めですが、対策は必要です。私の場合、最初の数文字だけは流れる文字ではなくローマ字を読んで反射的に打つようにすることで、認識・組立しか働いていない時間(動作能力が無駄になっている時間)を減らす、という方針をとっています。とは言えこの方針は、この後で、ローマ字から流れる文字への視線の移行と、打鍵動作の組み立て方の変更(アルファベットを見て反射的に打つやり方から、打鍵チャンクを組んで打つ通常のやり方への変更)が必要になり、その際、認識にある程度の負担がかかります。こういったメリット・デメリットを考慮して、自分に向いた方針を探すのが良いと思います。

5.4 1ラップ目

1ラップ目のうち、打ち始めの数打鍵~十数打鍵程度を除いた部分です。まだ始まったばかりということで、認識・組立・動作とともに安定しにくく、大崩れしやすい局面です。**Esc**を多用する(1ラップ目で失敗したら中断する)人でも、例えば20回に1回しかまともに1ラップ目を打ちこなせないと、10回に1回はまとも

に打ちこなせるのでは、長期的に見れば記録の出しやすさに大きな違いが出てくるため、1ラップ目は絶対に重要です。

認識・組立・動作を早い段階からバランス良く働かせるためには、まずは速度を少し抑えるのが無難かと思います。特に認識(先読み)が暴走しがちですので、そこに気をつける必要があります。先読みの量は、初めは比較的少なめで、後から少しづつ多くしていくのが良いかと思います。また、何が何でも記録を狙いたい、1ラップ目から強引に加速したい、という場合はこの限りではありません。

5.5 2~7ラップ目と8ラップ目前半

2~7ラップ目と8ラップ目前半では、基本的には認識・組立・動作の全てが並行する状況が続きます。特筆すべき点は、この部分は300打鍵以上の長さがあり、その間様々に状況が変化するため、ある程度臨機応変に認識・組立・動作のあり方を変えていく必要があるということです。例えば、行が変わる直前に先読みの量を増やして視線移動の認識負担に備えることができます。逆に、行が変わる直前に動作速度を下げる認識の余裕を作る、という無難な方針をとることもできます。打ちにくい単語が来た時に、先読みを少し減らして組立の精度向上に意識を割き、丁寧に打ちこなすこともできます。もし「ギリギリ更新ペースだ、ここで少しでも減速したら更新を逃す!」という状況であれば、逆に組立を疎かにしてとにかく感覚に任せてゴリ押す、という方針も悪くありません。ちなみにこれらの方針の決定軸としては、認識をどの程度先行するか(先読みの量と速度)・組立の精度(丁寧に打つか感覚で打つか)・動作速度の三つだけ考えておけば、とりあえず十分でしょう。

このように、現在の局面とそのトライアルの狙い(記録更新、正確性向上、速度向上、ワード慣れ、安定性向上……)を考慮に入れて、臨機応変に打ち方を変えることがタイプウェル攻略の鍵です。もちろん、こんなことをじっくりと考えながら打つことはできません。普段からトライアル毎の狙いをしっかりと決めて打ち、打ち終わった際に何か引っかかるれば、リプレイを見ながら「この局面ではどうすべきだったか」ということをぼんやりとでもいいので考えましょう。それを繰り返すことで、少しづつ的確な状況判断を下せるようになっていくと思います。

5.6 打ち終わり

認識は組立・動作に先行している(先読みを行なっている)ため、打ち終わりの数文字~十数文字では認識作

業を行う必要はなく、組立・動作に集中することができます。このため、多くの場合はいわゆるラストスパートをかけることが可能になります。自分の動作速度の限界に迫るつもりで、全てを出し切りましょう。特に、ラストスパートをかけなければ更新できそうな場合などは、積極的に狙っていくべきだと思います。ただし、更新が間近に迫った最終行は非常に緊張するため、付け焼刃のラストスパートは大失敗につながりやすいです。普段から意識的にラストスパートを行なって、いざという時に緊張して大失敗することのないようにしましょう。

5.7 意識的/無意識的なペース調整

3章5節「減速」でも触れましたが、実際の打鍵ペースは、認識・組立・動作の能力だけではなく、意識的/無意識的なペース調整に依存しています。特にタイプウェルでは目標インジケータや経過時間表示などによりペース把握がしやすく、一定のペースに保ってしまいがちです。意識的なペース調整はいいのですが、無意識のペース調整はかなり厄介で、しばしば記録向上の妨げになります。これについては6章4節「無意識に設定している天井を外す」で触れようと思います。

5.8 モードごとの違い

ここまで基本常用語を念頭に置いて書いてきましたが、その他のモードも重要です。以下に常用語を除く3モードの特徴を挙げてみます。

カタカナ語

日本語にはあり得ない珍しい文字パターンの単語が多く、組立の負担が高くなりがちです。また、私はむしろ動作はしやすい方と思っていますが、運指の相性、ハイフン慣れなどにより、動作に大きな負担を感じる人もいるようです。ちなみに、小指を使用する標準運指よりのタイパーはカタカナ得意とする傾向があるように感じます。

漢字

とにかく「読みにくい」というのが特徴で、認識への負担が非常に高いです。私はローマ字読みを採用していますが、ローマ字読みに熟達しても、漢字を完璧に覚えて、恐らく認識への負担は依然として高いと思います。

慣用句・ことわざ

ワードが長かったり短かったり、助詞が含まれていたりして、認識・組立・動作の全てがやりにくいと思います。また、国語Rでは珍しく左手の負担が大きい（特にWが多い）ため、動作への負担も大きめです。

6章 どのような練習をするか

タイプウェルの記録を向上するためには、基本的には練習あるのみです。しかし、どのような練習を、どのようにすべきか、という点では、色々と工夫の余地があります。この章では、タイプウェルの記録を高めるために“どのような”練習をすべきか、もしくは練習の内容をどのように決めるべきか、といったことについて、私の見解を書いていきます。

6.1 ボトルネックを見極める

まず第一に、自分のタイピングについて、ボトルネック（最も足を引っ張っている要素）を見極めることが大事です。これまで説明してきたように、何が足を引っ張るかは状況によって様々に変わりますが、それでも特に足を引っ張っている要素がきっとあるはずです。それを見極めることは難しいと思いますが、必ずしも正解を見つけられなかったとしても、自分にとっての課題を積極的に探していくようにするべきです。漠然と「タイピングを速くしよう」と思って練習するのではなく、「〇〇の能力を伸ばそう」と具体的な課題をイメージして練習した方が成長しやすく、しかも楽しいと思います。

ボトルネックを見極めるためには、ミスをしたり減速してしまった時に、「どうして詰まってしまったのか」を自問自答していくことが必要です。以下の認識・組立・動作の節で、それぞれの要素が原因で起きてしまう失敗や、改善する方法について、いくつかの例を挙げていきます。

6.2 認識能力を高める

認識に由来する失敗に敏感になるには、詰まつてEscした直後などに、先ほどまでの自分が「今何を打っているのか」「次に何を打てばいいのか」がちゃんと分かっていたかどうか、自問してみてください。認識が問題なく行われていればどちらも自然と把握できているはずですが、実際は、手元の打鍵に意識を割きすぎたり、先読みが先行しすぎたりして、どちらかが疎かになっていることが多いです。

タイプウェルにおいて認識能力を高めるということは、主に「先読みを適度に、かつ正確に行えるようにする」ということです。常に先読みに若干の意識を割き、今打っている内容もしっかりと保持する必要があります。そのためには、常にある程度集中して、適度な量の先読みを保持するよう心がけて打つようにしてください。「常に心がける」というのは難しいことで、私もすぐ疎かにしてしまい、その度に気持ちを入れ換える羽目になります。それでも少しづつ先読みは上達していますので、

地道にやれば伸びるものなのだと思います。

6.3 組立能力を高める

これまで組立という要素の存在を、当たり前のように扱ってきました。しかし実際はこの要素はなかなか意識されにくく、あまり重要視していない人が多いように感じます。打鍵動作はほぼ無意識に行われていて、組立コストは動作コストに比べれば無視できるほど小さい、という考えだと思います。

しかし、私は全くそうは思いません。私の運指はいわゆる標準運指で、スペル打ち分け以外の最適化は行っていませんので、打鍵動作は比較的無意識に近いはずです。それでも実際は無意識とは程遠い、もしくは、動作を意識的に制御すること（組立の精密化）により打鍵速度を大幅に向上できる、と感じています。組立の改善によって打鍵速度を向上できる例をいくつか挙げてみようと思います。

打鍵チャンクの改善

これは組立の改善の中では最も分かりやすいものかと思います。打鍵チャンクとは、複数キーの打鍵を一つのまとまった動作として認識する場合の一まとめのことです（私の造語なので、一般的な用語ではありません）。これの組み方を改善することにより、打鍵速度や正確性を向上できます。

さくさく という単語を例に挙げます。         を 21872187 で打つします。これは元々非常に打ちやすく、    を 1 つのチャンクでとらえ、自然に素早く入力できます。しかしあまだ改善の余地はあります。ある程度組立と動作に余裕があれば、        を全て 1 つの打鍵チャンクととらえ、8 打鍵で一つの動作という感覚で素早く打ち抜けます。この動作はしっかりと組み立てておかないとすぐに詰まりますが、ある程度有用です。組立能力が高まれば、このように組立の負担を増やし動作速度を向上する方針をとることが可能になり、選択の幅が広がります。

打ち分け・最適化

組立の負担を高めて動作の負担を下げる、一般的で有用な方法です。私は最適化は行っておらず、打ち分けもまだ未熟なので、ここで特に語ることはしません。

動作の空白地帯をなくす

よくよく気を付けてみると、指の動きとしてはまだまだ余裕があるのに動作を疎かにしてしまっている部分が沢山あるはずです。例えば  の前後、打ちにくい単語で減速したあと、打鍵チャンクと打鍵チャンク

の間、などはそうなりやすいです。集中して先の方までしっかりと組立をしていればノータイムで打てる部分でも、漫然と打てば遅くなり、動作能力を生かしきれなくなってしまいます。認識の先行（先読み）が重要なように、組立の先行も重要です。漫然と指が動くに任せ、常に短縮できる箇所を探しながら打ち進みましょう。

空間把握能力の向上

これも組立能力のうちの重要な要素です。例えば  (7) →  (7) のようなホームポジション外からホームポジション外への同指異鍵など、空間をしっかりと把握して動作を組み立てないとミスにつながりやすい打鍵パターンは、いくつもあります。正確な空間把握もできるだけ常に気を付けるようにしましょう（実際のところ、空間というよりは指との相対的な位置関係に頼っている気もあります）。

局所速度・局所正確性のコントロール

打鍵パターンの打ちやすさ、状況、トライアルの狙い、余裕などを考慮して、局所的に速度や正確性を上下させる場合があります。更新狙いの最終ラップで乱打をしてタイムを稼ぐような、そのたぐいの調整を常にチマチマやるということです。これを強く意識はじめたのは最近なので、特にまだ書けることもないのですが、ある程度余裕が出てきたら、こういった小細工も有用になってくるかと思います。

6.4 動作能力を高める

タイピングの要は、やはり動作能力です。これを高めるために最も重要なのは、指の器用さ自体を高めることです。しかしそれについては有効な練習法が分かっていません。今回はとりあえず、打鍵パターン別に動作能力を高めていく、ということを考えます。

苦手な打鍵パターンを意識する

リプレイの見直し、詰まった単語の反復練習などを通して、苦手な打鍵パターンを頭に染み込ませましょう。単純にその打鍵パターンの打ち方が上手くなるだけでなく、苦手であることを強く認識することによって、トライアル内での対応（減速するとか、突っ切るとか）を決めやすくなります。

得意な打鍵パターンを意識する

得意なパターンについても同じです。打ちやすい、打っていて気持ちいい、自然と加速できる単語を沢山見つけて、トライアル内でしっかりと活用できるようにしましょう。

持久力の向上

1回や2回のトライアルではなく十数回～数十回のトライアルを繰り返して記録を出す必要上、動作能力を長時間保つために、指や腕の持久力も重要です。持久力については7章3節でもう少し詳しく考えます。

6.5 無意識的な速度制限を外す

これまで何度か触れてきましたが、染み付いたペース感覚によって無意識に打鍵速度を制限してしまっていることがあります、これを取り払うことが時に必要になります。無意識の速度制限を取り払うために有効そうな練習をいくつか紹介します。

無理やり制限を超えてみる

とにかく無謀なぐらい速く、物凄い乱打で何トライアルか打ってみます。すぐに「意外といけるじゃん」となることもありますし、そうでなくともペース感覚のリセットに一役買ふと思います。

自分のリプレイを見ながら打つ

自分の直前トライアルのリプレイ、もしくは最高記録のリプレイを見ながら、それより速く打ってみます。リプレイより速く打てるようでしたら、少なくとも動作能力にはまだ余裕があったということです。この練習は手軽ですし、通常の練習効果もありますので、ぜひ定期的にやってほしいです。

イメージトレーニング

タイプウェルのトライアルを開始し、実際のキーボードは打たずに、頭の中だけでタイピングを行ないます。できるだけ速く、しかし実際の動作をしっかりとイメージしながら行うように心がけます。自信を持って「効果がある！」とは到底言えない練習方法ですが、個人的には、ペース感覚をリセットしたり、認識・組立のあらを探すのに役立つと思っています。イメージ上なのにミスをしてしまうこともよくあり、認識・組立の難しさを感じることができます。気分転換にもなりますし、こういった練習も一興かと思います。

上級者のリプレイを見る

自分が目指しているスタイルに近いタイパー、もしくは自分より（タイプウェルのランクシステムで）2ランクほど上のタイパーなどのリプレイを見ながら、実際に打ってみたり、イメージトレーニングをしてみたり、といった練習です。今の自分より速いペース、というのが明確に実感できるため、効果はかなりあるのではないかと思っています。また、こういったリプレイを見て上級者の打鍵をイメージすることは、モチベーションの維持や成長計画の決定に良い影響を与えると思います（7章

で詳しく触れます）。

6.6 意識的なペース調整

無意識的なペース調整と違い、意識的に自分のペースを調整することは、安定性の向上やトライアルごとの狙いの達成などのために、非常に重要なと思います。意識的にペースを調整するためには、「何のために、どの程度のペースに調整するのか」というビジョンが必要になります。更に、このビジョンを設定するためには、自分の実力をある程度正確に把握する必要があります。

ペース調整のビジョン

ペース調整の目的と、調整するペースの程度は、例えば「大幅に記録更新するため、安定性を犠牲にしてもとにかく最高速で打ちたい」「実力的には問題なく更新できそうなので、最高速は出しきらず堅実に打ちたい」「正確性を高めたいので、ミス1%以内を出せる速度で打ちたい」など、いくらでも考えられます。このビジョンを常に持つことは、長期的に見るとかなり重要なと思います。前提としては、当たり前の話ではありますが、速度を上げるほど正確性・安定性は下がる傾向にある、ということに注意が必要です。

自分の実力を正確に把握する

ペース調整の目的が定まっても、自分の実力が把握できていなければ、どのペースに調整していくか分かりません。どの程度の速度で打てば、どの程度の安定性と正確性を実現できるのか。これをしっかりと把握しておくことが重要になります。もちろんある程度打ち込んでいるタイパーであれば、大まかには自分の実力を把握しているはずです。しかし、その大まかな把握を超えた正確なペース感覚は、ある程度意識して練習しなければ得られないものだと思います。目標インジケータや経過タイム表示、ラップタイム表示、文字が流れる速度、打鍵感覚など、様々な指標を活用してペースを一定に保ちながら、安定性・正確性がどのように変化するか、じっくりと観察するような練習が有用だと思います。ちなみに、正確なペース感覚を身につけることは、自分の状態（調子）を正確に把握することにもつながると思っています。

6.7 まとめ

この章ではタイプウェルの上達方法について書いたつもりですが、具体的な練習方法の記述が少なく、曖昧すぎて、役に立たなさそう、と感じる方も多いかもしれません。確かに曖昧で、タイプウェルの上達に直接は役に立たないと思うのですが、こういった曖昧なこと、特に「何の能力を伸ばしたいのか」ということを常に気にとめて、後はひたすらトライアルを繰り返す、というやり

方が、基本的ながら理想の練習だと私は考えています。

7章 どのように練習をするか

7.1 “どのように”の重要性

「継続は力なり」という言葉があります。タイピングもその通りで、長期間練習を続けなければ一定以上の上達は望めません。タイプウェル国語 R で言えば、全くのゼロから総合 ZJ ランクに到達するまでに、とてつもない才能と努力（と自由な時間）が無い限り、最低でも 1 年は要するでしょう。それ以上のレベルに到達するには、数年～十数年という単位での練習が必要になります。これだけ練習期間が長くなってくると、どのように練習をするのか、つまり練習時のコンディションや、モチベーションの維持、成長計画といったことが重要になってくるはずです。この章では、そういった“どのように”的部分に焦点を当て、効率よく、また楽しく練習を続けるための方法を考えていきます。

7.2 コンディションを整える

「記録を出すため」に必要なのは言うまでもなく、「成長効率を高めるため」にも、コンディションの良い時に練習することが重要です。打鍵感覚は実際の日々の打鍵の積み重ねで作られていくものなので、調子が良い時に重点的に練習を行い、自分にとってできる限りの、速く・正確な打鍵を積み重ねていくことが大事だと思います。ではタイピングのコンディションとは一体どんなものでしょうか。個人的には、コンディションは脳の働きと身体の働きの二つに分けられると思います。それについて、気を付けるべき点を挙げていきます。

脳の働きを高める

脳の働きを高めるためには、十分な食事、十分な睡眠、十分な目覚めの三つが重要だと感じます。食事と食事の間、特に朝食前は血糖^{*8}が少くなり、集中力が低下する^{*9}とされていて、十分な食事が大切であることが分かります。次に睡眠についてですが、経験上、睡眠が少しでも不足していると、タイピングには明らかに悪影響が出ます。私の場合、タイピングを始めてから睡眠の不足を感じたら、（時間に余裕さえあれば）1～2 時間ほど仮眠してから練習します。十分な睡眠はそのくらい大切だと思っています。睡眠からの十分な目覚めも重要です。本来は、朝起きて食事をして身体を動かして……という風に健康的に目を覚ますのが理想だと思いますが、中々そうもいかないので、私の場合はコーヒーを飲むこ

とで無理やり目を覚ましています。糖分をとることが脳の働きに良いとも聞く（簡単に調べたところあまり信頼できなさそうですが）ので、練習を始める時にコーヒーとお菓子を用意して、少しずつ食べながら練習するようになります。

身体の働きを高める

これも非常に重要です。整えるべき身体コンディションとしては、体温（血行）、爪、姿勢、疲労の四つが重要なと思います。体温については、日本人のタイパーであれば誰しも「冬の寒い時期に指がかじかんで打てない」といった経験をしたことがあります。部屋を暖める、風呂上がりに打つ、しっかりと食事をとるなど、体温を保つためにしっかりと対策をとりましょう。爪については、個人の好みはあると思いますが、私の場合できるだけ短く切った方が上手くいきます。また、「常にほぼ同じ長さに保つ」ことが、打鍵感覚を搖るぎないものにするために重要だと思います。爪の長さが変わると打鍵感覚は大きく変わりますので、長さが変わる度に打ち方を微調整しなくてはいけなくなります。姿勢についても同様です。机のどの辺りにキーボードを置くか、キーボードの角度、椅子の高さ、画面と目の距離……。それぞれどんな状態を好むかは人それぞれですが、常にほぼ同じような姿勢で打つことが重要だと思います。疲労については、非常に重要なと思いますので、次の節に分けて詳しく考えます。

7.3 疲労

タイピングは常に自分の限界に近い速度で指を動かし続ける競技なので、動きは地味でも、長時間の練習を行えばかなりの疲労がたまります。手、前腕、肩、首など特に疲労があらわれます。私の場合は、本気の練習を 2～3 時間ほど続けると少しづつ疲労が意識できるようになり、6～7 時間で肩の筋肉に刺すような痛みが出て、手と前腕にある指を動かす筋肉の疲労により、打鍵速度・正確性が明らかに低下します。つまり、密度の高い練習を長時間行なえば打鍵速度・正確性が下がり、練習の質が下がってしまいます。「質の高い練習を」「長時間」行なうことが上達の近道ですが、疲労がその邪魔をする、ということになります。この節では、厄介な疲労の問題とどう付き合うかを考えます。

長時間練習の良し悪し

疲労がたまると言っても、たまにしか練習しないのであれば（そして腱鞘炎等のリスクを無視するのであれば）、筋持久力の限界まで練習すればいい話です。しかし、毎日、もしくは頻繁にタイピングの練習を行う場合、

^{*8} 血液中に含まれるブドウ糖。ブドウ糖は脳のエネルギー源。

^{*9} 参考 日本栄養士会 Web サイト http://www.dietitian.or.jp/consultation/b_01.html

そういうわけにもいきません。日をまたぐ疲労が存在するからです。一定以上の練習を行うと、主に手と前腕の疲労が翌日以降に残ってしまい、練習の質が下がってしまいます。また、記録を狙っている場合、前日までの疲労が残っているようでは話になりません。

ならば疲労がたまらない内に練習を切り上げてしまうべきか、というと、それも疑問です。練習時間が長ければ長いほど単純な練習効果は高くなるでしょうし、私の経験からすると、長時間連続して高負荷の練習をした方が、(短期的な)練習効率は非常に高くなるからです。つまり実際には、翌日以降に練習の支障になるほどの疲労を持ち越さない程度に、しかしどうできるだけ長時間まとめて練習をする、というように、上手くバランスをとっていく必要があります。

さて、とりあえず「翌日以降の練習の支障にならないよう、適度な練習量におさえる」という結論に至りましたが、「筋持久力の向上」ということを考えると、話は更に複雑になってきます。練習効率（長時間にわたって質の高い練習ができるようにする）や長文競技のタイム向上のために、長時間の練習を通して筋持久力を向上させたい、という方針があり得ます。結局、長時間練習には「筋持久力向上・当日の練習効率上昇・翌日以降の練習効率下降」という三種類のメリット・デメリットがあり、これらのバランスを取りながら、自分にとって望ましい量の練習を行なっていく、ということになるでしょう。こういった点については、筋持久力の向上がどの程度であるとか、年齢による差とか、そういった運動生理学的な知見が組み合わされれば、もう少し実のある結論が出てくるのかもしれません。

疲労コントロールの具体例

個人的に理想だと思っている練習量決定の方針です。完全に実現できているわけではないですが、できるだけこれに沿う形にしようとは心がけています。ちなみに持久力の向上はほぼ無視しています。かなり迷いましたが、怪我をするリスクは非常に恐ろしいため、こういう方針となりました。

- 翌日に疲労を残さない（基本的に3~4時間で切り上げる）
- 翌日、二日後に練習できない場合は長時間練習する
- 記録狙いの場合は練習量を減らして（2~3時間に）コンディション調整
- 怪我のリスクを減らすため、6時間以上は打ち続けない

練習のしすぎは、腱鞘炎けんしゅうえん（生活習慣の乱れ、練習のしすぎなどによって引き起こされる腱や腱鞘の炎症。タイマーの難敵）にもつながります。短期的な練習効率向上のためにも、長期的に練習を続けるためにも、しっかりと疲労をコントロールするようにしましょう。

7.4 ビジョン・成長目標・短期的課題

効率良く上達するため、というより、タイピングをより楽しむために、ビジョン・成長目標・短期的課題の三つを設定することが大事だと思っています。これだけだと意味が分かりにくいですが、つまり、長期的な「どんなタイマーになりたいか」というビジョン、中期的な「どんな記録を達成したいか」という成長目標、そしてそのために達成しなければならない課題、という意味です。

ビジョン

ビジョンとは、「どんなタイマーになりたいか」という、タイマーとしての志向です。正確性タイマーになりたい、乱打タイマーになりたい、タイプウェルで総合1位になりたい、e-typingで天下を獲りたい、○○さんのようなタイマーになりたい、100才までタイピングを続けたい、他のタイマーに好かれたい、などなど、もちろん何でも構いません。自分がどんなタイマーになりたいか、ぼんやりとでも明確にでも、とにかくイメージを持つことが大事だと思います。私の場合、若い頃はとにかくたにごんさんに憧れていたので、どの競技でもできるようになりたい、正確性は高めがいい、などと思っていました。今は海外のトップタイマーに憧れて英文タイピングに傾いたり、でもタイプウェル国語Rももっと上達したかったりと、いまいち方向性が定まっていません。もっとビジョンを明確にしなければいけないと考えています。

成長目標

中期的な「どんな記録を達成したいか」という目標も大事です。具体的な記録ではなく、「どのように、どの程度上達したい」といった、能力の成長に関する目標でも構いません。ビジョンとの整合性（成長目標がビジョンの達成につながっているかどうか）は無い場合もよくあると思いますが、それでもいいと思います。自分が達成したいと思う記録や順位、上達したいと思う具体的な内容をしっかりと持って、それに向かっていくことが、上達のためにもタイピングを楽しむためにも非常に重要です。

短期的課題

成長目標の達成のために、まず達成すべき様々な短期的課題のことです。例えば現在の記録が国語R総合

得点 1125000（総合 XX）で、成長目標が総合 ZJ だつたとします。そこで、5000 点を伸ばすために「常用 0.5 秒、カタカナ 2 秒、漢字 1 秒、慣用 1 秒更新」を目安にしたとします。では、これを達成するためにはどの能力をどう伸ばせばいいのでしょうか。これを現在の自分の実力と相談して考えます。例えば「常用は大分安定してきた。次はもっと加速できる場所を増やそう」とか、「今のところカタカナが全然安定していない。苦手なパターンを絶ざらいして、安定性を一気に向上しよう」とか、「まだ読みで迷ってしまう漢字が十数個ある。まずはそれを完璧に覚えよう」とか、具体的な課題が見えてくるはずです。このように目標を達成するための具体的な課題をいくつも見つけて、それを一つずつ達成していくことが、着実に上達していくためのコツだと思います。

7.5 モチベーション

タイピングとは長い付き合いになるため、モチベーションの維持は非常に重要です。タイピングは趣味ですし、無理やり続けることはないのですが、楽しく練習を続けられるのならばそれが理想です。これこそ他人が口を出すべき問題ではないのかもしれません、楽しくタイピングを続けるために重要なと思っていることを、いくつか紹介してみます。

能力の細分化、伸びしろの発掘

前節の「短期的課題」で少し触れましたが、手に入れたい能力を細分化して、様々な具体的な課題を見つけることで、「練習が報われる」機会を増やし、日々の練習を少し楽しいものにすることができます。「総合 ZJ を出したい」とか、「動作速度を高めたい」というような大雑把な目標は、順調に達成できている内はいいですが、成長が停滞してきたとき、不要な重圧になります。何をすればその目標を達成できるのか分からなくなってきた、「総合 ZJ なんて一生無理なんじゃないか」とか、「もう動作速度は限界に達してるんじゃないかな」とか、どんどんネガティブな方向に進んでいきます。こういう時、「動作速度」という能力を細分化していくと、何やら光が見えてきます。「Space をもう少し素早く打つ」

「H O U というパターンをもう少し素早く打つ」「同キー連打をもう少し素早く打つ」などと細分化していくって、こういう小さな課題を少しづつクリアしていくばいいんだ、と考えると、目標を達成できるような気ができます。こんなことを考えなくてもどんどん上達していく人もいるかもしれません、上達が停滞している時は、積極的にこういった工夫をしていくことが大事だと思います。自分の能力のちょっとした成長に敏感

に気付き、それを喜べるようになると、タイピングがとても楽しくなるはずです。

他のタイパー達との交流

ストイックに自分と戦い続けるのみ、ランキングで実力を競うのみ、というのもいいですが、タイパー同士で交流するようになると、やはりタイピングの楽しさは増すと思います。私の場合は twitter とブログ（あまり更新していませんが……）で、他のタイパーと交流を持てるようになっています。他のタイパーから様々な刺激や知見が得られてとても楽しいですし、上達にも役立つていて感じます。例えばこのタイピング合同誌へ参加させていただいたことも、twitter をやっていたからこそ得られた機会です。こうやって他のタイパーと気軽に交流できるのはとてもありがたいことだと思います。

8章 おわりに

以上で、今回の記事は終わりです。ここまで拙い記事を読んでくださった皆さん、本当にありがとうございました。この記事では、私が普段タイピングについて考えていることというか、私のタイピング観のようなものの体系をまとめようと試みました。しかし予想以上に自分の中で考えがまとまつておらず、また単なる思い込みのような根拠の無い部分も多く、結果的に、何が何やら分からないものになってしまったような気がします。非常に恐縮です。ともかく、長い間タイピングを（特にタイピュエルを）練習する中で少しづつ形成されてきた考えを、そのままドバッと詰め込んだような形になりました。ここまで本格的にタイピングについての文章を書いたのは初めてなので、これを機にぜひ独りよがりな考えは正し、問題の無い部分は更に深めていきたいと思っています。ブログや twitter などを通して、今回の記事について色々なご意見・ご批判をいただければ有難いです。

最後に、このタイピング合同誌を主催し、執筆作業を引っ張ってくださった tomoemon さんに、心からの感謝を表します。

第 III 部

新配列のすすめ

kouy

1 章 新配列とは？

新配列とは、パソコンなどで日本語を入力するためのかな入力配列で、ローマ字入力とかな入力以外の配列のことです^{*10}。

パソコンで日本語を入力するときの入力方法は、多くの方がローマ字入力——キーに印刷されているアルファベットでローマ字表記を入力する方法——を使っていると思います。あるいは、かな入力——キーに印刷されているかなに従ってかなを入力する方法——を使っている方もいるでしょう。

「そもそも、かなの入力方法はその 2 種類しか知らない。ほかの方法なんてあるの？」と思う方も多いと思います。

しかし、日本語を入力する方法はこれ以外にも数多くあります。日本語の文章を分析して効率よく入力できるようにしたもの、覚えるのは簡単でしかも速く楽に入力できるようにしたものなど、それぞれに日本語入力がより快適になるように工夫された新配列が開発されています。

現在のパソコンは、どの配列も簡単に使うことができます。最初に覚えたのがローマ字入力だからといって、これからもローマ字入力を使い続ける必要はありません。

あなたも、新配列を使って快適な日本語入力環境を実現してみませんか？

1.1 日本語を分析して作った配列

新配列のメリットは、日本語をより効率よく入力できることです。では、なぜ新配列は効率よく入力できるのでしょうか？ それは、日本語には良く出てくるかなとあまり出てこないかながあり、新配列は良く出てくるかなを打ちやすいように配置しているからです。

ローマ字入力にしろ、かな入力にしろ、あるいは新配

列にしろ、最終的にはかなを入力することによって日本語を入力しています。では、かなのうち、最も入力する機会が多いかなはどれでしょうか？

図 3-1 は Web サイトその他から適当に文章約 100 万字採集して、出現するかなの回数（漢字はかなに直して）を調べたものです。一番多く出現するのが「い」で 7 万 4569 回。次が「う」で 5 万 9235 回。3 位が「ん」で 5 万 8709 回となります。出現率トップクラスのかなは 5 万回以上の出現回数であることがわかります。

次に下位の方を見てください。出現回数 70 位以下の下位グループのかなは、出現回数 1000 回前後のかなが並んでいます。出現率トップクラスのかな 50 分の 1 程度の出現率です。ここまで下位でなくとも、出現回数中位、例えば 43 位の「そ」や 44 位の「え」でも出現回数は 1 万を割っています。出現率トップクラスのかなと比べると出現率は 5 分の 1 程度しかありません。

このように、かなの出現率はかなによって大きく異なります。したがって、出現回数上位のかなを、キーボードの打ちやすいキーに配置すれば、効率よく入力することができます。では、キーボードの打ちやすいキーはどのキーでしょうか？

キーボードのキーを打つ指は片手につき 5 本あります。このうち親指はキーボード最下段のキーを担当するのでとりあえず除きます。文字キーを打つ指は人差し指、中指、薬指、小指の 4 本です。この中でキーを打ちやすい指はどの指でしょうか？ 人差し指や中指は動かしやすく、力もあるので打ちやすい指です。逆に、小指や薬指は思うように動かせず、疲れやすいので打ちにくい指でしょう。

また、キーボードの文字キーは 4 段にわたって配置されています。「最上段」（キーの左から順に 1 2 3 4 5 ……と並んでいる段）、「上段」（左から Q W E R T ……）、「ホーム段（中段）」（左から A S D F G ……）、「下段」（左から Z X C V B ……）の 4 段です。このうち最も打ちやすいキーの段は、やはり指を動かさなくてすむホーム段のキーでしょう。次が 1 段指を動かす必要が

^{*10} この文章では「新配列」とはローマ字入力（QWERTY ローマ字入力）とかな入力（JIS かな、JIS X 6002-1980）以外のすべての配列を指すことにします。親指シフトや Dvorak などはかなり昔からある配列ですので、「新配列」という名前は違和感があるかもしれません、ここでは新配列に含めます。

順	字	出現数	出現率	順	字	出現数	出現率	順	字	出現数	出現率
1	い	74569	6.265%	30	ら	16103	1.353%	59	げ	4068	0.342%
2	う	59235	4.977%	31	を	15893	1.335%	60	む	3725	0.313%
3	ん	58709	4.933%	32	さ	15693	1.319%	61	す	3173	0.267%
4	し	48069	4.039%	33	あ	15658	1.316%	62	び	3029	0.254%
5	か	39537	3.322%	34	れ	14594	1.226%	63	ざ	2565	0.216%
6	の	38367	3.224%	35	だ	13722	1.153%	64	ぐ	2422	0.203%
7	と	37984	3.191%	36	ち	13140	1.104%	65	ぜ	2360	0.198%
8	た	33853	2.844%	37	せ	12513	1.051%	66	へ	2323	0.195%
9	、	28750	2.416%	38	け	11952	1.004%	67	べ	2275	0.191%
10	て	27725	2.329%	39	一	11000	0.924%	68	ゆ	2174	0.183%
11	く	27579	2.317%	40	よ	10960	0.921%	69	ほ	1974	0.166%
12	な	27521	2.312%	41	ど	10627	0.893%	70	ぶ	1949	0.164%
13	に	27389	2.301%	42	ゅ	10151	0.853%	71	ぞ	1793	0.151%
14	き	26011	2.185%	43	そ	9878	0.830%	72	ぱ	1747	0.147%
15	は	24910	2.093%	44	え	9211	0.774%	73	い	1201	0.101%
16	こ	24434	2.053%	45	わ	8665	0.728%	74	ほ	1193	0.100%
17	る	24368	2.047%	46	み	7980	0.670%	75	え	806	0.068%
18	。	23560	1.980%	47	め	7755	0.652%	76	づ	781	0.066%
19	が	23074	1.939%	48	ひ	7729	0.649%	77	び	732	0.062%
20	で	21789	1.831%	49	ば	6925	0.582%	78	あ	681	0.057%
21	つ	21418	1.800%	50	や	6876	0.578%	79	ぬ	575	0.048%
22	よ	21319	1.791%	51	ろ	6643	0.558%	80	べ	482	0.040%
23	す	21000	1.764%	52	ほ	6605	0.555%	81	お	163	0.014%
24	ま	19322	1.623%	53	ふ	5639	0.474%	82	ウ	83	0.007%
25	じ	18329	1.540%	54	や	5322	0.447%	83	ぢ	78	0.007%
26	り	17904	1.504%	55	ぶ	5232	0.440%	84	う	36	0.003%
27	も	17888	1.503%	56	ね	4595	0.386%	85	わ	0	0.000%
28	つ	16984	1.427%	57	ご	4406	0.370%				
29	お	16377	1.376%	58	ぎ	4353	0.366%				

図 3-1 文章 100 万字中のかな出現回数

ある上段か下段。最上段は 2 段指を動かす必要があるので最も打ちにくい段です。

さらに、キーの横のズレや指の長さなどによって打ちやすさが変わります。図 3-2 はわたしが思う各キーの打ちやすさを示したものです。打ちやすい順に「◎、○、△、×」です。この表の◎や○のついたキーを多く使い、△や×のついたキーをあまり使わないようにすれば、効率よく入力することができます。

このように、新配列は日本語とキーボードを分析して作ります。新配列で考慮する要素を“文字の出現率”と“キーの打ちやすさ”という 2 種類を紹介しましたが、他にも 2 文字以上で連続して出現することが多い連なり

(例えば、「よう」「てい」「かい」などは出現率が高い) や、良く出現するフレーズ（「ます。」「という」などは出現率が高い）も考慮します。また、1 キーでの打ちやすさのほかに、連続してキーを打つ場合の打ちやすさも考慮します（例えば、[K] [J] というキーの連続は非常に打ちやすい。[M] [U] のように同じ指で遠いキーを続けて打つキーの連続は打ちにくい）。

図 3-3～3-7 は、図 3-1 のデータを使用して、1 万字（かなで数えて）の文章を入力した場合に各キーを何回打鍵するかを配列別に示したもので^{*11}。図を見てい

^{*11} 図中のキーボード外の数字の意味：下の上段は小指・薬指・中

	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	
	×	○	○	△	△	×	△	○	○	×	×	×	×		
	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	○	△	×			
	△	△	△	○	△	○	○	△	△	×	×				

図 3-2 各キーの打ちやすさ

ただくと、図 3-3（ローマ字入力）、図 3-4（かな入力）に比べ、図 3-5～3-7 の新配列 3 種（親指シフト、月配列、けいならべ）はホームポジションのキーを多く使うのがわかると思います。

日本語で良く出てくる文字を打ちやすいキーで入力できる。だから新配列は打ちやすいのです。

2 章 なぜ今、新配列か？

新配列が優れていると言つても、もうパソコンもインターネットも日常的に触れる世の中。ローマ字入力に慣れていて何の不都合もなく使っているのに、今さら新配列なんて……と思う方もいるかもしれません。

しかし、パソコンとインターネットが普及した今だからこそ、新配列は誕生し、使いやすくなったと言えるのです。「今さら新配列」ではなく「今こそ新配列」なのです。

2.1 いま使っているパソコンで新配列を使えるようになった

1980 年代から 1990 年代にかけて、パソコンが普及する前に、ワープロ専用機が普及していた時代がありました。ワープロ専用機の時代の配列の選択は、そのワープロに搭載されている配列を使うしかありませんでした。多くのワープロではローマ字入力とかな入力しか搭載されていませんでしたので、使用できる配列は事実上この 2 種類に限定されていたのです。

当時もローマ字入力とかな入力以外に、親指シフト (NICOLA) や新 JIS 配列といった「新配列」は存在していました。しかし、親指シフトを使おうと思ったら富士通の OASYS を、新 JIS 配列を使おうと思ったらそれが搭載されている一部の機種を購入するしかありません

でした。ましてや、自分でオリジナルの配列を作るなど夢物語だった時代です。

現在なら、購入時そのパソコンに使いたい新配列が搭載されていなくても、あとから追加して実装することができます。

配列を実装するソフトウェアを使用すると、今使っているパソコン、今使っているキーボードのままで新配列を使用することができます。このような新配列を実装するソフトウェアのことを「配列エミュレータ」と呼びます(以下、単にエミュレータとも書きます)。エミュレータはさまざまな種類の物があり、無料で使うことができるものもあります。また、インターネットを通してダウンロードできるので、だれでも簡単に入手できます。さらに、一部の新配列は、エミュレータを使うまでもなく、IME を使って実装できたり、OS に最初から搭載されているものもあります。

新配列を導入するためのハードルは、昔に比べはるかに低くなっています。

2.2 多様な配列が生まれている

パソコンとインターネットにより新配列が受けた恩恵は、これだけではありません。

前述の通り、現在ではエミュレータを使えば簡単に新配列を実装することができます。そしてエミュレータの多くは、文字の配置を自由に入れ替えられるという機能を備えています。この機能により、かつては夢物語だった「自分でオリジナルの配列を作る」ことができるようになりました。「こうすればもっと良くなる」と思う点を修正したり、一からまったく新しい配列を作るということが、簡単にできるようになったのです。

これにより、2000 年前後から現在にかけて、数多くの新配列が生み出されるようになりました。多くは個人によって作られたものですが、インターネット時代らしく、ネット上に公開され、多くの人の意見を取り入れて

指・人差し指の打鍵数、下の下段は上段の合計、右は最上段・上段・中段・下段の打鍵数、右下の上段は通常のシフトや同時打鍵シフトを 0 打鍵と数えた場合の打鍵数、右下の下段は通常のシフトや同時打鍵シフトを 1 打鍵と数えた場合の打鍵数。

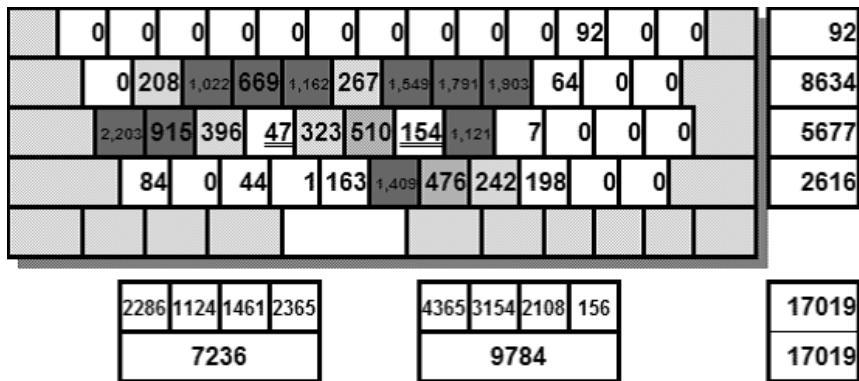


図 3-3 1万字の文章を入力した場合の打鍵数 ローマ字入力

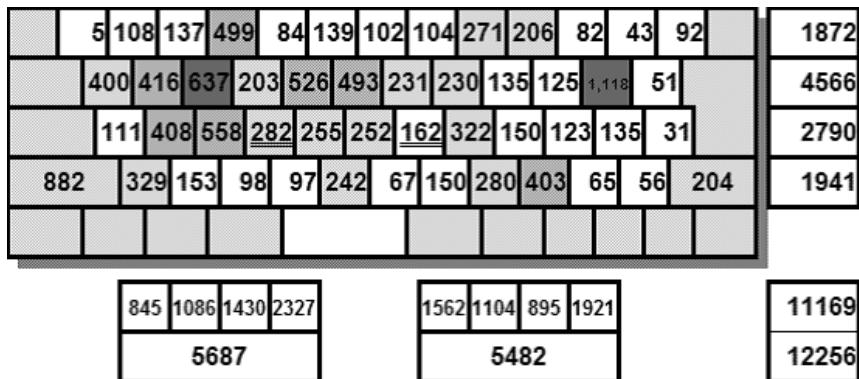


図 3-4 1万字の文章を入力した場合の打鍵数 かな入力

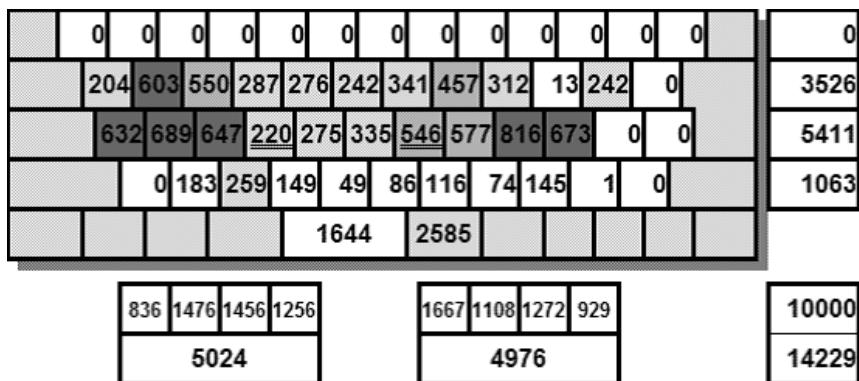


図 3-5 1万字の文章を入力した場合の打鍵数 親指シフト (NICOLA)

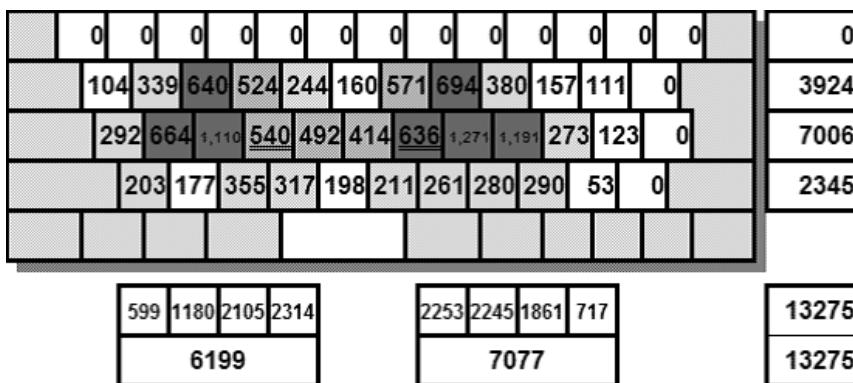


図 3-6 1万字の文章を入力した場合の打鍵数 月配列 2-263式

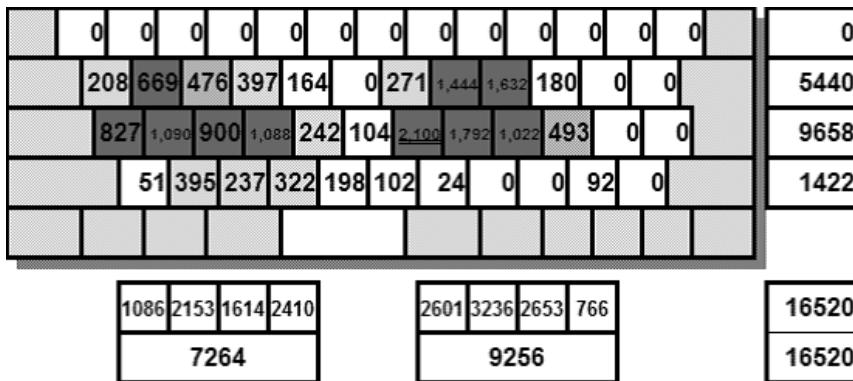


図 3-7 1万字の文章を入力した場合の打鍵数 けいならべ

少しづつ修正して作られた新配列もあります。

新配列を作るには、先にも書いた通り日本語の分析が不可欠です。かつては、日本語の文章を採集して、それを解析するというのは大変な手間がかかる作業でした。

しかし、これさえもパソコンとインターネットが解決してしまいました。現在では、配列を作るために必要な日本語のデータはインターネット上で公開されています。かつては個人ではとても手に負えなかったようなデータを、簡単に手に入れることができます。さらに必要なら、自分で日本語を分析することもできます。そのために必要な文章解析ツールも、ネットからダウンロードできるのです。

あらたな新配列が次々と誕生したことにより、新配列の選択肢は大きく広がりました。かつてはローマ字入力やかな入力以外の配列と言えば、親指シフトくらいしか選択肢はありませんでした。現在では、親指をシフトとする配列、中指をシフトとする配列、同時打鍵を使う配

列・使わない配列、覚えやすさに重点を置いた配列など、それぞれに優れた特徴のある配列が多数生み出されています。21世紀に入ってから10年以上が経ち、新配列はまさに百花繚乱。ひゃっかりょうらん そろそろ主要なアイデアも出尽くし、円熟期を迎えたと言えると思います。

今なら、あなたが気にいる新配列がきっと見つかるはずです。

3章 今なら新配列だって覚えられる

新配列が台頭してきたのはわかったけれど、すでにローマ字入力に慣れているし、いまさら入力方法を変える気にはなれない、と思う方も多いかもしれません。

初めてパソコンを触ったとき、キーボードの入力に苦戦した記憶は誰にでもあると思います。どこに何のキーがあるのかまったく分からぬ。1文字入力するごとにキーボードから目的のキーを一つ一つ探し出す。「ここにちは」と1語入力するだけでも一苦労。新配列を使う

とすると、またあの経験を繰り返さなければならないのか。もうあんな苦労はまっぴら御免、と思う気持ちもわからないではありません。

しかし、確かに新配列を使いこなすには一定の練習が必要ですが、新配列の習得はそれほど大変なことではありません。初めてパソコンに触れたときにローマ字入力を覚えたときと比べれば、ずっと簡単に覚えることができます。

3.1 キーボードに慣れている

新配列の習得が簡単な第一の理由は、すでにキーボード自体には慣れているということです。みなさんはローマ字入力なりかな入力なりで、キーボードで文字を入力するということ自体は——それぞれに程度の差はあるでしょうが——習得されていると思います。

パソコンに触れた当初、キーボードに初めて触れたときに文字入力に苦労したのはなぜでしょうか？もちろん、どのキーがどこに配置されているか分からぬといふ理由もあるでしょう。しかし、キーボード自体に慣れていなことが大きな理由だったはずです。押そうとしているキーを目で見て、位置を確認しないとそのキーを押せない。キーボードを見ないで打とうとしても、どの指をどのくらい動かせばどのキーを押せるのか、どのくらいの強さで押せばいいのか、まったく見当がつかない。押したつもりで押せていないかったり、押していないはずのキーが押されていたりする。うっかりするとキーの間に指が入って2つキーを押してしまう……。最初はそんな状態だったと思います。

キーボードに慣れた今なら、そんなことはありません。キーボードに対する感覚はすでに身についています。どのキーを打てばいいのか分かれば、目的のキーを打つことは簡単にできます。その感覚は新配列でもそのまま使うことができます。

さらに、すでにパソコンの操作に慣れているという理由もあります。パソコンに触れた当初は、どのキーを押したら何が起こるのか予測できない状態です。1つキーを押し間違えただけで致命的な事態が起こるかもしれない。間違ったキーを押したとき、どうすれば修正できるのかもわからぬ。だから間違えたくない。すると、いちいち確認しないとキーを押せないし、いったん間違えると修正に時間がかかります。これではなかなか入力が進まず、なかなか慣れることができません。

今ならそんなことはありません。とりあえずカチャカチャと入力して、間違っていたら直せば良いだけのことです。どんどんキーを打ってどんどん修正していくば、

すぐに慣れることができます。

初めに配列を覚えたときというのは、実は配列以外のこととも同時に覚えていたのです。今なら、キーボードには慣れているし、パソコンの操作も分かります。配列を覚えることだけに集中できるのです。

3.2 打ちやすいキーを多く使う

新配列の習得が簡単なもう一つの理由は、新配列は打ちやすいキーを多く使うということです。キーボードのキーの中には、打つののが簡単なキーと難しいキーがあります。打つののが簡単なキーを多く使うほど習得しやすくなります。

では、打つののが簡単なキーとはどのキーでしょうか？

ホームポジションではないキーを打つ場合は、指をそのキーの上に正確に動かさなければいけませんから、打つののが難しくなります。また、小指は力が弱くほかの指に比べて使いににくいので、正確にキーを打つのが難しい指です。逆に、指をキーの上から動かさずに済むホームポジションのキーを、動かしやすい人差し指・中指・薬指を使って打つ場合は、簡単に打つことができます。よって、最も打つののが簡単なキーは、人差し指・中指・薬指のホームポジションのキー、具体的には **S** **D** **F**、**J** **K** **L** の6キーとなります。

しかし、ローマ字入力ではこれらのキーの使用率はあまり高くありません。ローマ字入力で最もよく使うキーは、母音キー、すなわち **A** **I** **U** **E** **O** の5キーです。この5キーは、先ほど挙げた打つのが簡単な6キーには一つも含まれていません。つまりローマ字入力は、打つののが簡単なキーをあまり使わず、それより打つののが難しいキーを頻繁に使う配列なのです。これでは習得が難しくなるのも必然です。

かな入力も、打つののが簡単なキーを多く使うとは言えない配列です。ホーム段より上段の方が使用率が高かつたり、最上段にも使用率がかなり高いキーがあつたり、圧倒的に出現率が高い濁点がホームポジションから外れた、しかも小指が担当するキーに配置されていました。指がホームポジションから離れて遠くのキーを打ちに行く機会が多いですから、複雑な指の動きも増え、難度もアップします。

指を動かさなくて済むホームポジションのキーを多く使い、同じ指で異なるキーを続けて打つような複雑な動作はできるだけしない。そんな配列なら、習得するのはもっと簡単になります。

新配列は、日本語で多く出現する文字を入力しやすいように配置しています。必然的に、打ちやすいキーの使

用率が高くなり、複雑な指の動きも少なくなります。これは入力をより効率的にできるように工夫した結果ですが、そのような配列は——習得した後に効率的に入力できるだけでなく——習得すること自体も易しくなるのです。

4章 新配列 FAQ

4.1 新配列をいま使っているパソコンで使える？

【質問】

新配列を使うには、新たにパソコンやキーボードなどを買う必要があるのですか？ 新配列をいま使っているパソコンで使うにはどうしたらよいですか？

【回答】

配列やOSによってさまざまな実装方法がありますが、配列エミュレータと呼ばれるソフトウェアを使って新配列を実装するのが簡単な方法です。エミュレータを使えば、いま使っているパソコン、キーボードを使用したまま新配列を使用することができます。新たにパソコンやキーボードを購入する必要はありません。

エミュレータはさまざまな種類のものが存在します。以下に代表的な配列エミュレータを挙げます。

- 『姫踊子草』(シェアウェア)
- 『DvorakJ』(フリーソフト)
- 『やまぶき』(フリーソフト)

また、配列エミュレータのほかに、キーカスタマイズソフト（キーバインド変更ソフト）と呼ばれるジャンルのソフトもあります。配列エミュレータが主にキーを押したときに入力される文字を変更するのに対し、キーカスタマイズソフトはキーの機能そのものを変更します。ただし、配列エミュレータでキーの機能を変更できたり、キーカスタマイズソフトでも入力される文字を変更できるものもあるので、その境目はあいまいです。以下、代表的なキーカスタマイズソフトを挙げます。

- 『のどか』(シェアウェア)
- 『Yet Another Mado tsukai no Yuutsu』(フリーソフト)
- 『窓使いの憂鬱』(フリーソフト)
- 『KeySwap for XP』(フリーソフト)
- 『KeyRemap4MacBook』(フリーソフト)

4.2 ほかのパソコンを使う時に困らないですか？

【質問】

新配列を使うにはエミュレータなどを使用する必要があるそうですが、そうすると自分のパソコンを使うときはよいですが、ほかのパソコンを使うときに新配列を使うことができないのではないか？ それは困りませんか？

【回答】

新配列を実装するにはエミュレータなどを使用する必要がありますが、エミュレータはUSBメモリなどに入れて持ち運べるタイプのものもあります。それを利用すれば、どのパソコンでも新配列を利用することは可能です。

また、新配列を使えない状況では、そのときだけローマ字入力を使用することにすれば問題ありません。次のFAQをご覧下さい。

4.3 ローマ字入力と新配列を併用できますか？

【質問】

新配列を覚えても、ローマ字入力を使うことはできますか？ ローマ字入力を忘れてしまうことはありませんか？

【回答】

新配列を覚えても、今まで使っていたローマ字入力はそのまま使うことができます。一度自転車の乗り方を覚えると、しばらく自転車に乗らない期間があっても乗り方は忘れない、という現象に似ています。

実際、新配列を使っている人の多くは、必要があればローマ字入力で入力しています。わたしも自分のパソコン以外で入力する必要があるときはローマ字入力を使用していますが、まったく問題なく使用できます。

4.4 ローマ字入力はアルファベットの配置を使えるから良いのでは？

【質問】

パソコンの文字入力では、かなの入力のほかにアルファベットの入力も使います。ローマ字入力ならアルファベットの配列1つでかなもアルファベットも入力ができるので、やはりローマ字入力を使うのが合理的ではないでしょうか？

【回答】

ローマ字入力の習得を通じてアルファベットの配置もある程度覚えることができますので、パソコン初心者の段階、つまりかなの入力もアルファベットの入力も覚えていないという段階では、確かにメリットはあると思います。初めてパソコンに触った人がローマ字入力を覚え

るというのは、一定の合理性があると思います。

しかし、それ以上の段階になると、ローマ字入力を通じてアルファベットの入力を練習できるという効果はほとんど無くなっています。ローマ字入力に慣れてくると、ローマ字入力をする際でもアルファベットをほとんど意識しないで入力できるようになります。「か」と入力するときに、**K** と **A** を打つと意識するのではなく、単に「か」の入力に必要な 2 つのキーを打つという感覚になります。アルファベットを意識しないのですから、ローマ字入力を使い続ければ、アルファベットの入力が上達することはありません。英語入力は英語入力で、ローマ字入力とは別に習得する必要があります。

よって、アルファベットの入力を使うとしても、ローマ字入力が有利ということはありません。かなの入力方法はアルファベットの入力とは切り離して、あくまで“かなの入力”をしやすい方法を選ぶ方が合理的だと思います。

4.5 新配列を覚えるのにどれくらいの時間がかかりますか？

【質問】

新配列を使ってある程度すらすら入力できるようになるまで、どれくらいの時間がかかりますか？

【回答】

練習方法や、どれくらい集中して練習できるか、覚える新配列の難度などによって異なりますが、これまでの新配列を覚えた人の体験談によると 2 週間～2 か月ほどのようなです。

新配列を習得するまでは、大きく 2 つのステップに分かれます。1 つ目が「頭のステップ」——配列図を頭の中に入れる——、2 つ目が「指のステップ」——ある文字を入力しようと思ったときに指が瞬時にそのキーを打てるようになる——、です。「頭のステップ」にかかる期間は配列によって大きく異なります。五十音順に並べたような単純な配列ならすぐにでも覚えられるでしょう。覚える要素が多くなるほど覚えるのが難しくなります。個人個人の記憶力や練習の集中度によっても異なるでしょう。「指のステップ」に関しては、配列の差はそれほどありません。単純な配列であっても指がすぐ動くようになるまでにはある程度の練習が必要です。こればかりはとにかく使って慣れるしかないようです。

最初は指が動かなくて苦労すると思いますが、少し入力速度が上がれば同じ練習時間で今までより多くの練習ができることがあります。すると練習効率が良くなり、その結果入力速度が上がって、さらに練習効率が良くな

り……と加速度的に入力速度が上がります。こうなれば新配列習得間近と言えるでしょう。

新配列を覚えるコツを一つ。新配列では良く出現するかなは打ちやすいキーに配置されています。したがって、良く出現するかなを探すときは打ちやすいキー、あまり出現しないかなを探すときは打ちにくいキーを探すと見つかりやすくなります。

どのかなが良く出現するのか——先に掲載した図 3-1 の通りですが——分からぬと思うかもしれません。おおざっぱに言うと、五十音表の最初の方に出てくるかなは良く出でます（ただし、「ん」は最頻出かなの一つです）。もう少し詳しく書くと、あ行～た行はほぼすべて出現率上位のかなです。な行は「な」「に」と「の」、は行は「は」だけ。このくらいまでが出現率が高いと言えます。例外はありますが、これだけでも新配列を覚える助けにはなると思います。

4.6 新配列の練習方法はどうすればよいですか？

【質問】

新配列の練習はどのような方法で行えばよいでしょうか？

【回答】

個人個人で好みや環境、練習にかけられる時間などが異なりますので、ベストの方法はそれぞれ異なると思います。ここではわたしがおすすめする方法を一つ紹介します。

まず、配列図を暗記します。この段階では実際にパソコンを使った文字入力はしません。配列図を紙に書いて持ち歩いて、空き時間にときどき見るようになると覚えやすいと思います。配列図を何度も見ずに紙に書けるくらいまで覚えるとベストです。ただし、配列図を左から順番に読んで覚えるようなやり方で覚えてあまり意味がありません。かなとキーを 1 対 1 で覚えるように心がけてください。

配列図を覚えたら、タイピングゲームで練習します。『タイプウェル』は記録が詳細に残って自分の成長を確認できるのでおすすめです。まだ実際の文章入力では使用しません。文章を考えるというのは大変な作業です。まだ 1 文字 1 文字入力するのも大変な段階ですから、文章を考えながら新配列の練習もするというのは、大変な作業を同時にすることになり、輪をかけて大変な作業になります。タイピングゲームなら入力する文字はゲームの方で自動的に提示してくれますので、自分は配列の練習に集中することができます。

この際、配列図を完全に覚えるまでは、配列を書い

た紙をディスプレイの近くに貼っておくと良いでしょう。ただし、入力できると思ったら紙を見ないでキーを押してください。覚えているのに紙を見てしまうと、入力速度に自分でブレーキを掛けてしまうことになり、成長に水を差します。とりあえずキーを打って、間違っていたら修正すればよいのです。

そしてある程度の速度で入力できるようになったら——タイプウェルで言えば総合レベルEくらい——実際の文章入力でも使用し始めます。

いま紹介した練習方法はあくまで一例です。「思い立ったその日から即実戦投入！」という練習方法もあります。それぞれで良いと思う方法を選んでください。

また、練習用ソフトや練習用テキストが用意されている新配列もあります。例えば、親指シフト (NICOLA)には、『親指シフト練習』という練習用のフリーソフトがあります。これらを利用するのも良いでしょう。

4.7 習得するまでの間、日常の文章入力作業をどうすればよいでしょうか？

【質問】

新配列を習得するまでの間、文章入力速度が著しく低下するのが苦痛です。どうしても近いうちに書き上げなければいけない文章もあります。どうすればよいですか？

【回答】

ある程度集中して練習できる期間があればベストですが、実際には難しい場合も多いと思います。わたしの意見では、まだ新配列での入力速度では実際の文章入力で使うには不足だという場合は、無理してまで練習中の新配列を使用しないで、ローマ字入力で入力しても良いと思います。ローマ字入力を使用したからといって新配列の練習効果が著しく落ちるということはありません。

もちろん、実際の文章入力をする必要がない、新配列の練習に集中できる時間を確保できるならそれが理想です。正月休みなどを利用するのも一つの方法でしょう。

5章 おすすめ新配列

それでは新配列がどのようなものなのか具体的に見ていきましょう。新配列は実装環境、習得難度、配列理論などにより、数多くの種類があります。ここではわたしがおすすめする新配列を5つ紹介します。

5.1 親指シフト (NICOLA)

親指シフトは新配列の中で最も有名な配列です。ワープロ専用機の時代から存在する配列で、現在でも多数の愛用者がいます。

親指をシフトキーにする

親指シフトの最大の特徴は、「親指キー」を使用して文字を入力することです。

図3-8は親指シフトの配列図です。1つのキーに2つの文字が書かれています。キーの下側に書かれた文字は、単にそのキーを押すことによって入力します（单打）。そしてキーの上側の文字は、そのキーを押す手と同じ手の「親指キー」（通常は **無変換** か **スペース** か **変換** のいずれか。あとで詳しく説明します）を同時に押すことによって入力します。例えば、上段の左から2番目のキー (**W**) には「か」と「え」という2種類のかなが書かれています。「か」と入力するときは、**W** を単に押します。「え」と入力するときは **W** と **左親指** を同時に押します。また、そのキーを押す手と反対の手の親指キーを同時に押した場合は、单打で入力できるかなに濁点が付いた文字を入力します。例えば **W** と **右親指** を同時に押すと、「が」が入力されます。このように、親指シフトではシフト側の文字を入力するときに、親指キーを使用します。

日本語入力の際、親指担当のキーはあまり使われることのないキーです。漢字変換のときはある程度使用しますが、その他の操作は使用率はそれほど高くありません。英語の場合だとスペースは非常に良く入力するので親指も使うのですが、日本語の文章ではスペースはあまり使いません。これでは指の能力を十分に活用できているとは言えません。親指を文字入力に使用することで、指の能力をフルに活用することができるようになります。

同時打鍵とはどういう意味か？

先ほど「**W** と **左親指** キーを“同時に”押します」と書きました。親指シフトでは親指キーと文字キーを「同時に」打鍵するというのも大きな特徴です。「同時に打鍵する」というと何やら難しい操作方法のように聞こえます。少しでも押すタイミングがずれたら入力できないのか、そんな風に想像される方もいるかもしれません。

しかし、同時打鍵という言葉の意味は「どちらのキーを先に押しても構わない」ということです。普通のシフト（通常小指で押す **Shift** で行うシフト）の場合は、キーを押す順番は決まっています。例えばアルファベットで（大文字の）「A」と入力する場合、通常は **Shift** を押してから **A** を押します（さらに、**A** を押すまでは **Shift** を離してはいけません）。この順番は必ず守る必要があります。**A** を押した後に **Shift** を押すという操作で入力することはできません。



図 3-8 親指シフト (NICOLA) 配列図

同時打鍵の場合はこの順番の制約がありません。「え」と入力する場合は **[W]** と **左親指** キーを押しますが、この 2 つのキーはどちらを先に押しても構いません。**[W]**、**左親指** の順番で押しても良いですし、**左親指**、**[W]** の順番で押すこともできます（2 つ目のキーを押すまで 1 つ目のキーを離してはいけません）。したがって、「同時打鍵」という言葉から連想されるような厳密なタイミング合わせは必要はありません。だいたい同じタイミングでキーを押せば同時打鍵と判定されます。

同時打鍵により、2 つのキーを押す操作でありながら、1 つのキーを押すのと同じタイミングで文字を入力することができます。普通のシフトであれば「**Shift**」を押してから **[A]** を押す」というように、2 つのキーを 2 回のタイミングで押す必要があります。同時打鍵なら「**[W]** と **左親指** を同時に押す」というように、2 つのキーを押すにもかかわらず、キーを押すタイミングは 1 回しかありません。押すキーの数が増えても、キーを 1 回押すタイミングで次々と文字を入力できる。この感覚は同時打鍵ならではのものです。

普通のキーボードで親指シフトができる?

先ほどから再三「親指キー」という言葉が出てきています。しかし、普通のキーボードには、当然ながら「親指キー」というキーは存在しません。もともと親指シフトは、専用の親指シフトキーボードを使うことを前提としています。図 3-9 が親指シフトキーボードです。キーボードの下の方、通常親指が担当する段の中央付近に **左親指** と **右親指** という 2 つのキーが存在します。親指シフトキーボードは現在も販売されています。親指シフトキーボードを搭載したノートパソコンもあります。親指シフトを使う場合は、これらのキーボードを使用するのが本来の使い方です。しかし、親指シフトキーボードは 1 万円～数万円しますので、初めて親指シフトを試そうという人にとっては、ちょっとハードルが高い

かもしれません。

でもまだ親指シフトをあきらめる必要はありません。現在では普通のキーボードを使って親指シフトをすることができるのです。配列エミュレータを使えば、キーボードの最下段にある **無変換**、**スペース**、**変換** のどれか 2 キーを親指キーとして、あたかも親指シフトキーボードのように使うことができます。例えば、**スペース** を **左親指**、**変換** を **右親指** であるかのように扱って、親指シフトを実装することができるのです。

「親指キーにしたキーを元々のキーの機能で使いたい場合はどうすればいいのか?」という疑問がわきますが、エミュレータの方で「文字キーと同時に押した場合はシフトキーとして、文字キーを押さずに離した場合はもともとのキーとして」処理してくれます。例えば、**スペース** を **左親指** にした場合でも、**スペース** を単に押して離した場合は、普通に **スペース** を押したものとして扱ってくれます（そのようにしないで親指シフト専用のキーとすることもできます）。

どのキーを親指キーにするかは、いくつかの方法があります。《**スペース** を **左親指**、**変換** を **右親指**》か《**無変換** を **左親指**、**変換** を **右親指**》にするのが一般的です。ポイントとなるのは親指キーの位置です。ホームポジションに指を置いたときに、親指が「親指キー」の上に自然に置けるのが理想です。文字キーと親指キーを無理なく同時打鍵できるかどうかも重要です。特に、親指キーと同時に押すときに、左手では **Z** **T** **B**、右手では **Y** **N** **,** **【** **】** が無理なく同時打鍵できるかをチェックしましょう。

また、キーボードによって **無変換**、**スペース**、**変換** の位置や大きさはかなり異なります。キーボードは安いものなら 1000～3000 円程度から買えますので、好みの親指キーになるようなキーボードに変えてみるのも良いでしょう。



図 3-9 親指シフトキーボード

さらに、大胆なキーボード改造案もあります。図 3-10 を見てください。[7] [Y] [H] [N] から右のキーが、すべて右に 1 列移動しています。本来なら [J] がある位置に [H] が、[K] がある位置に [J] が、というように右手が担当する文字キーがすべて右に一列ずれているのです（代わりに、文字キーの右端のキーが中央に配置されています）。これを「右手一列シフト」と呼びます。キーカスタマイズソフトを使えば、このような改造も簡単に実装できます。

右手一列シフトの最大の目的は、右手のホームポジションを右に移動することです。ホームポジションをずらしても親指が押すキーの位置はそのままです。これによりホームポジションに指を置いたときに、右手親指がちょうど [変換] の上に来る、というキーボードが数多くあるのです。一見、大幅な変更なので慣れるまでに時間が掛かるように思えるかもしれません、指と文字キーの位置関係は変わらないので、すぐに使えるようになります。また、右手一列シフトに慣れたあとで通常のキーボードを使っても、問題なく使うことができます。

もちろん、親指シフトキーボードを使用すれば、親指キーの位置と大きさは申し分がありません。本格的に親指シフトを使用することにするなら、親指シフトキーボードの使用も選択肢に入ってくるでしょう。

BackSpace の位置は大切

もう一つ、「親指シフト」とは直接関係はありませんが、親指シフトが入力しやすい理由を挙げます。

親指シフトでは、右手小指ホームポジションの 1 つ右のキー、つまり [:] の位置のキーに BackSpace が割り当てられています。通常、BackSpace は文字キー

の右上の外れの、かなり遠い位置にあります。しかし、BackSpace は文章入力をを行う中で最もよく使うキーの一つです。どんなに熟練してもタイプミスを無くすのは容易なことではありません。考えながら文章を入力するときは、いま入力した文を消したい場合もあります。そのたびに遠くの BackSpace を押しに行くことは大変な労力です。BackSpace を近くに配置することは、新配列の使用に勝るとも劣らない入力改善効果があります。

また、新配列を習得するという点から見ても、BackSpace が押しやすいことは重要です。新配列を練習する際は、どうしてもタイプミスが多発します。BackSpace が押しやすい位置にあれば、タイプミスをしてもすぐに修正できるので、タイプミスを恐れずにどんどん入力することができます。どんどん入力できれば早く慣れることができ、新配列の習得も早くなります。

親指シフトでは、BackSpace の配置場所が、[:] というホームポジションから近い位置に確保されています。親指シフトを使うと、自動的に BackSpace が押しやすい位置に配置されることになります。これは親指シフトの隠れたメリットです。

親指シフト以外の配列では、BackSpace の位置は考慮していないものが多くあります。日本語入力配列で BackSpace の位置を規定するというのも変な話ですから、当然と言えば当然です。しかし、いま書いた通り BackSpace の位置は日本語入力においてとても大切です。BackSpace の位置が決められていない新配列を使うとしても——もっと言えば、新配列を使わざローマ字入力やかな入力を使うとしても——BackSpace



図 3-10 右手一列シフト

を打ちやすい場所に配置することを考えて良いと思います。例えば、親指にシフトキーを配置しない配列を使用するなら、**無変換** や **変換** は絶好の候補となります。

5.2 月配列

月配列は、中指シフトというシフト方式を使用する配列です。通常のシフトキー（**Shift**）は文字キーの外の、小指で押す位置に配置されています。親指シフトのシフトキーは親指で押す位置に配置されていますが、“文字キーの外に配置されている”という点は通常のシフトキーと同じです。それに対し中指シフトでは、大胆にも文字キーのど真ん中、すなわち中指のホームポジションである**D** と **K** にシフトキーを配置します。

図 3-11 は月配列の配列図です。各キーの下に書かれている文字は单打で入力される文字です。一方、上に書かれている文字は★のキー（**D** か **K**）を事前に押していたときに入力される文字です。（親指シフトと異なり、月配列は同時打鍵ではありません。あとで詳しく説明します）

中指シフトの利点

中指のホームポジションにシフトを配置するメリットは、何でしょうか？

まず、シフトキーを特別なキーと考えるのではなく、文字入力を使う 1 つのキーととらえて、その使用率がどれくらいになるかを考えてみます。

日本語を入力するには 61 種類の文字を入力する必要があります（記号などを含めるともっと増えます）。また、それらの文字をキーボードの上中下段のうちの 32 キーを使用して入力することになります。1 つのキーに 1 つの文字を配置するのでは、キーの数が全然足りません。そこで、2 つのキーを組み合わせて入力できる文字の種類を増やす「シフト」というシステムが必要になります。仮に、出現率の高い上位 32 種類の文字をシフトなし

（单打）で入力し、残りの文字をシフトキーを使って入力することにします。すると出現率の低い 32～61 位の文字の合計出現率は約 16.1% になります。つまり、それだけの回数シフトキーを押す必要があるわけです。出現率が最も高い文字は「、」（濁点）で約 10.0%、2 位が「い」で約 5.6%、3 位が「う」で約 5.0% と続きます。シフトを使用する文字は、これらのトップクラスの出現率の文字と比べても高い率で出現することがわかります。

したがって、シフトキーを特別なキーと考えず、「よく使う“文字”は最も押しやすい位置に配置する」という打ちやすい配列を作る基本的な発想に立って考えると、ほかのどの文字よりも、シフトキーこそ、最も良い位置に配置するべきだ、ということになります。最も押しやすいキーとしては、人差し指と中指のホームポジションが考えられます。しかし、人差し指はもともと担当キー数が（上中下段の 3 段に限っても）6 キーと多いため、使用率があまりにも高い役割を与えるのには向きません。したがって、中指のホームポジションである **D** と **K** がシフトキーの役割を果たすのに最適なキーということになります。

月配列を作ったのは誰か？

中指シフトという入力方式は、花配列という配列で誕生しました。1989 年に富樫雅文氏が考案した配列で、「風」という漢字変換システムで使用することを想定して作られました。中指シフトを初めて採用し、コンピュータを使用した計算により文字の配置を決定した配列です。

ところで、新 JIS 配列という配列があります。1986 年に制定された配列で、従来の JIS 配列（普通のかな入力のこと）とは異なり、最上段（数字段）は使わず上中下段の 3 段にすべての文字が配置されています。高校教科書や天声人語のデータを使用して、左右交互打鍵が多く、同指異鍵が少なくなるように作されました。実際に

半角/ 全角	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	^	¥	Back Space
Tab	あ そ	ひ こ	ほ し	ふ て	め よ	ぬ つ	え ん	み い	や の	え り	「	ち		
英数	い は	を か	ら ★	あ と	よ た	ま く	お う	も ★	わ き	ゆ き	」	れ		Enter
Shift	う す	へ け	せ に	ゅ な	や さ	む つ	ろ る	ね 、	ー 。	あ 。	.			Shift
Ctrl	Win	Alt	無変換				変換	ひらがな	Alt	Win	App	Ctrl		

図 3-11 月配列 2-263 式配列図

新 JIS 配列が搭載されたワープロも発売されましたが、普及は進まず、1999 年に「使用実態がないため廃止」されました。

新 JIS 配列もなかなか優れた配列だと思うのですが、一つ明確な欠点がありました。それは、通常の小指で押すシフトキーを使用することです（センターシフトも考慮されていましたが、実現しなかったようです）。シフトの使用率は従来のかな入力よりも高いので、小指でシフトキーを押すと小指の使用率がかなり高くなってしまうのです。

「それなら新 JIS 配列で中指シフトを採用すれば良いのではないか？」、こんな発想が生まれました。どこで生まれたかというと、日本最大の電子掲示板、2ちゃんねるです。2002 年、2ちゃんねるのパソコン一般板に【ローマ字、仮名、親指?】新 JIS 配列キーボード」というスレッドが立ちました。当初の話題は新 JIS 配列の評価や使用法でしたが、しだいに他の配列との比較も語られるようになり、花配列の中指シフトも話題に上がりました。そんな流れの中で『中指新 JIS 配列』はどうか? と提案するレスが書き込まれます。そして実際に中指新 JIS 配列を試す者が現れ始め、それはだんだんと人数を増していき、試した者から高評価のレスが書き込まれます。

やがて、中指新 JIS 配列の愛称として「月」が提案されて、次のスレッドのタイトルは「新 JIS・月 キーボード配列 2 打鍵目」と「月」という名称が入ることになりました。

新 JIS 配列は中指シフトのために作られた配列ではありませんので、そのまま中指シフト化することはできません。新 JIS 配列を中指シフト用に改良する必要があります。特に、新 JIS 配列で中指のホームポジションに配置されていた文字をどうするかが問題になります。

「新 JIS 配列の良さを残したまま中指シフト化するにはどう配置したら良いか」。スレッド内でさまざまな議

論が交わされ、多くの改良案が提案されました。そしてついに、どうやらこれでうまくいったようだという配列が完成します。これを月配列 2-263 式と呼びます。2-263 というのは、新 JIS・月配列スレッドの 2 スレ目の、263 番のレスで提案された配列という意味です。その後も改良は進められましたが、2-263 式の愛用者は多く、2-263 式が月配列の最も標準的な配列という位置づけになっています。

月配列は、新 JIS 配列と中指シフトという組み合わせの妙が、まず傑出しています。そして、それが生まれたのがインターネットの掲示板で、不特定多数の人の協力で完成したという点が極めて現在的で、新配列の象徴と言える存在だと思うのです。

エミュレータなんていらない?

月配列の中指シフトは「前置シフト」というシフト方式で入力します。親指シフトは同時打鍵でしたが、月配列は同時打鍵ではありません。

前置シフトというのは、「そのキーを押す前にシフトキーを押す。シフトキーを離したかどうかは問わない」というシフト方式です。例えば、月配列で単に [J] を押すと「う」と入力されますが、先に [D] を押してから [J] を押すと ([D] を離したかどうかは問わない) 「お」と入力されます。

この操作を冷静に考えてみると、キーを押すタイミングはローマ字入力と同じです。ローマ字入力でも、単に [A] を押すと「あ」と入力され、[K] を押してから [A] を押すと「か」と入力されます。月配列もそれと同じことをしています。したがって、月配列は今まで使っていたローマ字入力でのキーを押す感覚で入力できるというメリットがあります。

さらに、「ローマ字入力と同じシステムである」ということから、意外なメリットも生じます。それは「IME のローマ字カスタマイズで実装できる」ということです。ローマ字カスタマイズというのは、ローマ字のつづりを

変更できるIMEの機能です。例えば、通常ローマ字入力では **K** の次に **A** を押すと「か」と入力されます。この **K** と **A** の部分を変更できるのです。したがって、**S** を押すと「か」と入力されるように設定することも可能なわけです（なお、機能の名称はIMEによって異なります。『Microsoft IME』では「ローマ字設定」、『ATOK』では「ローマ字カスタマイズ」、『Google 日本語入力』では「ローマ字テーブル」という名称です）。

新配列を使う場合の不安点の一つに、「実装できるかどうか」というものがあります。配列エミュレータで実装する場合、いま使っているパソコンでエミュレータが期待通りに動かない可能性もあります。自分のパソコンでは動いても、別のパソコンでは動かないかもしれません。今は動いても将来動かなくなるという不安を完全に払拭することはできません。

この点、月配列はかなり安心です。なぜなら、IMEのローマ字カスタマイズで実装することができるからです。月配列のシフトのシステムはローマ字入力と同じですので、ローマ字カスタマイズを使えばIMEの機能のみで月配列を実装できます。エミュレータを使う必要がありませんから、「実装できない」という心配はかなり少なくなります。

ただし、IMEによってはローマ字カスタマイズに制限がある場合があるので、月配列のすべてを実装することはできないこともあります。その場合、IME用に少しアレンジして実装することになります。『Google 日本語入力』のローマ字カスタマイズは非常に強力ですので、ほぼ制限無く実装することができます。

また、エミュレータを使う場合であっても、同時打鍵などの複雑な操作がないので、エミュレータの選択肢も多く、実装も比較的簡単です。「さまざまな環境で新配列を使用したい」「難しいエミュレータは使いこなせない」と思う人にもおすすめです。

5.3 AZIK

今まで紹介した「親指シフト」と「月配列」は、今まで使っていたローマ字入力とはまったく別に、一からかなを配置し直した配列でした。それに対してこれから紹介する「AZIK」は、今まで使っていたローマ字入力はそのまま生かして、その中で入力方法を改善しようという配列です。

ローマ字入力拡張配列とは？

AZIKは、ローマ字入力を拡張して、ローマ字入力では入力しにくい部分を改善する配列です。

例えば、ローマ字入力で「しゃ」と入力する場合は **S**

Y **A** と入力します。これは当たり前のことのようですが、しかし拗音の入力に3打鍵かかるというのは、合理的ではありません。「じゃ」は **J** **A** の2打鍵で入力できることを考えれば分かるように、拗音も本来は2打鍵で入力できて良いのです。そこでAZIKでは、**X** でしゃ行を入力できることにします。例えば、「しゃ」と入力する場合は **X** **A** と2打鍵で入力します。しゃ行の拗音はかなり出現率が高いので、これだけでも結構な入力改善効果があります。

ほかにも、AZIKでは次のような拡張入力を使用できます。

- **;** (**L** の1つ右のキー) で「っ」を入力する。
ローマ字入力での「っ」の入力方法は、場合によって使うキーが異なるなど変則的です。この入力方法を使うことで、常に分かりやすく入力することができます。
- **C** でしゃ行の拗音を入力する。(例：**C** **A** で「ちや」と入力する)
- **Q** で「ん」を入力する。ローマ字入力での「ん」の入力方法は、**N** だけで入力できたり、**N** **N** などと入力しなければならない場合があったりして、変則的です。この入力方法を使うことで常に1打鍵で入力することができます。
- **:** (**L** の2つ右のキー) で「ー」を入力する。「ー」はローマ字入力で唯一最上段を使う文字で、入力しづらい文字です。これをホーム段で入力できるようにします。

AZIKではこのような拡張入力を積み重ねることで、ローマ字入力をより打ちやすくなるよう改善しています。

ローマ字入力はそのまま使える

AZIKの拡張入力の重要な点は、このような改良を重ねても、もともとのローマ字入力はほぼそのまま使えるということです。

最初に、**X** でしゃ行の拗音を入力できると書きました。しかし、これは「しゃ行の拗音を入力するときは必ず**X** を使う」という意味ではありません。もし **X** **A** でしゃ行の拗音を入力できることを忘れてしまったら、通常通り **S** **Y** **A** と入力することもできます。また、**X** というキーは、ローマ字入力ではほとんど使用しません（小書きのかなの入力は **L** でもできますので **X** を使う必要はありません）。**X** でしゃ

行を入力できることにしても、もともとのローマ字入力はほぼそのまま使用することができます。

ほかの AZIK の拡張入力を見ても、「つ」の入力に使う [;]、「ん」の入力に使う [Q]、「ー」の入力に使う [:] など、もともとのローマ字入力ではほとんど使わないキーばかりです。

このように、AZIK の拡張入力は、本来のローマ字入力では使わないキーや、キーの組み合わせを使って行います。したがって、AZIK を実装した状態でも、AZIK の拡張入力をまったく使わず、ローマ字入力のように入力することも可能です。ローマ字入力を「変更」して使いやすくするのではなく、本来のローマ字入力を「拡張」することによって使いやすくする。これが AZIK の最大の特徴です。

AZIK の覚えやすさ

AZIK の改良が「拡張」であることのメリットは、ローマ字入力を使ったまま、入力方法を改善できることです。

新配列を覚えることで入力効率を改善することができますが、問題は新配列を覚えるまでの期間をどうするかです。どんな簡単な配列でも、新配列を習得するにはある程度の練習期間が必要です。習得までは文章入力がまともにできません。新配列を使いたいと思って、この期間のつらさを思ってあきらめてしまう方も多いでしょう。

AZIK ならその心配はありません。AZIK なら、今まで使っていたローマ字入力はほぼそのまま使えます。したがって、AZIK を完全に習得していない段階でも、すぐに実際の文章入力で使用することができます。できる範囲で拡張入力を使い、忘れてしまったらローマ字入力の方法で入力すればよいのです。そうやって使っていくうちに慣れて覚えることができます。

そして、AZIK は完全にマスターする必要すらありません。AZIK の拡張入力は、上に紹介した以外にもさまざまなもののが用意されています。中にはかなり高度な拡張もあります。しかし、AZIK を使用するのにそれを使いこなさなければならないということはありません。「しゃ行を [X] で入力する」「「つ」を [;] で入力する」という簡単な拡張入力だけを使うという使用方法でも良いのです。簡単な拡張をまず使ってみて、それで覚えられる自信がついたら次の拡張入力に進むこともできますし、これで十分だと思えばそこまでの段階で使い続けることもできます。そしていつか余裕ができたら、改めて次の拡張入力にチャレンジするということもできるのです。

5.4 Dvorak ローマ字

英語入力も改善しよう

これまで紹介した新配列は、すべて“日本語での”入力を改善しようとするものでした。一方、英語でも入力方法を改善しようという配列が存在します。一般的に多く使われているアルファベットの配列のことを、キーボードの上段の左から 6 文字を取って「Qwerty 配列」と呼びます。Qwerty 配列に代わる配列として有名なのが「Dvorak 配列」です。

Dvorak 配列の成り立ちは古く、1932 年にアメリカで生まれました。考案者のオーガスト・ドヴォラックから名前を取って Dvorak 配列と呼ばれています。英文でのアルファベットの出現率やキーの打ちやすさを考慮して各文字の配置が決められています。母音がすべて左手のホーム段に配置されているのが特徴。Qwerty 配列に比べて交互打鍵率が高く、指の移動距離が短くなります。タイピング速度や快適性の向上、腱鞘炎などの防止に効果があると言われています。

実は、Dvorak 配列はローマ字入力をする場合も優れた配列です。というのは、Dvorak 配列はローマ字入力の母音である [A] [I] [U] [E] [O] が左手のホーム段に並べて配置されているからです。QWERTY 配列のローマ字入力の欠点は、最もよく使うキーである母音キーが、最も打ちやすい場所には配置されていないことでした。[A] が小指のホームポジションにあるだけで、ほかの 4 キーはすべてホーム段から外れた場所にあります。Dvorak 配列なら母音がすべてホーム段にあります。したがって母音を入力するときにホームポジションから指が離れにくく、効率的に入力することができます。

日本語の入力とともに英語の入力も改善したいという方は、Dvorak 配列を覚えて両方一気にこれで解決するというのも良いと思います。

Dvorak ローマ字も拡張しよう

しかし、当然ながら Dvorak もローマ字入力用に作られた配列ではありませんので、Dvorak 配列でそのままローマ字入力をしようとすると、いくつか気になる点も出てきます。代表的なのが、[K] が母音と同じ左手側にあることです。このため、か行のかなを入力するたびに左手を続けて使うことになります。特に、「き」と「く」を入力するときに左手の人差し指を続けて使うことになるのが問題です。

この問題の解決策として有名なのは、か行の入力を [K] の代わりに [C] でできることにするという方法です。感覚的にも、CA で「か」と読みますし、CA・CU・

半角/ 全角	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	[]		Back Space
Tab	,	,	.	P	Y	F	G	C	R	L	/		Enter
英数	A	O	E	U	I	D	H	T	N	S	-		
Shift	;	Q	J	K	X	B	M	W	V	Z		Shift	
Ctrl	Win	Alt	無変換			変換	ひらがな	Alt	Win	App	Ctrl		

図 3-12 Dvorak 配列図

CO で「か・く・こ」と入力できるIME も多いです。慣れれば問題なく入力できるでしょう。

さらに改良点を拡大して、AZIK のような拡張ローマ字入力を Dvorak 配列にほどこした配列もあります。『DvorakJP』は比較的の穏やかな改良。元の Dvorak 配列から変更点が少なく、なじみやすいと思います。『ACT』は踏み込んだ改良。「AZIK」と同じように簡単な拡張から高度な拡張まで幅広く備え、打ちにくい運指をできる限りなくす大胆な改良を施しています。

これらの Dvorak 拡張配列は、元にしている Dvorak 配列自体がローマ字入力に適しているので、英語配列を離れて、単に日本語入力配列として見てもかなり強力です。せっかく Dvorak 配列を覚えるのなら、日本語入力の方は最初から Dvorak 拡張配列を覚えるというのも良いでしょう。

5.5 けいならべ

五十音順行段系配列

けいならべは、覚えやすさに重点をおいた行段系配列です。行段系というのは、1つの文字を基本的に子音と母音の2打鍵で入力する配列のことです。かなの五十音表を利用して、子音と母音を組み合わせることで1つのかなを入力します。ローマ字入力も行段系配列の一種です。

そして、けいならべでは子音と母音が左右にはつきり分かれて配置されています（図 3-13）。左手が子音キー担当、右手が母音キー担当です。

さらに、そのキーの並び方もかなり規則的です。子音を入力するキーは左手人差し指のホームポジションである **F** を起点として、そこから左にか行、さ行、た行、な行の順番。上段に移って **R** からは行、ま行、ら行、わ行の順番となっています。これはおなじみの五十音順と同じ順番です（なお、けいならべではや行の子音キーはありません。あとで詳しく説明します）。さらに濁音を入力するキーも、が行、ざ行、だ行のキーは、その清音

のキーのすぐ下に配置されています。母音も、やや変則的ではありますが、右手のホームポジションである **J** を起点としてあいうえお順で並べられています。

このように、けいならべではなじみ深い五十音の順番を利用して覚えられるよう作られています。これならすぐにでも覚えることができるでしょう。

左右交互打鍵とアルペジオの威力

「確かにほかの配列より覚えやすそうはあるけど、行段系ということは基本的に1つかなの入力に2打鍵かかる。これでは習得しても十分な入力改善効果は得られないのでは？」と思う方もいるかもしれません。確かに、けいならべの打鍵数は、ローマ字入力よりも少いものの、1打鍵で1文字入力できるかな系の配列と比べるとかなり多くなります。打鍵数が減らないのでは改善効果も大したことないだろう、と高をくくられるかもしれません。しかし、けいならべは、入力効率改善効果も決して侮ることはできないのです。

けいならべが入力しやすい第一の理由は、基本的に左右交互打鍵で入力できることです。左右交互打鍵というのは、左手でキーを打ったたら次は右手、右手でキーを打つたら次は左手というように、左右の手を交互に使って打鍵することです。これは入力しやすい入力方法です。なぜなら、一方の手でキーを打っている間に、もう一方の手はキーを押す準備ができるからです。

けいならべでは子音を左手で、母音を右手で入力します。行段系の入力方法では基本的に子音と母音が交互に出てきますので、必然的に左右交互打鍵で入力できるのです。

もちろん、左右交互打鍵では入力できない部分もあります。例えば、連母音の部分です。連母音というのは、ローマ字で母音が連続して出現する部分のことです。例えば、「かい」という文字を入力するときは **K** **A** **I** と入力します。母音の A と I が連続していますから、この部分は連母音ということになります。けいなら

半角/ 全角	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	^	¥	Back Space
Tab	w	r	m	h	b	・	yo	u	o	つ				
英数	n	t	s	k	、	yu	a	i	e	ん	Back Space		Enter	
Shift	p	d	z	g	。	ya	外来 音	；	：	—			Shift	
Ctrl	Win	Alt	無変換				変換	ひらがな	Alt	Win	App	Ctrl		

図 3-13 けいならべ配列図

べの母音はすべて右手で入力しますから、連母音の部分は必然的に同じ手を続けて使うことになります。

しかし、むしろこの連母音こそが、けいならべの入力しやすさの真骨頂といえる部分です。その秘密は、連母音の偏りと、連母音をアルペジオで入力できることです。

連母音の出現率は、かなの出現率と同じように大きな偏りがあります。母音は 5 種類ですから、連母音は全部で 25 種類あります。そのうち出現率の高い ai、ei、ou の 3 種類の連母音で全体の約 55.3% を占めます。その 3 種類の連母音を口に出てみると、多く使う音であることを感じられると思います。特に漢字の音読みで多く使われます。

けいならべでは、この出現率の高い 3 つの連母音をアルペジオで入力できるようにしてあります。アルペジオというのは、「片方の手で続けてキーを押す場合に、非常に押しやすい接続」のことです。例えば K → J と打鍵する場合がアルペジオです。実際にキーを押してみると、この 2 キーを打鍵する場合は速く楽に打鍵できることが感じられると思います。けいならべでは、連母音 ai は J → K、ei は L → K、ou は O → I と、すべてアルペジオで入力できるように配置しています。けいならべの母音は、子音に比べるとやや変則的な順番で並んでいますが、それは連母音をアルペジオで打てるようにするためにです。

基本は左右交互打鍵、出現率の高い連母音はアルペジオで入力。この 2 つの工夫により、けいならべは覚えやすい五十音順配列でありながら、高い入力改善効果を実現しています。

やゆよの母音化とは？

もうひとつ、けいならべの大きな特徴があります。それは、「やゆよ」を母音化して扱っていることです。

通常のローマ字入力では、母音は「aiueo」の 5 種類です。「a」は単打で「あ」を入力します。子音「k」と母音「a」の組み合わせで「か」を入力します。「やゆよ」を

母音化するというのは、「ya、yu、yo」を「a、i、u、e、o」と同じ扱いにするということです。したがって、「ya、yu、yo」を単打で入力できるキーが存在します。けいならべ配列図（図 3-13）の N H U のキー、下から順番に「ya」「yu」「yo」と並んでいる部分がそれです。これらのキーを単打で押すと、「やゆよ」が入力されます。一方、子音キーを押した後に「ya、yu、yo」を押すと、拗音を入力します。例えば、「k」のキーを押してから「ya」のキーを押すと「きゃ」を入力します。拗音というのは、子音とや行の組み合わせですべて表現することができます。

図 3-14 はやゆよを母音扱いした五十音表です。やゆよを母音扱いするというと奇異に思えるかもしれません、表を隙間なく埋めた上で拗音も規則的に取り込めるので、むしろ通常の五十音表より分かりやすくまとまっていると思います。

やゆよを母音化するメリットは 2 つあります、まず、拗音をすべて 2 打鍵で入力できることです。通常のローマ字入力では拗音の入力は多くは 3 打鍵ですので、その分打鍵数を減らすことができます。通常のローマ字入力でも、じや行の拗音だけは 2 打鍵で入力できるので、じや行だけは入力しやすいと感じられている方も多いと思います。それがすべての拗音に拡大されるのは大きなメリットです。

もう一つは、や行の連母音の入力がしやすいことです。先ほど頻出する連母音を ai、ei、ou と 3 つ挙げました。しかし、実はやゆよを母音扱いすることにすると、you（よう）という連母音も非常によく出現する連母音となります。「よう」という文字の連なりは、2 文字の連なりの中では断トツです。けいならべでは、この連母音 you も U → I のアルペジオで入力できるようになっています。「やゆよ」が（上からではなく）下から順番に並んでいるのは、yo と u をアルペジオで入力できるようにするためです。

	a	i	u	e	o	ya	yu	yo
-	あ	い	う	え	お	や	ゆ	よ
k	か	き	く	け	こ	きゃ	きゅ	きょ
s	さ	し	す	せ	そ	しゃ	しゅ	しょ
t	た	ち	つ	て	と	ちゃ	ちゅ	ちょ
n	な	に	ぬ	ね	の	にゃ	にゅ	にょ
h	は	ひ	ふ	へ	ほ	ひゃ	ひゅ	ひょ
m	ま	み	む	め	も	みゃ	みゅ	みょ
r	ら	り	る	れ	ろ	りゃ	りゅ	りょ
w	わ	うい	うう	うえ	を	うゃ	うゅ	うょ
g	が	ぎ	ぐ	げ	ご	ぎゃ	ぎゅ	ぎょ
z	ざ	じ	ず	ぜ	ぞ	じゃ	じゅ	じょ
d	だ	ぢ	づ	で	ど	ぢゃ	ぢゅ	ぢょ
b	ば	び	ぶ	べ	ぼ	びゃ	びゅ	びょ
p	ぱ	ぴ	ぷ	ペ	ぽ	ぴゃ	ぴゅ	ぴょ
外	あ	い	う	え	お	や	ゆ	よ

図 3-14 やゅよを母音扱いした五十音表

通常の連母音 3 種に加えて、拗音の連母音 you もアル
ページオで入力できることにより、けいならべは行段系の
入力方法でありながら、打鍵数を意識させないスピード
感のある入力をすることができるのです。

第 IV 部

高速化のための配列習得

tomoemon

1章 はじめに

「より速く入力できるようになりたい」というのは競技タイピングに取り組む人なら誰しも思うことです。速く打つための方法論や練習法については本書の他の記事にも載っていますが、この記事では「最初に覚えたキーボード配列とは別の配列」を習得して高速なタイピングを目指す方法について紹介しながら、この方法の良い点、悪い点を考えていきます。

ここでいう「最初に覚えたキーボード配列とは別の配列」とは、例えばローマ字入力を最初に覚えた人にとってのかな入力や、かな入力を最初に覚えた人にとってのローマ字入力が当てはまります。もちろんこれ以外にも、Qwerty 配列から Dvorak 配列に乗り換える、親指シフト配列に乗り換えるといった様々な場合が考えられます。どのようなパターンにせよ、現状の配列に何らかの限界を感じて、それ以外の配列に可能性を感じたときに乗り換えることが多いと思います。ここでは特に入力速度の限界、可能性という観点でこの方法の有効性について考えてきます。

2章 用語の確認

2.1 キーボード配列

「キーボード配列（あるいは単に配列）」という言葉の意味で混乱することがあるので先に説明しておきます。一般的にキーボード配列」といふとキーボードに印字されている       という並びのことをイメージすると思いますが、大体それで問題ありません。例えば図 4-1 は Qwerty 配列と呼ばれるもので現在広く普及しているものです。

この配列を使って英字入力モードで  を押すと [q] という文字がコンピュータに入力されます。どのキーを押したときに何の文字が入力されるか、という組み合わせをキーボードの論理配列と言い、この記事で配列と言った場合はこれを指します。一方、物理的なキーの形状や位置をキーボードの物理配列と言います。現在のキーボードの多くは各段のキーの位置が少しずつ横にずれていますが、きれいな格子状になっている物理配列の

キーボードも存在します。

物理配列と論理配列のイメージがわきにくい方は無刻印モデルキーボード^{*12}をイメージすると良いでしょう。

図 4-2 で四角い枠で囲んだ位置のキーを押したときに何の文字が出るかは論理配列によって決まります。Qwerty 配列を使っていれば [s] が出来ますし、図 4-3 の Dvorak 配列では [o] の文字が出来ます。

物理配列の上にはいくつも論理配列を重ねることができます、例えば物理的なキーボード 1 枚で、Qwerty の英字入力、かな入力、ローマ字入力といった複数の配列を切り替え、または組み合わせて実現することができます。図 4-4 は物理配列と論理配列の関係を表したものです。

論理配列をざっくりと分けると、英字を入力する配列とかなを入力する配列の二種類に分ることができます^{*13}。ローマ字入力も最終的にはかなを入力する配列なので、ここではかな入力の一つとします。ただし、ローマ字入力は英字の組み合わせで入力するため、図 4-4 のように英字入力の配列に依存しています。

2.2 入力速度と打鍵速度

これは特に難しいことはないのですが、「入力速度」「速い」「遅い」という言葉をよく使うので、それぞれの意味を確認しておきます。まず、入力速度を、[課題の文字数] ÷ [入力に要した時間] と定義します。競技タイピングにおいて、入力すべき文字はすべて与えられているので、これを課題の文字列と呼び、その文字数を「課題の文字数」とします。ここでは英字、かな、かな漢字混じりなどは気にしません。また、入力可能な状態になってから入力が完了するまでの時間を「入力に要した時間」とします。具体例で説明すると「こんにちは」を 4 秒で打ち切った場合の入力速度は 1.25 文字/秒です。入力速度が「速い」とはこの入力速度の値が大きいこと、「遅い」はその逆を表します。これとは別に「打鍵速度」という言い方をする場合があります。これは単純で、単位時間あたりにキーボードのキーを何回打鍵できるかを表すものです。一般的に高速に打鍵できる方が高速な入力

^{*12} <http://www.pfu.fujitsu.com/hhkeyboard/hhkbpro2/nokeytop.html>

^{*13} 漢字を直接できる配列もありますがここでは割愛します。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	+	-	← Backspace
Tab ↲	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	{ }		
Caps Lock ↑	A	S	D	F	G	H	J	K	L	:	"	Enter ↲	
Shift ↑	Z	X	C	V	B	N	M	<	>	/	Shift ↑		
Ctrl	Win Key	Alt								Alt Gr	Win Key	Menu	Ctrl

図 4-1 Qwerty 配列



図 4-2 Happy Hacking Keyboard Professional2 白／無刻印

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	+	-	← Backspace
Tab ↲	,	,	.	P	Y	F	G	C	R	L	/	=	\
Caps Lock ↑	A	O	E	U	I	D	H	T	N	S	-	Enter ↲	
Shift ↑	:	Q	J	K	X	B	M	W	V	Z	Shift ↑		
Ctrl	Win Key	Alt								Alt Gr	Win Key	Menu	Ctrl

図 4-3 Dvorak 配列



図 4-4 物理配列と論理配列の階層

になりますが、変換ありの日本語入力速度を競う場合は変換に卓越した人が打鍵速度で劣っていても入力速度で勝る場合が十分にあります。

3章 なぜ配列を変えるのか

さて、ようやく本題ですが、そもそもなぜ配列を変えるのでしょうか。マイナー配列を好んで使おうとするタイパーがいるのはなぜでしょうか。後述する通り配列を変えるというのは大きな労力を必要としますが、苦労して配列を変えるからにはそれなりのメリットも存在するのです。

- 指の動きに無理がなくなる
- 同指打鍵が減る
- 同鍵連打が減る
- 指の移動距離が減る
- 指の移動範囲が狭くなる
- 打鍵の回数が減る
- 動かしやすい指を重点的に使う

これらはどれも高速打鍵にとって重要な要素で、これらを自在にコントロールできるようになるのが「配列を変える」という手法です。ここが配列を変える動機の肝なので、ローマ字入力を例に少し説明をしておきます。

指の動きに無理がなくなる

「わざわざ」を打つ場合、標準運指では薬指と小指で21112111となります。これは非常に打ちにくいパターンになります。配列を変えることでこういったパターンを減らし、打ちやすいパターンに変えることができます。

同指打鍵が減る

「ぬくぬく」と打つ場合は77877787となって「ぬ」を打つために人差し指が2段分動きますが、このような指

の移動は高速化が難しいため、できるだけ少ないほうが嬉しいです。

同鍵連打が減る

「なんの」と打つ場合「nannno」となり、Nを3回連續で打つ必要がありますが、同じキーを連續で打つのも遅くなる要因になります。この場合は「naxnno」と打って1回分減らすことができますが、小さい「つ」が入る場合は避けることができません。

指の移動距離が減る

指を移動しないで打つことができれば当然速くなります^{*14}。配列によってはホームポジションからほとんど指を動かさずに打てることをメリットとしてあげているものもあります。

指の移動範囲が狭くなる

上記に近い要素で、かな入力の場合は4段使うのに対し、ローマ字入力では3段しか使わないといった配列ごとの違いがあります。広い範囲を使う方が1打鍵で入力できる文字の種類が増えて高速化できる一方、指の移動範囲が広くなることでミスの少ない安定した入力が難しくなるという一長一短があります。

打鍵の回数が減る

より少ない打鍵回数で同じ文字列を打てるようにすることができます。ローマ字入力の「こんにちは」は10打鍵ですが、かな入力では5打鍵になります。

動かしやすい指を重点的に使う

右利きの人は当然右手の方が動かしやすく、また利き手に関わらず人差し指や中指が動かしやすいことと思います。配列と入力する文章の組み合わせによってはそれ以外の指を多く使うといったことが起こります。この

^{*14} 同じ指で同じキーを連打する場合は例外的に遅くなることがあります。

表 4-1 ローマ字入力と AZIK の比較

かな	ローマ字入力	AZIK
かん きん こん	kan kin kon	kn kk kl
しゃ しゅ しょ	sha shu sho	xa xu xo
にや にゅ によ	nya nyu nyo	nga ngu ngo
がっこう	gakkou	ga;kp

場合、苦手な指を練習によって鍛えるのもありますが、動かしやすい指を重点的に使う配列を使うことで、全体から見てより高速に打てるようになります。

これらの特徴を踏まえ、各人にとって適切な配列に切り替えることで「入力速度が速く」なります。ただし、例の中でも説明している通り、これらは必ずしも配列を変更することでしか得られないメリットではなく、我流運指を取り入れる等の「最適化」テクニックによってカバーできる範囲も多々あります。しかし、例えば最適化では打鍵回数を減らすことはできません。最適化よりも柔軟に、かつ自由に上記要素を改善できるのが配列を変えるという手法になります。配列ごとに特にどの要素を重視しているか異なるため、配列を選択する際は自分が重視したい要素とのマッチングが重要になります。

私の場合は AZIK という配列をベースにしたものを使っています。この配列ではローマ字入力で割り当てられていない英字の組み合わせに別のかなを割り当てて、元のローマ字入力はほぼ維持しつつ、より少ない打鍵の打ちやすいパターンを増やしています。例えば表 4-1 のような打ち方ができます。

元のローマ字入力の大部分がそのまま使えるという特徴から、通常のローマ字入力を使いつつ徐々に効率的な打ち方をしていくことができるというメリットを持ちますが、それゆえに劇的な変化は望めないということになります。何をメリットと感じ何をデメリットと感じるかは、人それぞれなので、自分の目指すものと配列ごとの特徴をよく知ることが重要です。

4章 配列を変更すべきでない5つの理由

メリットだけ説明してあとは自己責任でというのも不親切なので、配列変更すべきでない理由も合わせて説いておきます。実際のところメリットについてはいろいろなところで紹介されているので、重要なのはデメリットの方だったりします。いろんな配列にチャレンジして欲しい立場としては携帯電話の料金プランのことわり書きのように極小フォントで書きたいところですが、

デメリットも理解した上でのチャレンジをお勧めします。さて、先述のようなメリットを享受するために支払うコストとリスクは小さくありません。異なる配列を習得するためにあなたは少なくとも次の二つを覚悟する必要があります。

- もともと使っていた配列における練習時間の減少
- もともと使っていた配列との混同の可能性

また、異なる配列習得に取り組む上で次のような困難に遭遇する可能性があります。

- 練習方法が確立していない
- ランキングへの参戦などが認められない
- 専用のソフトを導入しなければならない (Linux 等で使えない可能性)

まず、もとの配列への影響ですが、これまでローマ字入力で練習してきた人が「これからはかな入力一途でやつていこう」と決断したとすると、その瞬間を境にローマ字入力の入力速度は衰えていくばかりです。もちろん、即座に打てなくなることはありませんし、両方の入力速度を維持できる場合もあります。しかし、配列を切り替えたことで元の配列の入力速度が向上することは基本的にはなりません。基本的にと言ったのは、もともとタイピング初心者だった場合などは、別の配列に切り替えてから練習を重ね、文字列の認識速度や指の運動能力を向上させることで、元の配列に戻ったタイミングで以前より早く打てるようになっていることは十分あります。しかし、すでに限界を感じる速度まで練習してから配列を変更した場合に、配列を戻して速くなることはまずありません。

はじめにも書きましたが、配列を切り替えることは元の配列における成長の可能性を捨て去ることと同義です。あなたが練習に費やせる時間を 100 として、100 の時間すべてをローマ字入力に使っていれば到達できたかもしれない未来を捨てて、別の配列に賭けるのです。これは、新しい配列の練習時間を 50 だけとて、残り 50 はローマ字入力に費やすような場合も同様です。ローマ字入力の練習時間が半分になることで確実にローマ字入力の成長は遅くなります。

これに加えて、もともとやっていた配列がさらに遅くなる要因として新しい配列との混同が挙げられます。混同に関する知見はいまだに十分集まっているとは言いがたい状況ですが、英字配列同士 (Qwerty と Dvorak 等) やかな配列同士 (JIS かなと月配列等)、ローマ字入力

系同士 (Qwerty と AZIK 等) では混同が発生する可能性が高いです。混同が発生すると例えば「こんにちは」を Qwerty ローマ字入力で打たないといけない場面で、AZIK 風に「khnitha」と打ってしまうことがあります。以前やったことのある配列と同系統の配列を新たに習得しようとする場合は、以前の配列が使えなくなることを覚悟しておいた方が良いでしょう。

これだけで十分ハードルが高いのですが、さらに立ち向かわなければならない困難が続きます。練習方法が確立していない配列の練習をする際は自分で効率的な練習方法を考える必要があります。例えば私の場合、AZIK を練習する際は、新たに割り当てられたローマ字の組み合わせをいきなりすべて導入して練習するのは難しいため、一つずつ順番に取り入れた単語を練習していくようにしました。また、飛鳥配列ではシフトキーを使う場合とそうでない場合を分けて練習を行いました。これまでに取り組んだ配列と練習方法については後述します。

さらに、あなたが選んだ配列はタイピングソフトのランキングや大会への参戦が認められない可能性があります。例えば、タイプウェルにおいて AZIK は参考記録扱いとなつて、通常のランキングと同じ扱いにはならないことが明示されています。また、毎日パソコン入力コンクールの場合は、各参加者の自宅等で測定を行う予選では各種配列が選択可能ですが、決勝戦では基本的にはローマ字入力か JIS かな入力しか選択できません。毎パソのような公的な大会において現状認められていない配列での参加を認めさせることは大きな困難を伴うでしょう。

毎パソのような大会で特殊配列が使えない原因の一つにもなっているのが、配列によっては専用のソフトウェアを導入しなければ使うことができないという点です。専用のソフトといつても基本的にフリーソフトで導入もそこまで難しくないため、いったん入れてしまえば基本的に問題はないのですが、専用ソフトが必要になることで次のような問題が起こります。

- OS のバージョンアップによりこれまで使っていたソフトが使えなくなった
- 異なる OS が入っている PC で使えなかった
- 会社の PC など他の環境で同じ配列を使いたいがソフトを導入できない

最悪の場合、「自宅では親指シフトを使っているけど会社ではローマ字入力を使わなくてはならない」といった場合は十分にあります。そういう意味でも配列同士の

表 4-2 筆者がこれまでに経験した配列

配列名	練習時期	到達速度
Qwerty ローマ字	1997~2009	ZI
JIS かな	2001~2003	XA
Dvorak ローマ字	2004	D
片手チョイ入力(右手)	2005	SF
飛鳥配列 290	2005~2008	XS
AZIK	2008~2009	XX
tomoemon-AZIK ^{*15}	2009~	ZH

混同の可能性には十分留意する必要があり、また、自分が使う可能性のある PC に専用ソフトを入れられるかは事前に検討しておくべきです。

配列変更の具体例

次の章からは私自身の配列変更の経験について紹介させていただきます。ここまですでに書いている部分もありますが、配列を変更するにあたって検討したこと、実際に変えてみて感じたこと、高速化するために工夫したことなどを振り返り、みなさんの配列変更の参考にしていただければと思います。

表 4-2 は私がこれまでに経験した配列年表になります。到達速度はタイプウェル国語 R、国語 K における基本常用語モードのランクで表しています。この中で特に親指シフト系である飛鳥配列とローマ字入力系である AZIK の経験について紹介させていただきます。

5 章 配列変更の例 1 - 飛鳥配列

5.1 特徴

親指シフト系の配列です。図 4-5^{*16}のように 1 つのキーに複数のかなが割り当てられていて、あるキーを押す際に親指シフトを同時に押すか押さないかで入力するかなを切り替えます。「親指シフトなしで押す」、「左親指シフトを押しながら押す」、「右親指シフトを押しながら押す」ことで 1 つのキーで 3 種類のかなを入力することができます。親指シフトの代表格である NICOLA との大きな違いは親指シフトのロールオーバーです。飛鳥配列では、親指シフトキーを押しっぱなしでキーを複数押していくと、すべてのキーで親指シフトが適用されたかなが出力されます。NICOLA ではたとえ同じ親指シフトキーを使う 2 文字目を入力する場合でも、1 文字目で

*15 筆者による AZIK の独自改造

*16 図 は <http://ameblo.jp/asuka-layout/entry-10334710008.html> より

押した親指シフトをいったん離してからもう一度押す必要があります。

5.2 動機

この時期に飛鳥配列を始めた理由を箇条書きにすると以下のような内容になります。

- Qwerty ローマ字入力の成長に限界を感じていた
- 日本語入力においてはローマ字入力に比べてかな入力の方が速いのは明らか
- JIS かなは過去に取り組んだ結果 4 段使う特徴が自分に合わない
- たまたま飛鳥配列を紹介してもらった

1つ目はどちらかというと消極的な理由で、まさに本記事の「はじめに」で述べた状況にあって、わらにもすがるような気持ちで他の配列をやってみようと思いました。今振り返っても、Qwerty ローマ字でもっと練習すればタイプウェルにおける最高ランクはもう少し上げることはできると思いますが、当時の時点で Qwerty ローマ字入力の打ちにくい部分が目についていたため、無理にその練習をする気も起きず、すっぽりとそちらの可能性は切り捨てました。

2つ目以降の理由について、かな入力と一括りに言つても JIS かなや飛鳥配列以外にも多くの配列が存在しており、当時も飛鳥配列を知る前に月配列を紹介されていたのですが、もともと親指シフトに興味を持っていたことから飛鳥配列に決めました。昔のワープロ入力コンテストでは親指シフト入力の利用者が大会を総なめにしていた、というような話をよく聞いていたことから、漠然と親指シフトはすごいという印象がありました。一方で、親指シフトについて調べてみると、シフトを行う操作を打鍵数から除いてあたかも非常に少ない打鍵数で紹介するような例が多々あり、若干うさんくさいなという印象も持っていました。後々になって調べてみたところでは、前者については頻出単語を辞書登録のような形で登録していただけのようであり、結局タイマーが求めるような入力速度を容易に実現できるものではないこともわかっています。

このように、親指シフトを使うことで圧倒的な速度が得られるわけではないという認識が初めからあったのですが、自分の知る限りタイマーが親指シフトで限界付近まで練習した例を聞いたことがなかったので、チャレンジャーとしてやってみたいという気持ちが多分にあった配列選択だったと思います。

5.3 練習方法

過去の配列習得時の練習はすべて「いきなりタイプウェルを起動して打ち始める」という極めて単純な練習方法だったのですが、飛鳥配列では 1 つのキーに 3 つのかなが割り当てられており、その練習方法ではなかなかキーの位置を覚えられないと思い、一部のキーや親指シフトだけを使った単語を順番に練習していくという方法を取りました。

その際、「飛鳥のために」という単語集を教えていただき、以下のようなパターンで練習を行いました。その 5,6,7 と進むにつれて頻度の低い文字を含んだ単語になっていきます。

- その 1: シフト無しホームポジション
- その 2: 「です」「ます」「する」等の文末と連続シフト体験
- その 3: シフトありホームポジション
- その 4: 右手の上下段（助詞と促音と拗音を含む）ようおん を習得する
- その 5-7: 1~4 以外のかな
- その 8: 1 ワード中にシフトの切り替えがあるもの

この練習方法は初めからすべてのかなをごっちゃに混ぜた単語の練習をするよりもかなり効率が良く、その後の AZIK の練習の際にも取り入れています。というのも、初めて練習する配列では 1 文字入力するたびに毎回かなを配列図の中から探すことになります。探しては打ち、探しては打ちを何度も繰り返して少しづつ頭と体に覚え込ませていくのですが、すべてのかなを含んだ単語を練習していると配列図の中からかなの位置を探す時間が非常に長くなります。アルファベットであれば 26 個から探せばよいだけですが、飛鳥配列の場合は 70 以上のかなから探さなければなりません。プログラミングの世界でも分割統治といって複雑な問題を分解していくって、できるだけ単純な方法で解を見つけるという考え方がありますが、配列を習得する際もできるだけ練習対象の配列を分割して単純で簡単な練習になることを心がけるのが良いでしょう。

5.4 練習結果

最終的に 2008 年の段階でタイプウェル国語 K で基本常用語 XS、総合 XA に到達しました。最終的にと書いたのは速度面ではこれがほぼ限界で、これ以上の速度を安定して出すことは難しいと判断したからです。2011 年現在でタイプウェル国語 K の基本常用語 1 位のランクが ZD であることを考えると、足元にも及ばなかった

飛鳥123

入=Enter

小蓮 表裏	! !	” ”	# #	\$ \$	% %	& &	, ,	x	¥	~ /	- +	^ ^	! !
- は マイス	Q (W ベ	E れ	R へ	T &	Y ヴ	U ~	I よ	O ふ	P !	@)	[入	En-
- は 長音記号	A わ	S あ	D な	F ら	G ふ	H ず	J る	K す	L ま	; で	: い] EC	ter
。 は 半濁点	Z ぐ	X ざ	C み	V は	B *	N や	M え	よ	、	。 も	/ ?	/ 入	Shift
	だほ	ちぜ	にせ	りば	びオ	やむ	つぞ	よつ	ゆ	さろ			

図 4-5 飛鳥配列 123-383 版

というのが客観的な事実です。個々人の能力の差があるため、私以外のタイパーが取り組めばもっと上に行ける可能性はありますが、やはり親指シフトを使うという特性上難しいと感じました。

JIS かな入力やローマ字入力と大きく違うのは、やはり親指を使ってシフトキーを他のかなキーと同時に押す操作です。配列変更ソフトの設定によっては、親指シフトを押してからかなを押す場合だけではなく、逆にかなを押してから親指シフトを押すことでシフトが必要な文字を入力できます。これはシフトを押すタイミングに許容できる誤差を含めておくということなのですが、私の経験では高速に打てるようになってくるとこの許容誤差によるミスが多発したため、「親指シフトを押してからかなを押す場合にのみシフトを有効にする」設定で練習していました。しかし、それでも入力速度が速くなればなるほど親指シフトを押すタイミングがシビアになってくるため、シフトのずれによるミスの発生が顕著になります。これは飛鳥配列に限らず親指シフト系全般に言えるのではないかと感じました。

上記の通り、飛鳥配列の取り組みは速度向上という観点から言えば失敗です。高速入力した時の親指シフトの特徴についてある程度把握できた、配列習得の効率良い練習方法について学ぶことができたというメリットはありました。これで良かったと配列習得を繰り返していくはただの配列マニアになってしまいます。本気で(少なくとも短期間で)トップタイパーを目指す人にとってはこのような取り組みは避けた方が良いと断言します。自分に最も適した一つの配列にすべての練習時間を注ぎ込むことこそが、入力速度を鍛える一番の方法だからです。

6 章 配列変更の例 2 - tomoemon-AZIK

6.1 特徴

AZIK はすでに紹介したとおり、Qwerty ローマ字入力をベースにして省打鍵入力ルールを追加した配列です。tomoemon-AZIK は AZIK のルールをほぼそのまま使いつつ、さらに独自の省打鍵ルールを追加した配列になります。特に、表 4-3 のように「き」「む」といったかなを入力する際に発生する同指打鍵をできるだけ避けるパターンを追加しているのが特徴です。

6.2 動機

飛鳥配列の次に取り組んだ配列が AZIK で、時期的には飛鳥配列で総合 XA を出した半年後に始めています。詳しい動機については私の当時の日記を見返しても書いていないので確実なことは書けないのですが、おそらく飛鳥配列の練習経験から生まれた次の二点が大きな理由だったと思います。飛鳥配列の習得までに時間がかかったので、学習コストが低そうなものに食指が動いたのが一点。もう一点は飛鳥配列は親指シフトという新たな特性によって速度の制限がかかつってしまったが、既存の配列を改善して作った配列ならば従来よりも速くなるのはほぼ確実であろうということ。このように考えると、もともと AZIK に関心を持っていたこともあり、飛鳥配列のあとに AZIK を選んだのは必然だったのかもしれません。

6.3 練習方法

パターン分割練習

飛鳥配列の練習時と同様に、AZIK でも新たに追加された以下のパターンを順番に練習していく方法を取りました。

- 『つ』 専用キー
- 『シャ』『チャ』 行キー、小字キー
- 『〇ん』 撥音拡張

表 4-3 ローマ字入力、AZIK と tomoemon-AZIK の比較

かな	ローマ字入力	AZIK	tomoemon-AZIK
むた むち むつ	muta muti mutu	mfta mfti mftu	mta mti mtu
きた きち きつ	kita kitu kiti	kfta kftu kfti	kta kti ktu

- ・『ai』『u』『ei』『ou』
- ・『ー』長音互換キー
- ・「Y」の代わりの「G」
- ・「Z」の代わりの「N」
- ・「U」「I」等の代わりの「F」
- ・外来語の入力（外来語入力拡張）

それぞれ以下のような単語を練習しています。

パターン 1 : 『っ』専用キー

「っ」は [;] のキー単独で入力することで同指打鍵を減らします。

- ・バッグ [ba;gu]
- ・カラット [kara;to]

パターン 2 : 『シャ』『チャ』行キー、小字キー

「しゃ」行は「x」、「チャ」行は「c」を子音として使い、「sha」「cha」などと比べて一打鍵減らすことができます。

- ・しょうせい [xousei]
- ・あたしや [ataxa]

パターン 3 : 『〇ん』撥音拡張

後ろに「ん」が続く文字は本来の母音キーの 1 つ下を使います。「もん」の場合は [O] の 1 つ下の [L] を使って [M] [L] と打つことで一打鍵減らすことができます。

- ・もんだい [mldai]
- ・みんな [mkna]

パターン 4 : 『ai』『u』『ei』『ou』

高い頻度で出現する母音の連続をひとまとめにしたパターンです。「子音 + ai」を「子音 + q」、「子音 + uu」を「子音 + h」、「子音 + ou」を「子音 + p」といったローマ字に割り当てることで 1 打鍵減らします。

- ・ごうとう [gptp]
- ・ようかい [ypkq]

上記のようなローマ字のパターンに対して、それぞれワードを数百個ずつ抽出して WeatherTyping で練習す

るという方法を取りました。各パターンについての練習テキストを手動で作っていくのが面倒だったので、「配列習得の tomo」というテキスト抽出フィルタソフトを作成したので、興味のある方はググってみてください。ソフト自体で辞書ファイルを持っていて、指定したパターンのワードを自動的に抽出することができます。

パターン最適化練習

AZIK 練習で難しいポイントの一つが単純に新しく追加されたルールをほいほい使っていれば良いわけではないという点です。どういうことかというと、新しく追加されたルールを使うと、逆に打ちづらくなってしまう場合があるということです。例えば「ギガバイト」という文字列を打つときは次のようにになります。

- AZIK: ギガバイト [gigabqto]
- Qwerty: ギガバイト [gigabaito]

手元で少し試してみて欲しいのですが、[B] から [Q] に小指を伸ばすのがきつく、Qwerty ローマ字入力の通りに打ったほうが楽になることがわかります。もちろん、人によっては AZIK のパターンの方が打ちやすいという方もいるかもしれません、これまで使わないキーをローマ字入力で使うことによって、逆に指の動きがきづくなってしまうパターンというのが存在します。どのパターンをどの場合に使って、どの場合に使わないのかを見極めるのが AZIK の練習では非常に重要になります。

私の場合は各種タイピングソフトで練習していく中で AZIK のパターン通りに打つと打ちにくくなるパターンを表 4-4、表 4-5 のようにまとめていきました。これにに関しては人によって大きく差が出るので、みんながみんなこのとおりになるわけではありません。実際、ブログに打ちにくいパターンを書いたら「せい」は「ss」の方が速いという方もいました。AZIK の練習をする際は、このような自分が苦手なパターンをまとめていき、できるだけ使わないようにするか、あるいは念入りに練習することを心がけるのが良いでしょう。

以上のことから分かる通り、AZIK は Qwerty ローマ字入力に比べて多くの打ち方が存在します。初めのうち

表 4-4 AZIK 拡張を使うことで Qwerty よりも遅くなるパターン

かな	AZIK	ローマ字入力	補足
せい	ss	sei	
ディスク	dcisuku	dhisuku	後々 [dyi] で「でい」を打てるよう変更
ティー	tgi-	thi-	後々 [tyi] で「てい」を打てるよう変更
スポンジ	suplji	suponji	苦手語句練習をしたら結構打ちやすくなった
アンケート	annke-to	anke-to	後々 '@' でも「ん」を入力できるよう変更
XaXai: わかい等	wakq	wakai	
ぱっと	po;to	potto	右手小指が大変

表 4-5 他に選択肢があり、基本的にどの場面でも使わない方がいい AZIK 拡張

かな	AZIK	補足
せい	ss	同指打鍵になるので sei の方が良い
ん: わん等	wz	wn の方が打ちやすい
ぱい	bq	普通に bai の方が楽

はどのパターンをどの場面で使うかを頭で一つ一つ確認して練習する必要があり、高速なタイピングを目指すならばそれを体に覚え込ませなければなりません。

6.4 練習結果

Qwerty ローマ字入力を改善した配列なのだから、必ず速くなるだろうと甘い見通しだったのですが、実際にタイプウェルの記録を完全に塗り替えられたのは 1 年以上経ったあとでした。といっても、毎日みっちりと練習していたわけではなくタイプウェルをプレイした日数でいうと約 90 日になります。

時間がかったのはやはり練習方法の項に書いた、どのパターンをどこで使うかを体に覚え込ませる点です。また、AZIK から tomoemon-AZIK への大幅なパターン追加の検討といった、本来の配列練習から少し離れた箇所でも時間を要しました。配列の改造は、一度始めると自分が納得する形になるまでに時間がかかることもあります。必ずしも高速タイピングを目指す人におすすめするわけではありませんが、私の場合は結果的に非常に満足のいく配列にできたと思っています。ここでいう満足とは当然第一に「より速く打つことができる」ことであり、さらに「打ちやすくなった」ということもあります。これまでに習得した配列はすべてタイピングソフトで打つための配列でしかなかったのですが、tomoemon-AZIK が非常に打ちやすいこともあり、現在は仕事やブログを書くといった PC を使うすべての場面でこの配列を使用しています。競技タイピングにおける高速化を目指す上で必ずしも実用面の打ちやすさを重視する必要があります。

せん。なぜなら、競技タイピングは基本的にコピー打鍵で、実用面では基本的に創作打鍵という大きく異なるスタイルだからです。私自身ももともと日常における使用まで考えていたわけではないので、この結果は偶然の産物と言っていいでしょう。ただ、AZIK を導入する上で専用ソフトが必要ないという点も各 PC に導入しやすいというメリットを生んでいるのは確かです。

7 章 どうやって配列を選択すべきか

ここまで配列習得の試行錯誤について紹介してきました。これから新たに配列を習得しようと考えている人は「過去に A 配列をやっていた人は配列 X、B 配列をやっていた人は配列 Y」のような「配列選択フローチャート」を期待されていたかもしれません。たしかにそういうものがあれば便利ですが、これまで説明してきた通りどの配列も非常に複雑な特徴を持っています。新たに習得する人によってさらに新しい特徴が見つかる可能性もあります。さらに、習得しようとする人の得意な指の動きといったように人それぞれの特徴もあります。現時点でこの両者を組み合わせたフローチャートを作るのは難しいので、将来の私がこれを読んでいるあなたにお任せしたいと思います。

フローチャートは提供できませんが、これまでの経験の中からいくつか指針だけは残しておきます。

7.1 自分の特徴を知れ

自分のことなので自分が一番知っているはずですが、配列を選ぶ上ではそれを明確にする必要があります。就

活における面談で「あなたの長所、短所は何ですか？」を聞かれるのと同じです。長所、短所で会社の求める人材とマッチしているかどうかを判断するのと同じように、配列とのマッチングを行う際にもあなたの特徴とすり合わせる必要があります。今の配列を使っていて、普段キーボードを打っていて、何を好み、何を苦手とするかをはっきりさせてください。できるだけ苦手な要素が少なく、好みに感じる要素が多い配列を選ぶのが重要です。例えあるタイパーが高速記録を残している配列としても、あなたが苦手だったり嫌いな要素が多い配列ではそもそも練習する気が起きず、速くなりようがないのです。私にとってキーボード4段を使うJISかな配列がまさにそれに当たっていました。

7.2 配列のデメリットを知れ

ここまで説明を読んでもらえればわかる通り配列にはいずれもメリットとデメリットが存在します。メリットについては配列の作者や使用者が宣伝しているのでわかりやすいのですが、デメリットについては実際に経験してみないとわからないということが多々あります。後になってデメリットに気づいて時間を無駄にしたと感じることを避けるためにも、事前にデメリットについて十分調べ、過去の使用者が練習の中で感じたことを自分に当てはめてその配列の適性を検討してみるのが良いでしょう。例えば、自分と同じ配列を使っていた人が新たにその配列を練習して感じたデメリットは、あなた自身もデメリットを感じる可能性が高いといえます。自分が人柱になってでも配列の特徴を調べたい、という場合を除いては必然的に情報量が少なくなる使用者の少ない配列に取り組むのはおすすめできません。

8章 これから配列を練習するあなたへ

この記事では配列を変更して速度を向上させるという手法について説明してきました。配列そのものや配列習得過程において明らかになっていない部分も多く、あいまいな記述が多かったと私自身感じていますが、配列をえることで以前に比べて速く打てるようになったタイマーがいることもまた事実です。もし、これを読んで配列をえることに対して少しでも興味を持ったならぜひ、今どんな配列があってどんなタイマーが練習しているか調べてみてください。

そして、もし新たな配列をやってみようと思ったら、ぜひやっていただきたいことがあります。
「練習方法や練習の中で感じたことをぜひブログ等に残してください。」

デメリットを知れの項にも書きましたが、情報量が少ない配列に取り組むことがおすすめできないということは、逆に言うと配列の練習に取り組んだ記録というの非常に貴重な情報になるということです。あなた自身の練習の記録になるだけでなく、これからその配列や似た配列に取り組む人にとって大いに参考になります。これはあなたが著名であるか否かに関係なく、また高速タイマーである必要もありません。高速タイマーの感想がすべてのタイパーにとって有意義であるかというと必ずしもそうではなく、初心者にとって同じ初心者の意見の方がわかりやすかったりするものです。そして、忘れたいで欲しいのは、ある配列を練習して得られる経験はその時にしか経験できないということです。よく言われる例ですが、自転車に乗れる人に向かって乗れなかった時の感覚を思い出してみろと言われてもそんなことは不可能です。いったん配列を習得してしまうと配列を習得していない状態に戻ることはできません。配列を練習しているときにしか残せないことはすべて残すようにしてください。どんなささいなことでも構いません。打つて楽しい、小指が動きすぎて疲れる、この文字を覚えるのが難しい、といった感覚的なもので十分です。

配列変更ソフトが充実し、配列についての情報も充実しつつある今、今後多くのタイパーが配列を変えて練習を進めていくことになると思います。あなたの練習記事がこの記事を補完し、この流れがさらに広まっていくことを切に願います。

第V部

「打ちやすい」キーボード配列を求めて

nooyosh

1章 はじめに

この文章を読んでいる方の中には、おそらく日本で一番普及しているローマ字入力だけでなく、JISかなや、親指シフト、その他いろいろな入力方式を用いている人もいらっしゃることでしょう。その動機はいろいろあると思います。「打ちやすさ」を求めて配列行脚をする人もいるでしょうし、「速さ」を求めてとにかく省入力化を極めようとする方もいるでしょう。この文章では、「打ちやすさ」とは何か、「打ちやすさ」やあるいはその逆の「疲れやすさ」を規定しているのは何なのかを、できるだけ理論的に、定量的に評価することを目指しました。

文章は大きく分けて二つのパートからなっています。前半が前提となる知識解説編、後半が各配列について、大量の文章（約 2000 万字）を使った数値による解析・評価です。前提知識編と配列解析編があまり関係ないよう見えますが、これは、幻の第三部となる配列設計編のための布石となる予定でした。つまり、前提知識編で「打ちやすさ」を研究し、種々の先行研究を配列解説編で調べたあと、実際に配列を設計してみる予定でしたが、筆者のスケジューリング能力の都合上間に合わなかったため、前提知識編が浮いてしまいました。平にご容赦のほどお願ひいたします。

なお、参考文献は長くなるため、私のウェブページ^{*17}に載せることにしました。適宜ご参照ください。

2章 前提知識編

2.1 コーパス言語学ことはじめ

この節では、次章の配列解析に必要な用語を軽く紹介します。

コーパスとは

「打ちやすい」キーボードを設計するためには、まず「何を打つか」を考えなければなりません。今回対象として扱うのは、日本語の書き言葉とします。ちょうど「現代日本語書き言葉均衡コーパス」という、最近の書籍の文章を集めた DVD-ROM があるのでこれを用います。

話し言葉としないのは、話し言葉はくずし方に段階がある（例：「やってしまった」→「やっちまった」「やっちやった」「やっちった」）うえに、方言の差も多分にあるからです。「現代日本語書き言葉均衡コーパス」には「Yahoo!知恵袋」の質問文（話し言葉など、くだけた文が多い）なども収録されているので、次回以降（あれば）はこのようなくだけた文で結果が変わるかどうかを見てみます。

「コーパス」という耳慣れない言葉が出てきました。コーパスとは、主として自然言語処理^{*18}・言語研究のために編纂された文書の集まりのことを言います。例としては、英語の文章の全部の単語に品詞（「give」は動詞」「このときの」progressは動詞ではなくて名詞」など）をつけたものや、「この very delicious は apple を修飾している」（「とてもおいしい」が「りんご」に「係っている」などと表現します）などを全て（！）記述したものがあります。

今回使った「現代日本語書き言葉均衡コーパス」は、1971 年から 2005 年の間に出版された書籍をランダムサンプリングして、それぞれ一冊から 1000 字ずつ抜き出したものを集めたコーパスです。検索は一般にも「少納言」という名で公開されています (<http://www.kotonoha.gr.jp/shonagon/>)。

日本語分析入門

さて、ここで問題です。日本語の文章を仮名で全部書いたとき、一番多く使われている文字は何でしょう？正解は「い」です。「せいかい」という熟語に「い」が二つも出てくることから分かるように、日本語の漢字（これは全文章の約 3 割を占めます）の音には「い」を含むものが多く出てきます。「すごい」「やばい」など、形容詞が「い」で終わることからも、「い」の多さがわかりますね。

^{*18} プログラミング言語など、人工で作った言語と区別して、日本語や英語などを「自然言語」と言う向きがあります。主として情報系の人たちが使います。プログラミング言語ではない人工言語もあります（エスペラントや Lojban、アルカなど）がまたそれは後ほど。ちなみに Wikipedia:en で List of constructed languages を検索するといろいろ出てきます。

^{*17} <http://www.nooyosh.net/keyboard/>

漢字仮名交じりの文章で数えた場合は、一番多く使われているのは「の」、次が「、」「い」と来ます。最初に出てくる漢字は「人」です。ちなみに（関係ないですが）英語の文章の場合、一番多く使われている単語は the で、文章全体の 7% を占めます。

仮名で文章を全部書いたときの出現頻度の順位と、その文字が文章中で占める割合を見てみましょう（表 5-1）。第二列目が出現回数、三列目が文章中に占める割合です（総文字数は約 2073 万字です）。

ここで少し用語説明をします。文字一文字のことを、自然言語処理の専門用語で **unigram**（ユニグラム）と言います。一つの（uni-）文字（gram）という意味です。一つのと来たら二つもあるだろう、と思われた方もいるかもしれませんが、その通りです。やはり専門用語で **bigram**（バイグラム）と言います。二つの（bi-）文字です。bicycle の bi と同じ語源です（二つタイヤがありますよね）。unigram と bigram、よく使われる所以覚えておいてください。

さて、仮名の bigram の頻度を見てみましょう（表 5-2）。「よう」という読みがたくさん出てきています。「きょう」という文字列だけでも、「今日」「京」「共」……とたくさんありますね。過去形の「った」「た。」も結構出てきています。

と、このような頻度分析をして何がうれしいのでしょうか？今回の我々の目的、「打ちやすいキーボード配列」の評価・設計^{*19}に、頻度は欠かせません。 のキーが QWERTY の  の場所にある配列など、誰も望まないからです。一方で、 のキーはそもそも存在しなくともいいのかもしれません^{*20}。このような判断を直感ではなく、数値で示すこと、つまり定量的な分析をすることが、これから配列設計者には必要になると筆者は考えています。

2.2 人間工学的キーボード論

はじめに

この節の全体の流れを紹介します。まず、「キーボードを打つ」ということを「目視」「判断」「打鍵」の三段階に分けて考え、それぞれ理論的な侧面から先行研究を紹介します。次にそれらを用いて「フィットの法則」というユーザインタフェースの世界で広く使われている法

則を紹介（導出）します。その後、少し脇道にそれで「練習のべき乗則」を紹介し、上達すればするほど上手く（速く）なるスピードは鈍っていく（=より多い練習量が必要になる）、ということを書きます。そしてまた戻つて、タイピング速度の理論値の計算を二通り紹介し、実際のタイピストによる実測値と比較します。

「キーボードを打つ」とは

そもそも、「人間がキーボードを打つ」とはどういうことか、を考えてみましょう。人間を機械と見たとき、画面の文字列を見てキーボードを打つまでの一連の動作は、およそ、次のようになります。

- 1) 打とうとしている文字列に目を向け
- 2) 脳内でどの指でどこを打てばいいか、判断し
- 3) 指を動かし、打鍵する

1) 打とうとしている文字列に目を向け

タイプウェルのような、文字表示が固定されている環境になるとまた別ですが、SEGA 社の THE TYPING OF THE DEAD シリーズのように、入力すべき文字列が飛び交うタイピング練習ソフトの場合は、視線を対象文字列に動かすことが必要となります。この視線を向ける、つまり眼球を対象文字列に向ける動きのことをサッケード（saccade）と言います。サッケードにはだいたい 30[ms] ほどの時間がかかります。

また、視線を向けるだけではまだ十分ではありません。眼の焦点を合わせ、その文字を読み取る必要があります。これには目を動かすよりもはるかに時間がかかり、60-700[ms]（個人差が大きいです）必要です。

サッケードと焦点合わせの二つの動作を組み合わせると、平均的にはだいたい 230[ms] となります（これも個人差が大きく、70[ms] から 700[ms] まで幅があります [Busswell,1922][Russo,1978]）。これを T_p (p は perception; 知覚) としましょう：

$$\text{目視時間 } T_p = 230[\text{ms}]$$

2) 脳内でどの指でどこを打てばいいか、判断し

「表示されたら対応するキーを押す」というタスクを考えます。

これには記憶、つまり脳へのアクセスが関わってきます。意識的にしろ、無意識的にしろ、我々は記憶をたらなければキーボードの位置を把握・想起することはできません。[Wiley, 1978] によると、「打るべき文字列」が作業記憶に移り、それが長期記憶から内容（キーの位置）を作業記憶に引き出し、ふたたび作業記憶で次の動作を計画する、という一連の動作が脳内で行われています。

^{*19} 今回は設計には至らなかったのですが……。

^{*20} ちなみに「ゐ」は「うい」を変換するか、JIS かなでは「 SHIFT + 」で出ます（後者は ATOK 拡張）。

表 5-1 unigram の頻度表

仮名	出現数	出現比率 (%)
い	1310687	6.3216
う	1059313	5.1092
ん	1007000	4.8568
し	865834	4.1760
の	820708	3.9583
か	734703	3.5435
た	713822	3.4428
と	674738	3.2543
に	589541	2.8434
て	529898	2.5557

表 5-2 bigram の頻度表

仮名	出現数	出現比率 (%)
よう	240443	1.0616
てい	148309	0.6548
った	138256	0.6104
た。	129666	0.5725
って	124902	0.5515
ゆう	119522	0.5277
して	109310	0.4826
しょ	105126	0.4641
ない	98967	0.4369
は、	94184	0.4158

す。このサイクルを T_C とすると、

$$\text{記憶から取り出す時間 } T_C = 70[25 \sim 170]\text{ms}$$

の時間がかかります。

3) 指を動かし、打鍵する

頭で判断し、どのキーを押せばいいのか決定したあとは、腕・指を動かすフェーズです。これは、キーの位置(=押す指からキーまでの距離)や、キーそのものの大きさによりその時間は異なります(後述するフィットの法則を参照)。

次のような単純な例を考えてみましょう。図 5-1 のように、「鉛筆をひたすら速く上下させてジグザグ状に書く(描く)」という実験をします。すると、一つのストローク(上または下へ鉛筆を動かす運動)に平均 70[ms](30-100[ms])という結果が得られました(これを T_M とおきます: $T_M = 70$)。同様に、腕・足・舌の単純な繰り返し運動の限界は 10 回/秒と言われ、これは一回あたり 100[ms]に相当します[Fitts and Posner, 1967, p.18]。

一方、指の場合はキーボードを使った研究があり、「同じキーを連続して打つ」という調査では、平均 180[ms]/打(一回の運動あたり 90[ms]; 押し上げと押し下げ)だそうです[Wiley, 1978]。これは秒間打鍵に換算すると約 5.6 打/秒となります(あくまで同じキー連打の場合です)。

これを整理すると、表 5-3 のようになります。

フィットの法則

以上のような知見を利用してモデルを立てることができます。いま、距離 D の場所に幅 S (今は一次元の運動のみを考えます。つまり、縦方向には無限に伸びているものとします)の物体があるとします。この物体に腕・指を動かして触れる、というタスクを考えます(図 5-2)。

「目標物に対して腕・指を動かして触れる」という動作は一動作に見えますが、実はいくつもの離散的な運動の連鎖からなっています。つまり、対象物との距離を計りながら少しづつ何度も何度もフィードバックさせ、減速や方向調整などをしています。

ここからは専門的になるので導出はコラムに任せるとして、このタスクと所要時間 $T[\text{ms}]$ の間に、次のような法則が得られます:

$$T = I_M \log_2 \left(\frac{D}{S} + 0.5 \right)$$

ここで、 I_M は 100 [ms/bit] です^{*21} (70~120)。

直感的には、こんな感じの説明になります。すごく遠いところにある($\Leftrightarrow D$ がとても大きい)と T は大きくなります。一方、対象物がすごく大きい($\Leftrightarrow S$ がとても大きい)と、当然触れやすいので T は小さくなる、つまり速く押せます(表 5-4)。

表 5-4 フィットの法則

近い	…	遠い
短時間	\Longrightarrow	長時間
でかい	…	小さい

2.2.1 (発展: フィットの法則の導出)

「対象物との距離を計りながら動かす」離散的な動作を 1 サイクルと定義します。このとき、1 サイクルごとに

$$T_{cycle} = T_p + T_C + T_M \simeq 240\text{ms}$$

*21 \log の中は無次元なので、一見無次元に見えますが、 \log は底、つまり \log_e なのか \log_{10} なのかを区別するために、特別に単位をつけます。2 を底とする場合は、bit をつけます。ちなみに前者 e は nat、10 は dit と言います。

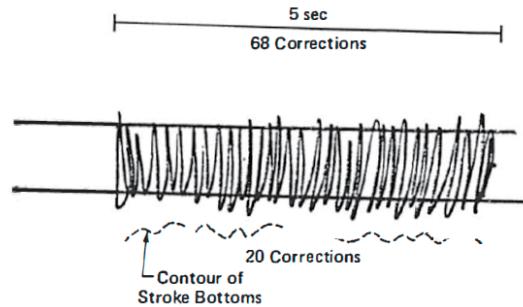


図 5-1 ジグザグ運動の実験（図は [Wiley, 1978] の p.35 より）

表 5-3 連続運動における所要時間

鉛筆のジグザグ	70[ms] (30~100[ms])	14 回/秒
腕・足・舌の繰り返し	100[ms]	10 回/秒
キーボード 同一キー連続	180[ms]	5.6 打/秒

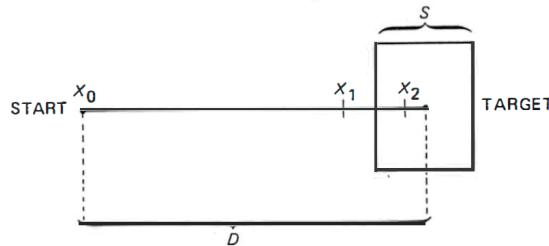


図 5-2 フィットの実験

の時間がかかります。 T_p, T_C, T_M は前に定義した値です。 n サイクルで対象物に到達するとすると、合計時間 T は

$$T = n \cdot T_{cycle} = n(T_p + T_C + T_M)$$

となります。

ここで、 i サイクル目での対象物への距離を X_i とします。 $X_0 = D$ です。1 サイクルごとに制御する正確さは変わらないと仮定すると、ある数 $\epsilon < 1$ を用いて $X_i = \epsilon X_{i-1}$ と表すことができます（差ではなく比を使うのがポイントです）。

すると、到達時の対象物への距離 X_n （この時点ではほとんどゼロに近くなっている）は

$$X_n = \epsilon^n D$$

と表せます。これが幅 S に収まつていれば（=接触していれば）よいのですが、「行き過ぎ」($+S/2$) と「行き足

りない ($-S/2$) があるので $1/2$ します。つまり、

$$\epsilon^n D \leq \frac{S}{2}$$

これを n について解くと、

$$n = -\log_2(2D/S)/\log_2 \epsilon$$

この n を T の式に代入することによって、

$$T = I_M \log_2(2D/S) \quad [\text{ms}]$$

を得ます。ただし、 $I_M = -(T_p + T_C + T_M)/\log_2 \epsilon$ です。

定数 ϵ はだいたい 0.07 とされています ([Keele, 1968][Vince, 1948])。よって I_M は、

$$\begin{aligned} I_M &= -240/\log_2(0.07) \\ &= 63 \quad [\text{ms}/\text{bit}] \end{aligned}$$

となります。



練習の効果 —べき乗則

さて、ここまでモデルを立てて計算してきたわけですが、人間はなにごとにも上達します。つまり、練習を重ねることによって、キーボードも速く打つことができます。

[Snoddy,1926] は、「ものを知覚してある運動をする時間」と練習量の間に次の関係を見出しました (Power Law of Practice)。いわゆる「べき乗則」(Power Law)として知られている法則です。

$$n \text{ 回目の試行における時間 } T_n = T_1 n^{-\alpha}$$

ただし、 α はある定数です。

わかりやすくするために、 $\alpha = 1$ としてみましょう。つまり、 $T_n = T_1/n$ です。この場合、2回目の試行で最初の試行の半分、3回目で三分の一、4回目で四分の一となります。グラフに表すと反比例のグラフになります。最初のほうでぐっとタイムが縮まり、後のほうではタイムの縮まりは伸び悩んでいることがわかりますね。

それをわかりやすく図示したのが、図 5-3 で、 $y = 1/\sqrt{x}$ ($= 1/x^{0.5}$)、 $y = 1/x$ 、 $y = 1/x^2$ のグラフです。上の式でいうと、それぞれ $\alpha = \frac{1}{2}$ (実線)、 $\alpha = 1$ (破線)、 $\alpha = 2$ (点線) の場合です。 α が小さい (= 実線になっていく) と、なかなかタイムが縮まりにくい (= 縦軸が下がりにくい = タイムが縮まりにくい = 上達しにくい) ことがわかりますね。

次に挙げる実験では、 $\alpha = 0.38$ という値が得られています。(上で挙げた $1/\sqrt{x}$ よりもさらに上達しにくい!)

詳しく説明しましょう。図 5-4 は [Klemmer,1962] による実験のグラフです。Klemmer は、被験者に 10 個のボタン ($2^{10} = 1024$ 通り) のパターンを練習させました。

図 5-4 を詳しく見てみましょう。両対数グラフになっているのでわかりにくいけれど、たとえば **1000ms** から **900ms** まで **100ms** 緩めるのに **1000** 回練習していることが、左から三番目と四番目の点からわかります。黒点はだいたい 1000 回ごとの練習を表しています。また、 x 軸の 10,000 の右側、10000 回目から 20000 回目の間に、点が密集しているのが見えますね。これは、**600ms** から **500ms** まで **100ms** 緩めるのに **10000** 回もかかったということを表しています。1000ms → 900ms と比べて **10 倍** も練習量が必要ということがわかります。

このように、ある n (ここでは練習回数) に対して、対応する関数 $T(n)$ (ここではタイム T) が $1/n$ に比例することを、べき乗則と言います。^{*22}

^{*22} 余談ですが、自然界にはこのようにべき乗則が多く見られます。

タイピング速度の理論と実際

ここまで出てきた知識で、タイピング速度の理論値を計算してみましょう。

ものすごくざっくりと計算します。「鉛筆をひたすら速く上下させてジグザグ状に書く」という動作で測定した計測値 $T_M = 30 \sim 100[\text{ms}]$ を用います。キーを押すのには「押し下げ+押し上げ」の二動作がありますから、 $2 \times T_M$ となります。しかし、左右交互に押し下げ/押し上げを繰り返すので、結局のところ理論値は T_M となり、**秒間 33 打鍵～10 打鍵 (平均 14 打鍵/秒)** となります。実際には知覚による判断も入ってきますので、上限の 33 打鍵は不可能でしょう。

実際のところどのくらいまで速くなるのでしょうか?

表 5-5 に、タイプライタでの一ストロークあたりの時間を挙げます^{*23}。文献によるタイピングチャンピオンは **60[ms/打]** で、これは **16.7[打/秒]** に相当します。タイプウェル国語 R や英単語 (400 打鍵) だと **24 秒** で打ちきることができる試算になります。

2.2.2 各キーごとの実測

キーボード入力の速さを、もう少し詳しく見た研究があります。図 5-6 は QWERTY キーボードにおける各キーの、

- 同手打鍵
- 異手打鍵
- 同指打鍵
- 同キー連続

の四種類それぞれの条件下で打ったときにかかる時間を示しています [Kinkead,1975]。

例として一つ見てみましょう。図 5-5 に K のキーを載せます。左上の数値 162 は、同じ右手でキーを打ったとき、たとえば **O** **K** を打ったときに **K** を打つのにかかる時間を表しています。同様に、右上の数値 133 は、左手で前のキーを打ったとき、例えば **C** **K** を打ったときに **K** を打つのにかかる時間を表しています (同手打鍵よりも交互打鍵のほうが速い、ということも見てとれますね)。

Kinkead(1975) は図 5-6 の表の数値と、実際の英語の文字の出現頻度を用いて、タイピング時間を推計しま

たとえば、ある文章中の単語を頻度順 (多い順) に並べたときに、第 n 位の単語の文章中に占める割合は $1/n$ にほぼ比例します (Zipf (ジフ) の法則)。実際、the は文書中の 7% を占め、次に of がその半分の 3.5% を占めます。

^{*23} おまけで他にも載せました。表の値は [Wiley, 1978] によります。

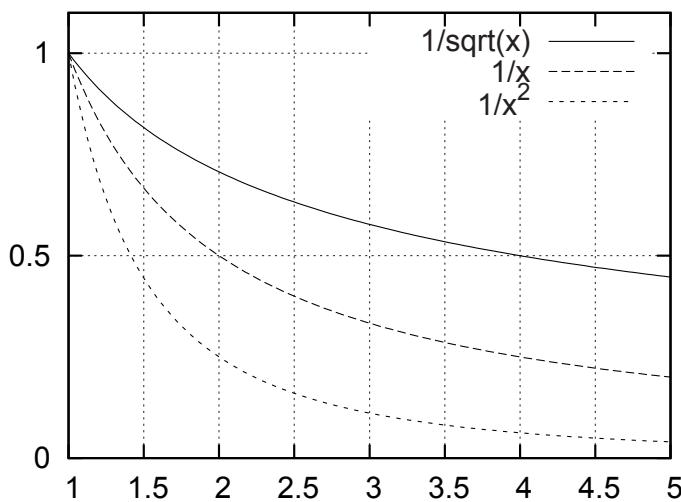
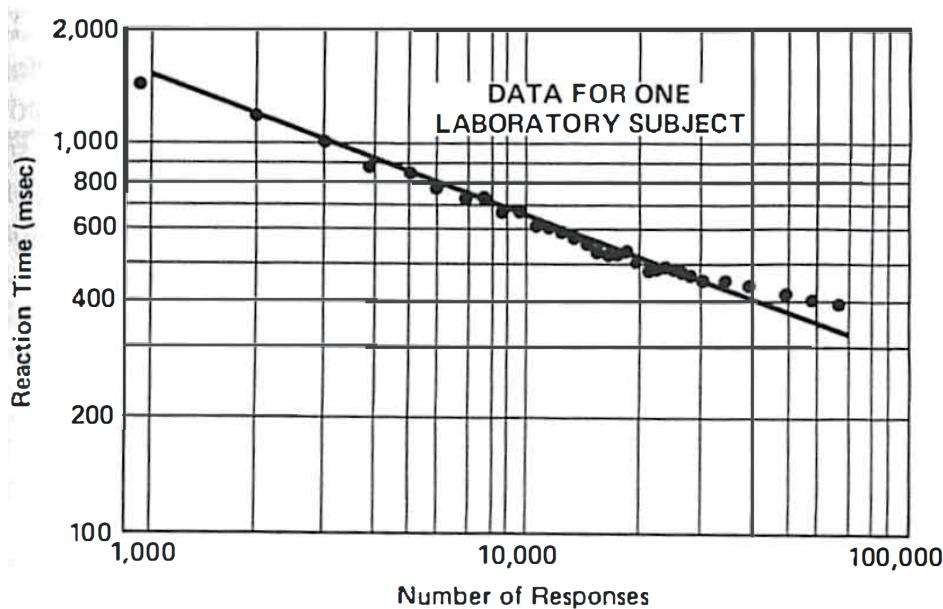
図 5-3 べき乗則の例 ($y = 1/\sqrt{x}$ 、 $y = 1/x$ 、 $y = 1/x^2$ のグラフ)

図 5-4 キー入力におけるべき乗則の実験 (図は [Wiley, 1978] の p.59 より)

表 5-5 タイプライタにおける打鍵速度

タイプライタ	[ms/打]	秒間打鍵数 [打/秒]
Best case(チャンピオン)	60	16.7
テキストタイピング	158～231	4.3～6.3
テキストタイピング (ランダム単語列)	200～273	3.7～5
テキストタイピング (ランダム文字列)	462～500	2～2.2
アルファベット手書き	545～932(ms/字)	1.1～1.8

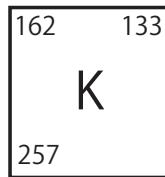


図 5-5 Kinkead によるキー入力間の打鍵時間、K の例

した。具体的には、2 文字の連接 (bigram) の頻度を用いて、

$$\text{Typingrate} = \sum_i f_i t_i$$

と計算しました。ただし、 f_i は bigram の出現頻度、 t_i は bigram に対応する図 5-6 の数値です。この計算により、Kinkead は QWERTY のタイピング速度を 162ms/ 打と推定しました。秒間打鍵に換算すると 6.2 打/秒となります。Kinkead は同じ計算を Dvorak についても行い、QWERTY に比べて 2.6% しか速くなっていないということを示しました。

タイピング速度のシミュレーションを、このような bigram の入力速度の総和で近似するという手法は、古典的ですが配列設計の最適化に役立つと言えましょう^{*24}。

3 章 配列解析編

3.1 はじめに

この章では、世の中に存在する種々の配列のうちいくつかをピックアップして、それらについて定量的な分析を試みます。具体的には「総打鍵数」「総打鍵数のうち、左・右の数・割合」「シフト数」「左手・右手の各指における使用数・比率」を見ます。各段における使用比率も見ます。これは主として、ホームポジションから手が離れていくかどうかを見る指標となります。また、打ちやすさにおいて重要な因子となる、「連続して同じ指を使って打つ (同指異鍵; KIKI など)」「同じ手で段を二段以上飛び越えて打つ (同手跳躍; MIMI など)」「左手の縦の連続 (左手縦連; WAZAWAZA など)」も數えます。

以下に QWERTY ローマ字入力を例にとって見てみましょう (表 5-6)。

まず一段目が、総打鍵数と、左手・右手での打鍵数との比率です。シフト数はシフトを押した回数で、括弧内はクロスシフトです (NICOLA 配列、中指シフト配列

で効いてきます)。右側の「交互/左左/右右」は、二文字間での手の動きを示したもので、二段目は各指の使用比率となっています。左から左小指、薬指、……、右小指となっています。三段目は先行研究で議論されている「同じ指で違うキーを連続で打つ (同指異鍵)」「同じ手で段を二段以上飛び越えるキーを打つ (同手跳躍)」「左手で連續した縦のキーを打つ (左手縦連; [Z] [A] など)」の使用数、および各段ごとの使用比率となっています。

3.2 QWERTYについて

まず (個性的な) 各配列に移る前に、研究が進んでいる QWERTY について見てみることにします。その後、AZIK、かな配列と見ていきます。

QWERTY は「打ちやすい」か?

みなさんがいちばん目にすることの多い配列、QWERTY はタイプライターの配列に始まります。1868 年にはアルファベットをそのまま並べたものであったタイプライターの配列が、現在の QWERTY 配列と同じものになったのは、1882 年 8 月のことです (安岡孝一ら『キーボード配列 QWERTY の謎』、NTT 出版、2008 年)。

QWERTY キーボードに対する批判は数多くあり、またそれらが他の配列を考慮させる動機にもなっています。(1983 年当時の) 過去 50 年間における QWERTY 配列に対する批判をまとめると [Noyes, 1983]、

1. 左手に過負荷である。キーの実行の 57% が、多くの人が利き腕でない左手により行われる^{*25}
2. ある指にとって過負荷である^{*26}
3. 中段のキーの実行が少なすぎ (32%)、上段のキーの実行が多すぎる (52%)
4. よく使用される単語において、段の変更が多すぎる。しばしば下段、上段、下段となることがある。たと

*25 これは英語の場合であることに注意してください。日本語の場合はこれと異なります。詳しくは後述のローマ字入力で。

*26 機械式のタイプライタでは、全ての指で同じ力を使って入力する必要がありました。そのため、小指や薬指など、力の弱い指に負担がかかることがあったようです。電動式になってから、この欠点はさほど問題ではありませんでした。

*24 ただし、Kinkead のシミュレーション結果は「悪運指は良運指に悪影響を及ぼさない」という仮定をおいています。これは [Yamada, 1980a][Yamada, 1980b] の実験によって否定されています。今回は時間がなかったのでまた次回。

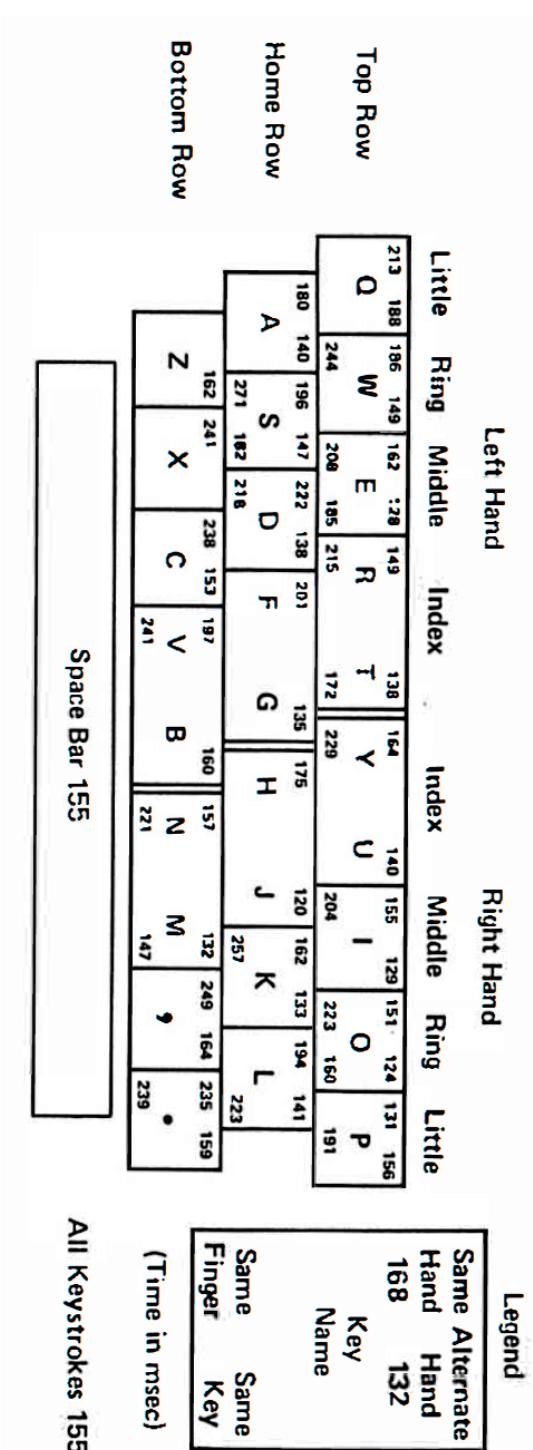


図 5-6 Kinkead によるキー入力間の打鍵時間 (図は [Wiley, 1978] の p.62 より)

表 5-6 QWERTY ローマ字の解析表

総打鍵	総打鍵左	総打鍵右	シフト数	交互	左左	右右
37818164	16102479	21715685	7216(7216)	17753448	7225755	12838961
42.6%	57.4%			46.9%	19.1%	33.9%
<hr/>						
左小 (A)	左薬 (S)	左中 (D)	左人 (FG)	右人 (HJ)	右中 (K)	右薬 (L)
5180235	2405277	3120281	5396686	9531741	7001152	4679026
左/右手中	32.2%	14.9%	19.4%	33.5%	43.9%	32.2%
総打鍵中	13.7%	6.4%	8.3%	14.3%	25.2%	18.5%
右小 (;)						
<hr/>						
同指異鍵	同手跳躍	左手縦	最下段 (ZX..)	ホーム (AS..)	三段目 (QW..)	最上段 (12..)
2991366	5170649	3457	6024198	12333179	19265593	195194
			15.9%	32.6%	50.9%	0.5%

えば “br, un, in” など。

5. 多くの一般用語が左手だけでタイプされる。たとえば “was, were, extra, address”

このうち 3 番目は補足が必要です。[Kinkead, 1975]によると、機械式のタイプライタでは中段のキーするのが最も速く、電気的なタイプライターでは上段のキー操作が最も速いと論じています（熟練したタイピストによる実験）。

3.3 QWERTY ローマ字入力

さて、ここからは日本語タイピングについて議論していくことにします。まずは、おそらく一番標準的な入力方式であるローマ字入力から。

QWERTY ローマ字入力をコーパスを用いて評価すると表 5-6 のようになります。

日本語のタイピングにおいては、前述の Noyes の主張（左手偏重）に対して、右手偏重の配列になっていることがうかがえます。特に、右手人差し指の使用率が他の配列と比べ高くなっています。

この、右手偏重・右手人差し指偏重の結果については、次の点が原因として考えられます。

- 日本語は「子音+母音」で一文字となるがそのうち右手で打つ母音（I O U）が母音中の約 6 割を占め、左手に比べてやや多いこと、
- よく出る仮名の子音が、右手人差し指に集中していること、
(頻度順に挙げると、「^{U N} ^N ^N ^H ^N ^N ^H」の太字)。

一方、左手の方は左小指の酷使がひどく、他の配列に比べ群を抜いています。「笹沢 (SASAZAWA)」などの「沢」が付く人名や、「わざわざ (WAZAWAZA)」の打ちにくさは、多くの人が経験していることと思います。

3.4 AZIK

QWERTY によるローマ字入力を少し改良したのが、AZIK です。AZIK では、日本語の漢字の音の多くが「い」「ん」「う」（「会」「完」「項」など）で終わることに着目しました。より正確に言えば、ローマ字で書いて、-ai, -an, -ou などの音で終わる文字が多い、ということです。そこで AZIK では、この “ai”、“an” に、一文字を割り当てることにしました。たとえば “ai” は Q 、 “an” は Z です。日本語では、子音と母音が交互に連なることから「子音+子音」の組み合わせになったとき（たとえば “KZ”）のみ Z を an と解釈すれば、「ざじずぜぞ」と競合することはありません^{*27}。日本語の漢字は全文章の約 3 割を占めますので、これらの漢字音の入力を省入力化すれば、全体的な打鍵数は少なくなります。

また、AZIK では「っ」の文字を一文字 (;) で入力したり、頻出の「する」「こと」などを “sr”、“kt” で入力するなど、随所に省入力化が見られます。

その他特筆すべきこととして、きや行、ひや行、みや行などの拗音について、“KYU”などではなく “KGU”でも打てるようになっている点があります。これは省入力化ではなく、左右交互打鍵を狙った改良です。このよう

*27 これは、ATOK や Google 日本語入力のローマ字変換テーブルで容易に実装できます。

な交互打鍵を目的とした拡張として、「だん」(DZ) を“DN”でも打てるようにしたものもあります。

さて、AZIK をコーパスを使って評価してみましょう。評価には、

- **撥音拡張** (-anなど、キー:ZNKJDL) ( と  については、前節で述べた交互打鍵の優位性を鑑みて、交互打鍵になるように各キーを選択しました)
- **二重母音拡張** (-aiなど、キー:QHWP)
- 「し」「しょう」など sh の音を  で入力 / 「ち」など ch の音を  で入力
- 「ん」「っ」をそれぞれ ,  で入力
- **拗音**を  ではなく  で入力
- 「する」「こと」などをそれぞれ , , ,  などで入力

という設定を用いました。これは「AZIK 総合解説書^{*28}」にある、「その 3」までの設定をほぼ踏襲しています。

さて AZIK は、QWERTY ローマ字（約 3782 万字）に比べ、約 20% 打鍵数を削減できています。これは前述の二重母音などの省入力に加え、日本語で頻出の「する」「こと」を 2 ストロークで入力できるようにしたことも大きいのであります^{*29}。

左手の子音のキーを多用することから、左手の使用率は若干高くなりました。しかし、 /  を打つべき左手小指については、ローマ字の 13.7% に比べて AZIK が 13.2% と、ほとんど変わっていません。

AZIK の配置は覚えやすさのために、対応する母音のキーの近く (-ai/-an なら  の近くの  と ) という条件を設けていました。そのため、キーボード配列の打ちやすさという観点から言えばむしろ、不利なものとなってしまう危険性を持っています。

実際、上で述べたような工夫を使わず、単純な撥音拡張 (ZKJDL)、二重母音拡張 (QHWP) だけを使った予備実験では、 と  が左手にあること、 と  が左手小指であることに引きづられて、左手小指・薬指を酷使する配列になってしまっていました。

AZIK は、省入力化の方法をふんだんに用い、さらに交互打鍵まで考慮した結果として、覚えやすさと効率を両方カバーした、バランスのとれた配列になった、と言

えるでしょう^{*30}。

3.5 JIS かな

みなさんご存じの「たていすかんなにらせ」——JIS かな^{*31}は、当初カナタイプライタの配列から考案され、1972 年に JISC 6233 として制定されました。特徴としては、(ほぼ) すべてのキーを使って仮名を配置しようとしたために、キーを四段すべて使っている点です。後述する親指シフトや中指シフトなどのように、シフトキーを押す必要がないために直感的ではあるのですが、

- 上から二段目の使用頻度が高く、ホームポジションから指が離れやすい
- 打鍵が左手に偏っている
- 数字を打つときにカナキーを押す必要がある

など、いろいろと欠点があります。

詳しく見てみましょう（表 5-8）

総打鍵中約 6 割が左手になります。そのうち、左人差し指が総打鍵の約 23% を占めるなど、著しい偏りが見られます（「う」「か」などが左人差し指の高頻度文字）。bigram、つまり二文字列の連なりを見ても、左手→左手の組み合わせが 4 割弱と、左手の酷使が見て取れます（「てい」「った」など）。また、上から二段目 (QWE...) が総打鍵の約 4 割を占めるなど、ホームポジションから指が離れやすい点も確認できます。

3.6 新 JIS 系・中指シフト系カナ配列

新 JIS

JIS かなの欠点を解消するため、1986 年に新しい仮名配列が JIS で決定されました。これは、「頻度の比較的低いキーはシフトで入力させ、指がホームポジションからなるべく離れないようにする」という設計思想に基づいて考案された配列です。一般に新 JIS と呼ばれます。しかし、JIS かなが廃止されずに併存したことから、新 JIS は全く普及せず、「使用実態がない」として 1999 年に廃止されました。

新 JIS の設計では、キーボード最上段（数字キーのある段）の入力スピードが、他の段に比べて遅いことに注目しました。ホームポジションから遠いキーの入力が遅いことは、前述のフィットの法則（遠くにある小さいキーほど入力速度が遅い）からもわかります。そこで、新 JIS では仮名をすべて三段に収めようとした。三段では足りないので、出現頻度の低い文字について

^{*28} <http://hp.vector.co.jp/authors/VA002116/azik/azikinfo.htm>

^{*29} ちなみに 2000 万字のコーパスでは、「する」は 57752 回、「こと」は 88757 回出ていました。

^{*30} ただし、“sr”→する、以外の比較的頻度の低い二文字が覚えやすいかどうかは議論の余地があります。

^{*31} 次に説明する「新 JIS 配列」との比較で「旧 JIS」と呼ばれることもあります。

表 5-7 AZIK の解析表

総打鍵	総打鍵左	総打鍵右	シフト数 (クロス)	交互	左左	右右
30200816	14072150	16128666	98014(9948)	15211220	6466540	8523056
	46.6%	53.4%		50.4%	21.4%	28.2%
<hr/>						
	左小	左薬	左中	左人	右人	右中
	3998593	2366304	2145980	5561273	6426213	5422220
左/右手中	28.4%	16.8%	15.2%	39.5%	39.8%	33.6%
総打鍵中	13.2%	7.8%	7.1%	18.4%	21.3%	18.0%
<hr/>						
同指異鍵	同手跳躍	左手縦	最下段 (ZX..)	ホーム (AS..)	三段目 (QW..)	最上段 (12..)
2030767	3797767	15170	5018292	11429889	13666425	86210
			16.6%	37.8%	45.3%	0.3%
<hr/>						

表 5-8 JIS かなの解析表

総打鍵	総打鍵左	総打鍵右	シフト数	交互	左左	右右
24675899	14475950	10199949	2666111(2213255)	11525084	8713408	4437407
	58.7%	41.3%		46.7%	35.3%	18.0%
<hr/>						
	左小 (A)	左薬 (S)	左中 (D)	左人 (FG)	右人 (HJ)	右中 (K)
	5609655	3528341	2956460	2381494	3483694	2418311
左/右手中	38.8%	24.4%	20.4%	16.5%	34.2%	23.7%
総打鍵中	22.7%	14.3%	12.0%	9.7%	14.1%	9.8%
<hr/>						
同指異鍵	同手跳躍	左手縦	最下段 (ZX..)	ホーム (AS..)	三段目 (QW..)	最上段 (12..)
4885493	3477500	487390	4477353	6071650	10022415	4104481
			18.1%	24.6%	40.6%	16.6%
<hr/>						

てはシフトキーを用いて入力するようにしました（「裏に配置」）。

次に、どう仮名を配置するかです。まず考慮されるべきは、出現頻度です。これに関しては、高校教科書の文章の「1 文字の出現頻度」(unigram の頻度)、「2 文字の連接の出現頻度」(bigram の頻度) が用いられました。

具体的には、次の 1. から 4. のステップを経ます。

- 「1 文字の出現頻度」が高い順（「い」「う」「ん」……）に仮名を並べ、半数を「シフトしないで入力されるキー」（「表」；アンシフト）に設定します。例えば、「い」は日本語の文章で一番多く出現するため、当然表に出てきます。

- これらを、交互打鍵率が最大になるように左右に分

けました。「交互」の計算には、上であげた bigram を用います。これも上であげた「2 文字の連接」(bigram) を用います。「てい」はとても多く (bigram 全体の約 0.7%) 見られるので、て と い のキーは（なるべく）左右に分離して配置した方がよいことになります。

- 左右グループそれぞれについて、指の段越えが少なくなるような組み合わせを探します。
- さらに、左右グループそれぞれについて、同じ指が連続して打つ（同指異鍵）回数が少なくなるような組み合わせを探します。

シフトされる仮名の集合については、シフトキーを 1 ストロークと見なして、交互打鍵の頻度が最大になるよ

うに左右グループにわけ、さらにホームポジションの段に頻度の高い仮名を配列するようにしました。

これもコーパスを使って見てみましょう（表 5-9）

右手と左手の乖離^{かいり}が若干改善されました。また、交互打鍵が全体の約 6 割と、JIS かなの約 46% と比べて大幅に改善されたことがわかります。また、JIS かなで 38% あった「左左」が 15% と、劇的に少なくなっています。上から三段目（ホームポジション）での打鍵が約 54% と、あまり指がホームポジションから離れないとうことも示唆されます。

花配列

花配列は、富樫雅文氏によって考案された、中指シフトと呼ばれる新しい配列です（図 5-7³²）。新 JIS 配列では、仮名をホームポジション近くに収めるために、ソフトキーを用いていました。ソフトキーはキーボードの右端と左端に置かれていますので、このままで小指を酷使してしまいます。

そこで、富樫氏は新しいシフト方式を考案しました。シフトキーを中指、QWERTY でいう D と K の位置に置き、しかもシフトを押すといったんロックされ、次の入力とともに解除される方式をとりました。富樫氏のこの方式は、中指シフト配列という新たな配列の分野を切り開いた、画期的な配列であると言えるでしょう。

さて、花配列では、「最もよい配列」を次のように定義しました。

- 1 文字あたりの平均入力速度が最も速い
- 各指にかかる負荷があらかじめ指定したものに最も近い

これらを定量的に明らかにするために、

- 仮名文字の使用頻度
- 打鍵速度（打鍵間の所要時間）
- 指の使用頻度分布

が使われました。実際の配列設計では、まずランダムに配列を決定し、少しづつ（上の基準をみたすように）変化させていき、変化しなくなるまで 10000 回行いました。これは、いわゆる焼きなまし法（Simulated Annealing）を行なっていたと考えられます。

ではコーパスを使ってみてみましょう³³（表 5-10）。

³² 図は「花のくに」http://homepage3.nifty.com/togasi/hana_no_kuni/index.html より。

³³ なお、シフトについては全てクロスシフトになるように（有利に）評価しました。これについては評価がわかれ（アルペジオなど）ところですが、交互打鍵が最速という先行研究にした

新 JIS と同様、交互打鍵が約 6 割と多くなっています。一方、新 JIS に比べ（18%）、最下段が 31% となつております、これは JIS かなの 16% と比較しても多く使われています。これについて、富樫氏は「手首を浮かせて打つと楽に打てる」と主張しています。

ただし、同手跳躍、同指異鍵などは、今回使用したコーパスでは新 JIS のほうが少くなっています。これは使用している文章の分野（ドメイン）の問題も大きくあると考えられます。

月配列

2ch の新 JIS スレッドでできたカナ系配列で、新 JIS に対して、前述の花配列のような中指シフトを付け加える、というアイディアのもと生まれました。2ch のスレッドにいるさまざまな人たちによって改良が重ねられ、多くの版（配列）ができました。現在では 2-263（図 5-8³⁴）と呼ばれているものが一般的です。

コーパスを使ったこの配列の解析は表 5-11 のようになります。

新 JIS の持っていた 6 割という交互打鍵率をこの配列も保っています。新 JIS に比べ、左左/右右がバランスよく含まれており、両手をより均等に使った配列と言えるでしょう。

3.7 親指シフト系

NICOLA

OASYS 配列、または NICOLA 配列は「親指シフト配列」と呼ばれ、キーボードのスペースキーにあたるところに、図 5-9 のような二つの「親指シフトキー」をおいてあるのが特徴です。

図 5-9 のキーには三つ仮名が書いてありますね。下にある文字はそのまま打ち、上にある文字は「その文字と同じ手でシフトを押しながら」（同手シフト）打ちます。濁音については、「清音のキーと反対側の手でシフトを押しながら」（クロスシフト）打ちます。この仕様のため、親指シフトでは、清音（濁音が付く文字）はすべて単独で打てる文字となっています。

親指シフト配列の起源は、1980 年、富士通の OASYS100 というワープロ専用機に始まります。初代以降、一貫して OASYS は親指シフトを採用し、多くの支持者を生んできました。日本語に適した入力方式の普及と標準化を目的として、1989 年に発足した業界団体「日本語入力コンソーシアム」は、富士通の親指シフトキーを改良し、「NICOLA 配列」を提唱しました。

がい、クロスシフトを採用しました。以下の月配列などについても同様の設定です。

³⁴ 図は <http://jisx6004.client.jp/tsuki.html> より。

表 5-9 新 JIS の解析表

総打鍵	総打鍵左	総打鍵右	シフト数	交互	左左	右右
24706219	11010567	13695652	4031578			
	44.6%	55.4%				

左小 (A)	左薬 (S)	左中 (D)	左人 (FG)	右人 (HJ)	右中 (K)	右薬 (L)	右小 (;)
4738263	2648262	2256137	1367905	5212719	3530762	3702200	1249971
左/右手中	43.0%	24.1%	20.5%	12.4%	38.1%	25.8%	27.0%
総打鍵中	19.2%	10.7%	9.1%	5.5%	21.1%	14.3%	5.1%

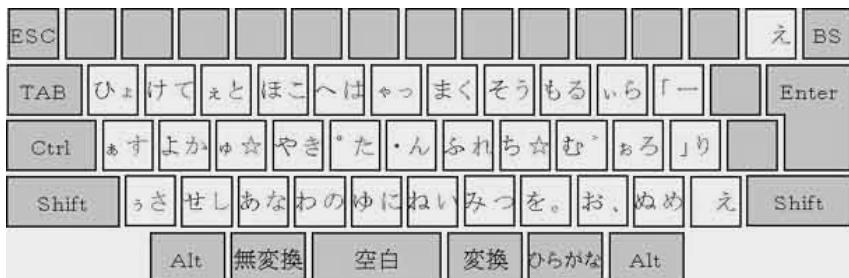
同指異鍵	同手跳躍	左手縦	最下段 (ZX..)	ホーム (AS..)	三段目 (QW..)	最上段 (12..)
2495822	830701	38977	4876067	13254518	6496686	78948
			19.7%	53.6%	26.3%	0.3%

表 5-10 花配列の解析表

総打鍵	総打鍵左	総打鍵右	シフト数	交互	左左	右右
29577314	15091387	14485927	4870997	19368062	5407356	4801896
	51.0%	49.0%		189.7%	53.0%	47.0%

左小 (A)	左薬 (S)	左中 (D)	左人 (FG)	右人 (HJ)	右中 (K)	右薬 (L)	右小 (;)
4918066	4885067	4059834	1228420	4865226	4529068	4238234	853399
左/右手中	32.6%	32.4%	26.9%	8.1%	33.6%	31.3%	29.3%
総打鍵中	16.6%	16.5%	13.7%	4.2%	16.4%	15.3%	2.9%

同指異鍵	同手跳躍	左手縦	最下段 (ZX..)	ホーム (AS..)	三段目 (QW..)	最上段 (12..)
2819536	1845826	83290	8135393	13340494	8022479	78948
			27.5%	45.1%	27.1%	0.3%



※右側が表 (アンシフト) 、左側が裏 (シフト)

図 5-7 花配列



※右下が表（アンシフト）、左上が裏（シフト）

図 5-8 月配列

表 5-11 月配列の解析表

総打鍵	総打鍵左	総打鍵右	シフト数	交互	左左	右右
29526169	14294112	15232057	4819852	19309588	4639318	5577263
48.4%	51.6%			65.4%	15.7%	18.9%

	左小 (A)	左薬 (S)	左中 (D)	左人 (FG)	右人 (HJ)	右中 (K)	右薬 (L)	右小 (;)
	5143242	5125313	2677655	1347902	4910816	5151515	4143342	1026384
左/右手中	36.0%	35.9%	18.7%	9.4%	32.2%	33.8%	27.2%	6.7%
総打鍵中	32.2%	14.9%	19.4%	33.5%	43.9%	32.2%	21.5%	2.3%

同指異鍵	同手跳躍	左手縦	最下段 (ZX..)	ホーム (AS..)	三段目 (QW..)	最上段 (12..)
2322072	996617	50003	5138841	15676342	8632038	78948

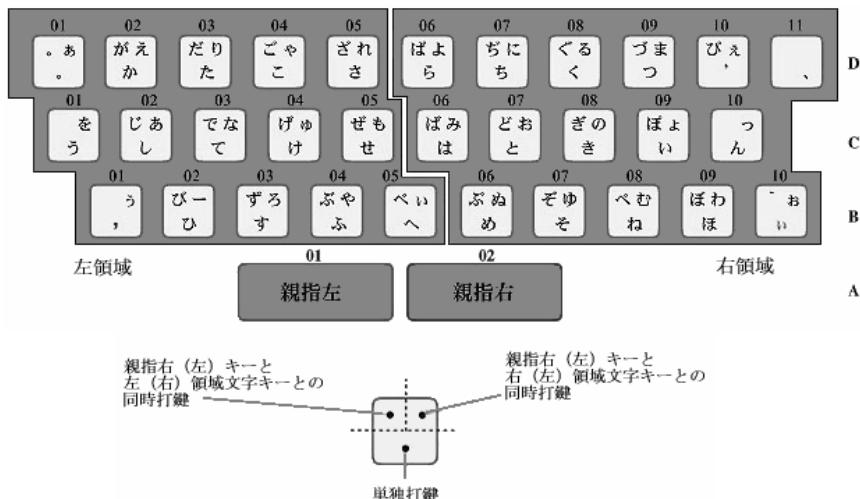


図 5-9 NICOLA 配列（図は NICOLA 配列規格書より）

具体的な相違点としては、OASYS では半濁音を「半濁音キー」を用いて押していたのに対し、NICOLA では親指で押せるようにしました。また、最上段の記号や、バックスペース、改行キーなどの位置を NICOLA では JIS 規格のキーボードに合わせています。

「キーボードを科学する」^{*35}によると、

- 「人差し指がいちばん使いやすく、小指がいちばん使いにくい」
- 「指の使いやすさは、中段（ホームポジション）、上段、下段の順」
- 「同じ指、隣り合った指の使用は避ける」
- 「同じ側の手ではなく、左右交互に使う方が打ちやすい」

また、（神田ら、1979）によると

- 「文字の出現頻度および連接出現頻度」（unigram と bigram）を考慮

という設計思想に基づいてデザインされました。

神田らは（初代 OASYS の親指シフト配列の）評価として、6人に一日 0.5～1.5 時間の練習を一ヶ月行わせました。その実験により、

- 文字キーは完全にタッチタイピングできる
- 文字キーと親指シフトキーを同時に押すのは、キーを単独で打つのと同じ感覚で行える

ことがわかり、さらに打鍵速度として 80～180 字/分が得られたということです。

それではコーパスを使ってみてみましょう（表 5-12）。ここでは多くの親指シフトエミュレータで採用されている NICOLA 配列を評価することにします。

NICOLA ではその設計思想通り、左右バランスよく、また、ほどよく交互打鍵がされるように配列されています。また、ホームポジションの使用率も 54% と、なるべく指から離れないようになっています。総打鍵中 43% と 4 割がシフトなのは気になるところですが、ユーザテストによれば気にならないようですので、よしとしましょう。

なお、シフト数が多いのは「の」「な」「る」などの高頻度の文字がシフトに配列されているためと考えられます。清音キーを非シフトに割り当てねばならなかった宿命でしょう。参考のため、仮名出現上位 20 個のうち、裏

（シフト側）になってしまった仮名を挙げます^{*36}：「の」（5 位; 4.0%）、「に」（9 位; 2.8%）、「な」（11 位; 2.5%）、「る」（15 位; 2.2%）、「っ」（18 位; 2.0%）また、逆に低頻度なのに表に来るを得なかつた清音の仮名も挙げましょう。「へ」（0.23%）、「ほ」（0.48%）、「ふ」（0.48%）、「ひ」（0.61%）などなど。

飛鳥配列

Ray 氏によって考案された親指シフト配列である飛鳥配列は、改良に改良を重ねて作られました。その設計思想は

- 右手をよく使う^{*37}
- 親指キーを押しつぶなしにした状態での連続入力（裏のキーを連続で入力する）ことを積極的に取り入れている（cf. NICOLA では一打鍵ごとにシフト）

飛鳥配列はその歴史から大量に版があります^{*38}が、その一例を図 5-10 に示します^{*39}。「がぎぐげご」などの濁音も一つのキーで入力するのが特徴です。

それではコーパスを使って評価してみます。

設計思想通り、右手の使用率が約 54% と高くなっています。また、交互打鍵率が約 47%、続いて右→右の入力が約 31% と、交互打鍵もしつつ、得意な右手を使ってあげるという、バランスのとれた配列になっています。

特筆すべきは左手縦連の少なさです。NICOLA のそれと比べての 17% という少なさです（飛鳥: 20753、NICOLA: 118061）。飛鳥配列はシフトを押したままの連続入力にあくまでもこだわった結果、アルペジオ運指を多く生み出したのでしょうか（今回使用した解析スクриプトでは、アルペジオ運指は考慮していませんでした。次回以降の課題とします）。

また、最下段の使用も NICOLA に比べて多く、花配列と同様、（バームレストなどを使って）手を浮かせて入力するに向いていると考えられます。

小梅配列

小梅配列は NICOLA、TRON 配列、飛鳥配列の流れをくむ親指シフト配列で、クロスシフトで濁音を入力す

^{*36} 「約」とつけると見づらいので、省略しました。すべて有効数字は 2 衔です。

^{*37} 左利きの人用に「レフティ飛鳥」というものも用意されています。

^{*38} 今回用いたのは、飛鳥配列 383 版のうち、数字の配列が 123... となっている「飛鳥配列 123-383 版」です。

^{*39} 図 5-10 は <http://ameblo.jp/asuka-layout/entry-10334710008.html> より。

*35 <http://www.fmwORLD.net/oasysworld/cat/dgt01.html>

表 5-12 NICOLA の解析表

総打鍵	総打鍵左	総打鍵右	シフト数	交互	左左	右右
22009710	11180976	10828734	9331864(2892628)	11729133	5316409	4964168
50.8%	49.2%			53.3%	24.2%	22.6%

	左小 (A)	左薬 (S)	左中 (D)	左人 (FG)	右人 (HJ)	右中 (K)	右薬 (L)	右小 (;)
	2817456	3264915	3278771	1819834	3709821	2606899	2770957	1741057
左/右手中	25.2%	29.2%	29.3%	16.3%	34.3%	24.1%	25.6%	16.1%
総打鍵中	12.8%	14.8%	14.9%	8.3%	16.9%	11.8%	12.6%	7.9%

同指異鍵	同手跳躍	左手縦	最下段 (ZX..)	ホーム (AS..)	三段目 (QW..)	最上段 (12..)
1834583	1036799	118061	2619704	11735857	7575201	78948
			11.9%	53.3%	34.4%	0.4%

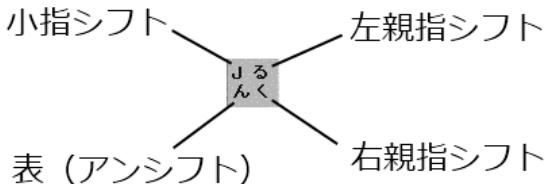


図 5-10 飛鳥配列 123-383 版

る特徴を持っています（図 5-11*40）。

設計思想として、NICOLA と同様にクロスシフトで濁音を入力し、記憶に対する負荷を減らしています。連続シフトではなく、その都度シフトを入力させる点も NICOLA と同様です。また、交互打鍵率を高くする一方で、多くの人の利き手である右手の使用頻度を高めています。具体的には、左右の使用頻度を左手 : 右手 = 43 : 57 と設定しています（後述するように、これはコーパスでも確認できます）。

それではコーパスを使って評価してみます。左手 : 右手の使用頻度が約 44:56 と、設計思想通りになっていることがうかがえます。また、交互打鍵率・右手使用率（右 → 左）とともに高くなっています。

3.8 遺伝的アルゴリズムによる配列決定

前述の花配列のおさらいをしましょう。花配列では、「よい配列」をまず定義し、ランダムな配置から初めて、組み合わせを少しずつ「よい方向へ」変えていったのでした。このように、「よさ」（評価値）を定義して、評価値のできるだけ高い（最大となるのが望ましい）解を求める問題を「探索問題」と言います。特に、解が配列の

*40 図 は <http://homepage2.nifty.com/61degc/reports/koume/> より。

表 5-13 飛鳥配列の解析表

総打鍵	総打鍵左	総打鍵右	シフト数	交互	左左	右右
22329794	8913749	13416045	10594571(5240353)	11489323	3169088	7671383
	39.9%	60.1%		65.5%	18.1%	43.8%

	左小 (A)	左薬 (S)	左中 (D)	左人 (FG)	右人 (HJ)	右中 (K)	右薬 (L)	右小 (;)
1575536	3914260	2128521	1295432	3437742	4878650	3246516	1853137	
左/右手中	17.7%	43.9%	23.9%	14.5%	25.6%	36.4%	24.2%	13.8%
総打鍵中	7.1%	17.5%	9.5%	5.8%	15.4%	21.8%	14.5%	8.3%

同指異鍵	同手跳躍	左手縦	最下段 (ZX..)	ホーム (AS..)	三段目 (QW..)	最上段 (12..)
1988288	930019	20753	6033749	12828047	3389059	78939



図 5-11 小梅配列

表 5-14 小梅配列の解析表

総打鍵	総打鍵左	総打鍵右	シフト数	交互	左左	右右
22366745	9793272	12573473	8115349(2609182)	12832519	3377012	6157214
	43.8%	56.2%		57.4%	15.1%	27.5%

	左小 (A)	左薬 (S)	左中 (D)	左人 (FG)	右人 (HJ)	右中 (K)	右薬 (L)	右小 (;)
2620589	3462294	2461322	1249067	4025676	3719075	3191966	1636756	
左/右手中	26.8%	35.4%	25.1%	12.8%	32.0%	29.6%	25.4%	13.0%
総打鍵中	11.7%	15.5%	11.0%	5.6%	18.0%	16.6%	14.3%	7.3%

同指異鍵	同手跳躍	左手縦	最下段 (ZX..)	ホーム (AS..)	三段目 (QW..)	最上段 (12..)
1962705	1135597	18698	4734636	10838801	6627420	165888

のような組み合わせの場合、「組み合わせ最適化問題」と呼びます。

一般に、組み合わせ最適化問題は組み合わせの数が膨大になってしまうため、探索が困難です。たとえば、仮名の文字 55 個と記号 8 個の計 63 個を単純に並べる並べ方は 63! 通りです。これは 10^{87} よりも 2^{289} よりも大きい数で、この組み合わせをすべて探索（全解探索、あるいは全探索といいます）するのは現実的ではありません。

そこで、全探索をしないでできるだけよい解を求めるアルゴリズムがいくつも存在します。今から説明するのは、生物の遺伝子を模した「遺伝的アルゴリズム」というものです。遺伝的アルゴリズムは、解の候補を「遺伝子」という形で表現し、それらを「かけあわせ」（交叉）で新しい個体（解）を生成し、さらに評価値によって「一部のみ生き残らせる」（=自然淘汰；選択）ことを繰り返すことによって、よりよい解を探索します。また、交叉の際に解の一部を変化させる（突然変異）こともあります。このように、生物の進化を模しているため、進化的アルゴリズムの一種とされます。

しかし、ある仮名配列と仮名配列を単純にかけあわせる（混ぜる）だけでは、同じキーが二カ所出てきたり、存在しないキーが出てきたりと、使いものにならない配列ができてしまいます。このような配列（遺伝子）を「致死遺伝子」と言います。致死遺伝子を発生させない交叉をどう実現するか、あるいはそもそも遺伝子をどう表現するかは、とても難しい問題です。

また、評価値の計算も重要です。遺伝的アルゴリズムでは、单一の評価値を用いて生き残る遺伝子を決めていました。適切な評価基準を用いないと、ふさわしくない遺伝子が生き残ってしまうことになり、やはりよい解は得られません。

このように使いどころが難しい遺伝的アルゴリズムですが、一般に全探索が困難な問題に対してそれなりに良い解が求められるということで、一時期、一世を風靡したという過去を持ちます。

先行研究（仮名配列以外）

遺伝的アルゴリズムによるキーボード配列設計では、北インドで話されているヒンディー語のキーボードの設計 [Deshwal and Kalyanmoy, 2003] や、アルファベットのソフトウェアキーボードの設計 [Raynal and Vigouroux, 2005] などで行われています。

Deshwal らの設計では、二つの遺伝子（配列） G_1 と G_2 があったとき、まず G_1 の半分を残し、残りの半分のキーを G_2 のキーの「近く」に並べ替える（= G_2 のキー

を参考にして改良する）ことで、致死遺伝子を作ることなく交叉を実現しています。また、評価関数として、交互打鍵率を増やす、同じ指でキーを打たない、などを用いています。

Raynal らは、前提知識編で紹介したフィットの法則を用いています。ソフトウェアキーボードではマウスやペンを使うので、フィットの法則がクリティカルに効いてくるのでしょうか。

幸花配列（旧名：○配列）

遺伝的アルゴリズムを中指シフト仮名配列の設計に用いたのが、幸花配列（旧名：○配列）です*41（図 5-12）。

交叉は、ランダムにキーの位置を選び、ランダムに配列（遺伝子） G_1 、 G_2 のどちらかを選んでいき、すべてのキーに仮名を置くまで繰り返す、というものです。競合が起こる（同じ仮名がすでに置かれている）場合には、キー配列の左上から順にまだ置かれていないものを選ぶ、という方法で解決しています。評価には開発者が自身でキーの bigram について打鍵時間を計測し、その組み合わせを用いました。

それではコーパスを使って評価してみましょう（表 5-15）。

交互打鍵率が約 67% と、花、月配列を若干上回る高さです。評価値には実測の打鍵時間が用いられているので、交互打鍵の速さを実感できます。

ホームポジションの打鍵率も約 55% と、月、花よりも多くなっています。左手縦連の少なさ（幸花:47820、花:83290、月:50003）も魅力的です。

3.9まとめ

最後に、今まで出てきた配列をまとめて比較してみましょう（表 5-16 と表 5-17）。なお、表 5-17 のパーセント表記は、

- 総打鍵左・右は総打鍵中の割合
- シフト・クロスシフトは総打鍵中の割合
- 左 { 小葉中人 }・右 { 人中葉小 } は総打鍵中に占める割合
- (1) 交互・(2) 左左・(3) 右右は、この三つの割合。
つまり $\frac{(1)}{(1)+(2)+(3)}$ などの割合。
- 最下段～最上段はそれぞれの全打鍵に占める割合
(=総打鍵における割合)

です。

*41 http://www.geocities.jp/rage2050a/GeneKana/_ReadMe.html

アンシフト				シフト(★の後)			
けにとこされついのるま				あやろほゆわむやええ「			
した★かてくん★な一				いおもあゆめりつちせ」			
らすよはよきう、。・				うねそへふぬみひをお			

図 5-12 ○配列

表 5-15 ○配列の解析表

総打鍵	総打鍵左	総打鍵右	シフト数	交互	左左	右右
29756111	14149812	15606299	5049787	19866174	4216725	5673212
47.6%	52.4%			66.8%	14.2%	19.1%

左小(A)	左薬(S)	左中(D)	左人(FG)	右人(HJ)	右中(K)	右薬(L)	右小(:)
5020769	4841928	2420872	1866243	4788744	4902439	4506402	1408714
左/右手中	35.5%	34.2%	17.1%	13.2%	30.7%	31.4%	28.9%
総打鍵中	16.9%	16.3%	8.1%	6.3%	16.1%	16.5%	4.7%
同指異鍵		同手跳躍	左手縦	最下段(ZX..)		ホーム(AS..)	三段目(QW..)
2003058	1082831	47820		5960127		16389169	7327867
				20.0%		55.1%	24.6%
							0.3%

AZIK のタイプ数の削減率は、中指シフト配列に迫る勢いです。気になるのは左手小指の使用率の高さですが、これはおもに **Q** と（前に右手のキーが続くときの-an である） **Z** によるものです。実際の運指では、特に「かん」（ **K** **N** ）などは右だけで打つこともありますため、やや強引な仮定だったかもしれません。

交互打鍵については今回、「中指シフトはすべてクロスシフト」という仮定をおいたため、花/月/幸花（○）配列に有利になっています。実際の運指によってはアルペジオ運指になることもありますので、結果を見るときはご注意願います。

交互打鍵を主眼においた新 JIS、NICOLA、小梅に比べて、飛鳥配列の交互打鍵率がやや低くなっているのが見てとれます。飛鳥配列ではその代わり、右右の比率が多くなっており、アルペジオ運指を狙っていることが示唆されます。

人差し指は二列を担当するため、一般的に使用比率が高くなりがちです。実際、多くの配列で「左人/右人」の値は高くなっています。一方、飛鳥配列については人差し指の使用率が低くなっていることに注目しましょう。これは飛鳥配列の設計思想の一つ、「人差し指のうち、**T** と **Y** のある列は遠いので避ける」を反映しているものと言えましょう。

3.10 あとがき

今回は QWERTY、および仮名配列に焦点を当てていました。そのため、Dvorak や、AZIK の Dvorak 版である ACT に触れることができませんでした。また、飛鳥配列における連続シフト（アルペジオ運指）についての研究もできませんでした。

先行研究において、「（親指の）シフト動作はタイピングに影響を及ぼさない」とあったとはいえ、筆者の実感ではシフト動作はわりと指（と頭）に負担がかかっているような印象を受けます。

次回、またこのような文章を書く機会があれば、もつ

と細かい部分まで凝らした考察を載せたいと考えています。また、当初の目的であった「打ちやすい」キーボード配列を求めて、配列設計についても文章を認めたいです。特に筆者は AZIK に大きな可能性を見いだしているため、今回書いたような知見を活かし、AZIK の最適配置を計算によって求めたいと思っています。では、またどこかで。

表 5-16 まとめ（値は 1000 で割ってある）

	終打鍵	左	右	ソフト	クロス	左小	左薬	左中	左人	右人
		(A)	(S)	(D)	(FG)	(HJ)				
ローマ字	37,818	16,102	21,716	7	7	5,180	2,405	3,120	5,397	9,532
AZIK	31,927	14,627	17,300	7	7	4,518	2,366	2,531	5,212	6,728
花配列	29,577	15,091	14,486	4,871	0	1,228	4,060	4,885	4,918	4,865
月配列	29,526	14,294	15,332	4,820	4,820	1,348	2,678	5,125	5,143	4,911
○配列	29,756	14,150	15,606	5,050	5,050	1,866	2,421	4,842	5,021	4,789
旧 JIS	24,676	14,476	10,200	2,666	2,213	2,381	2,956	3,528	5,610	3,484
新 JIS	24,706	11,011	13,696	4,032	4,032	1,368	2,256	2,648	4,738	5,213
NICOLA	22,010	11,181	10,829	9,332	2,893	1,820	3,279	3,265	2,817	3,710
飛鳥	22,330	8,914	13,416	10,595	5,240	1,295	2,129	3,914	1,576	3,438
小梅	22,367	9,793	12,573	8,115	2,609	1,249	3,461	3,462	2,621	4,026

	交互	左左	右右	同指異鍵	同手跳躍	左手鍵	最下段	ホーム	三段目	最上段
ローマ字	17,753	7,226	12,839	2,991	5,171	3	6,024	12,333	19,266	195
AZIK	15,211	6,467	8,523	2,031	3,798	15	5,018	11,430	13,666	86
花配列	19,368	5,407	4,802	2,820	1,846	83	8,135	13,340	8,022	79
月配列	19,310	4,639	5,577	2,322	997	50	5,139	15,676	8,632	79
○配列	19,866	4,217	5,673	2,003	1,083	48	5,960	16,389	7,328	79
旧 JIS	11,525	8,713	4,437	4,885	3,478	487	4,477	6,072	10,022	4,104
新 JIS	14,712	3,655	6,340	2,496	831	39	4,876	13,255	6,497	79
NICOLA	11,729	5,316	4,964	1,835	1,037	118	2,620	11,736	7,575	79
飛鳥	11,489	3,169	7,671	1,988	930	21	6,034	12,828	3,389	79
小梅	12,833	3,377	6,157	1,963	1,136	19	4,735	10,839	6,627	166

表 5-17まとめ(パーセント表記)

	総左	総右	シフト	クロス	左小	左薬	左中	左人	右人	右中
ローマ字	42.6%	57.4%	0.0%	0.0%	13.7%	6.4%	8.3%	14.3%	25.2%	18.%
AZIK	46.6%	53.4%	0.3%	0.0%	18.4%	7.1%	7.8%	13.2%	21.3%	18.0%
花配列	51.0%	49.0%	16.5%	0.0%	4.2%	13.7%	16.5%	16.6%	16.4%	15.3%
月配列	48.4%	51.6%	16.3%	4.6%	9.1%	17.4%	17.4%	16.6%	17.4%	
○配列	47.6%	52.4%	17.0%	17.0%	6.3%	8.1%	16.3%	16.9%	16.1%	16.5%
旧 JIS	58.7%	41.3%	10.8%	9.0%	9.7%	12.0%	14.3%	22.7%	14.1%	9.8%
新 JIS	44.6%	55.4%	16.3%	16.3%	5.5%	9.1%	10.7%	19.2%	21.1%	14.3%
NICOLA	50.8%	49.2%	42.4%	13.1%	8.3%	14.9%	14.8%	12.8%	16.9%	11.8%
飛鳥	39.9%	60.1%	47.4%	23.5%	5.8%	9.5%	17.5%	7.1%	15.4%	21.8%
小梅	43.8%	56.2%	36.3%	11.7%	5.6%	11.0%	15.5%	11.7%	18.0%	16.6%

	交互	左左	右右	最下段	ホーク	三段目	最上段
ローマ字	46.9%	19.1%	33.9%	15.9%	32.6%	50.9%	0.5%
AZIK	50.4%	21.4%	28.2%	16.6%	37.8%	45.3%	0.3%
花配列	65.5%	18.3%	16.2%	27.5%	45.1%	27.1%	0.3%
月配列	65.4%	15.7%	18.9%	17.4%	53.1%	29.2%	0.3%
○配列	66.8%	14.2%	19.1%	20.0%	55.1%	24.6%	0.3%
旧 JIS	46.7%	35.3%	18.0%	18.1%	24.6%	40.6%	16.6%
新 JIS	59.5%	14.8%	25.7%	19.7%	53.6%	26.3%	0.3%
NICOLA	53.3%	24.2%	22.6%	11.9%	53.3%	34.4%	0.4%
飛鳥	51.5%	14.2%	34.4%	27.0%	57.4%	15.2%	0.4%
小梅	57.4%	15.1%	27.5%	21.2%	48.5%	29.6%	0.7%

第 VI 部

タイピングとキーボード

eigh

1章 はじめに

タイパーにとってキーボードと言つたらどんな存在でしょうか。キーボードはタイピングにおいて必要不可欠な道具であり、タイピングに大きな影響を与えてています。しかし、キーボードとタイパーの関係というの人は人によって様々だと思います。「キーボードを変えて新記録を出しても実力が伸びたわけじゃないからキーボードを替えたくない」という人や「記録が伸びるならキーボードを替える」という人、「いろんなキーボードの打鍵感を楽しみたい」などいろいろな人がいると思います。今回はキーボードがタイピングの速さにどのように関わっているかを簡単な実験や主観を交えながら考えていきたいと思います。

2章 タイピングにおけるキーボード

2.1 なぜキーボードにこだわるか

どのタイパーも、程度の違いはあるキーボードを替えることによりタイピングの速さは変わります。また、タイピングの速さだけでなく成長速度にも影響しているようで、キーボードを替えたことによって記録が伸びたタイパーも少なくありません。ではキーボードのどのような要素がタイピングの速さに影響を与えていているのでしょうか。

2.2 タダの入力機器なのか？

キーボードを物理的な側面から捉えると、各キーごとのスイッチによってPCへ電気信号を入力する機器と見ることができます。この関係をシンプルに表現すると図6-1のようになります。しかし、このような一方通行の関係では、タイピングに与えている影響を読み取ることができません。現実にタイピングの速さ（言い換えるとタイパーの打鍵動作）に大きく影響していることを考えると、キーボード自体がタイパーにもなんらかのフィードバックを行っている「タイパーへの入力装置」としての働きがあると考えることができます。これを示したのが図6-2になります。

タイピング中は、キーボードはタイパーからPCへキー情報を入力するだけでなくタイパーへ多くの情報

を入力し、タイピングに影響していると考えられます。

2.3 キーボードからの情報

ではタイピング中にどのような情報が入力されるのでしょうか。五感の中でキーボードに関係するのは主に聴覚と触覚です。音の情報も重要だとは思いますが、やはりキーボードから得られる情報で重要な要素は触覚情報、つまりキーの反発の仕方であると考えます。では具体的にキーボードの荷重特性^{*42}を見ることで、反発のどのような要素がタイパーへの入力と解釈できるか詳しく見てみます。

2.4 一般的なキーボードの荷重特性

キーボードの特徴を表現するために荷重特性というグラフがよく用いられます。一般的なキーボードの荷重特性から見てみましょう。図6-3は一般的なラバードーム^{*43}を使用したキーボードにおける荷重特性のグラフです。実際にこのような荷重特性を持つキーボードがあるというわけではありませんが、多くのキーボードでこのようなグラフを描きます。横軸はキーを押した深さ、縦軸はキーボードからの反発力を表しています。

このグラフの特徴を右に進みながら見てみましょう。まず、ある点まで反発力が増加していき、そこを頂点に減少します。ある点まで減少が続き、再び増加へと転じます。最後は値がどんどん大きくなっています。とりあえずここでは最初の頂点を「山」、次に一番低くなる場所を「谷」、最後に急激に重さが増える点を「壁」と呼ぶことにします。一般的にキーボードのスペックとして荷重の重さとストロークの深さが書かれていることがあります、その二つはここでいう山の高さと壁までの距離、ということになります。これらを示したもののが図6-4になります。

2.5 どの部分を入力とするか

キーボードの打鍵感について、「クリック感」と「底打ち感」という言葉がよく使われます。クリック感というのは山から谷へかけての部分で、この差が大きい物がクリック感が強いとかはつきりしていると言われます。ま

^{*42} 簡単にいえばキーを押すにはどれくらいの力が必要か、という特徴。キーボードやその構造によって大きく異なる。

^{*43} 半球状のゴム製の部品

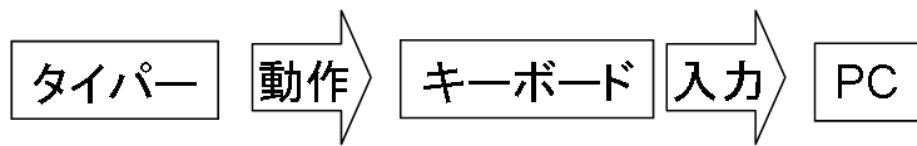


図 6-1 タイパーとキーボード、PC との関係

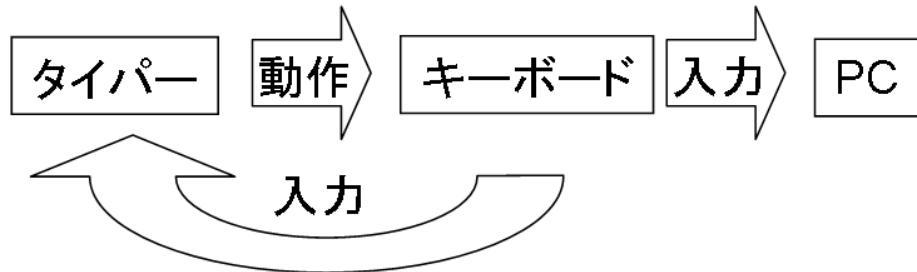


図 6-2 キーボードからタイパーへの「入力」

た、底打ち感を感じるのは壁の部分で、グラフの傾きが大きい（急激に変化している）ものほど底打ち感がはつきりしていると言われます。この「クリック感」「底打ち感」両方に言えることは、傾きが大きいほどはつきり感じるということです。この傾きが一種の入力となっているといつていでしよう。今回はこれら 2 つを「クリック」「底打ち」と呼び、キーボードからの「入力」として扱うことになります。

3章 「速い」 キーボードの特徴

「クリック」や「底打ち」という入力に要する時間や感触の強さはキーボードによって、大きく異なります。実際に速く打てると言われているキーボードの特徴を考え、入力がどのようにタイピングの速さに影響しているか見てみましょう。速く打てるキーボードと言っても人によって相性があつたり慣れの問題もあるため一概には言えませんが、タイパーによく使われているキーボードとしては東プレのリアルフォース（リアフォ）とパンタグラフ式のキーボード（パンタ）が挙げられます。この 2 つのキーボードはどちらも反発が軽い、ストロークが浅いという特徴を持っています。これらの特徴についてキーボードからの入力の時間、強さという観点から考えてみます。

3.1 入力に要する時間

図 6-5 のような時間軸上でキーボードとタイパーの相互の影響を見てみると、タイパーが動作を行うことでキーボードの反発の仕方が変わり、それが再びタイパー

への入力になるという流れになります。タイピング中は、タイパーの動作とキーボードからの入力が繰り返されることから、このループの周期が短くなるほどタイピングが速くなります。つまり、タイパーの反応速度（入力から動作までの時間）だけでなく、キーボードの反応時間（タイパーの動作からタイパーへ入力するまでの時間）もタイピングの速さに関係しているということです。この反応時間がキーボードによって異なることから、結果的にキーボードによってタイピングの速さに差が生まれます。ここでは、「タイパーの動作開始」から「クリック入力」までの 1 サイクルを「反応時間」としています。

実験

キーボードの反応時間は「キーボードの荷重特性」と「キーを押す強さ（速さ）」によって変わります。ここでは、異なる荷重特性を持つ仮想キーボードを用意し、一定の強さでキーを押し込んでいった際の反応時間を計算で求めることで、キーボードの特徴をよりわかりやすく示します。この実験では、基準となるキーボード（基準）、浅いキーボード（浅い）、軽いキーボード（軽い）の 3 種類の荷重特性（ある位置 x における反発力の関数）を用意しました。

まず計算方法の説明ですが、キーを押す強さと反発力からキーが押し込まれていく速度が決まり、そこからある時刻のキーの位置やクリックが発生するまでの時間を求めることができます。これらをまとめたものが次の運動方程式になります。高校物理で習った方も（そしてすでに忘れている方も）いらっしゃると思いますが、

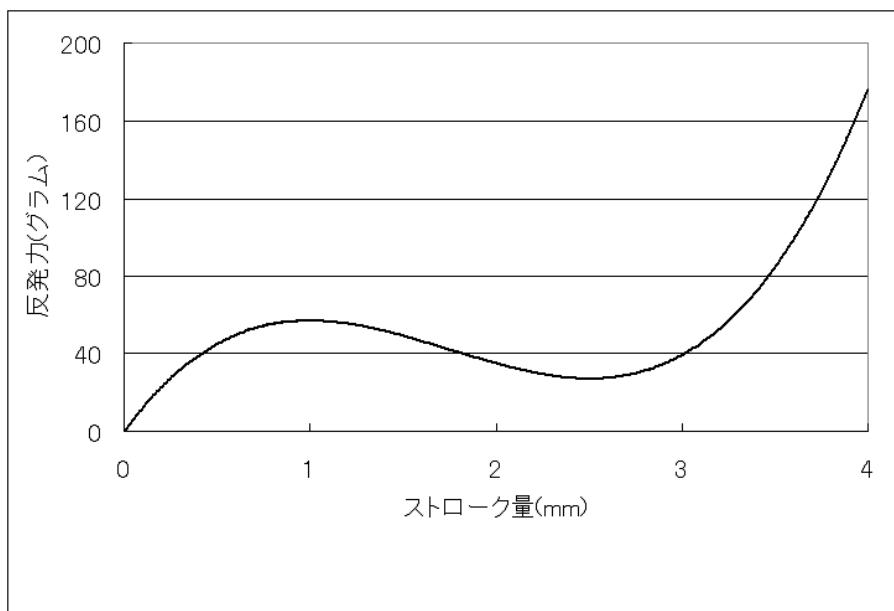


図 6-3 キーボードの荷重特性

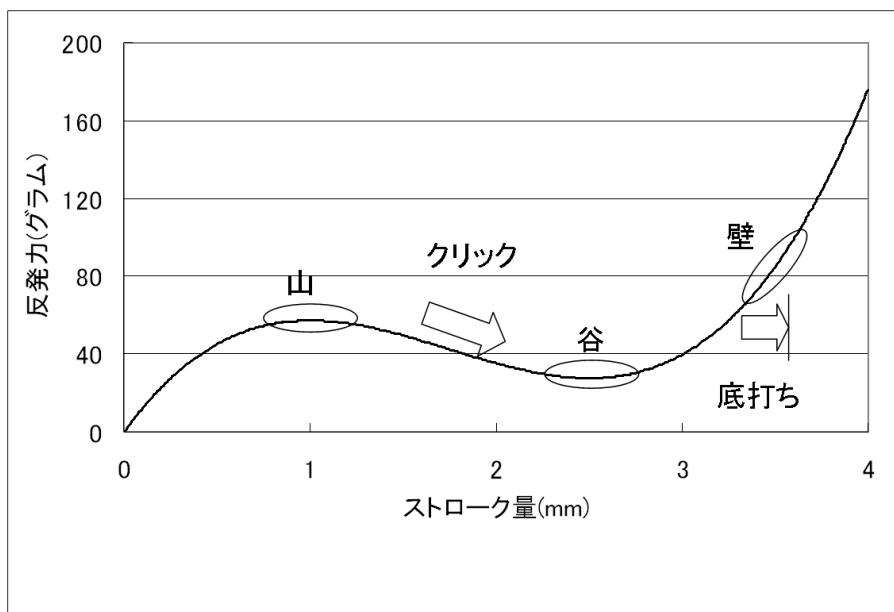


図 6-4 荷重特性とキーボードの入力

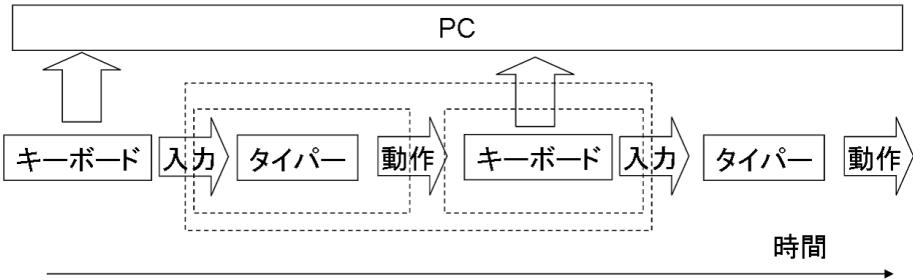


図 6-5 タイパーとキーボードの時間軸上の流れ

$F = ma$ という運動の公式を使っています。

$$v(t+1) = v(t) + \frac{F(x) - R(x)}{m}$$

$v(t)$: 時刻 t におけるキーの速度 [m/s]

$F(x)$: 位置 (x) におけるキーを押す力 (谷までは一定の力、谷に到達したあとは 0) [N]

$R(x)$: 位置 (x) におけるキーの反発力 [N]

m : 指の質量 (定数) [kg]

$$x(t+1) = x(t+1) + v(t)$$

$x(t)$: 時刻 t におけるキーを押し込んだ位置 [m]

初期値としてキーを押す力 F 、反発力 R 、質量 m を決めたのちに時刻 t を徐々に動かしていき、位置 x が「クリック」「底打ち」「戻り」に到達する時刻を求めます。計算式でイメージしづらい方は以下の流れをご覧下さい。この実験では位置 X1、X3、X0 に到達するまでの時間を求めます。

1. 位置 X0 : 一定の強さで押しあじめる (位置によって反発力が変化していく)
2. 位置 X1 : 「クリック」に到達する
3. 位置 X2 : 「谷」に到達する (押す力を 0 にする)
4. 位置 X3 : 「底打ち」に到達する
5. 反発力でキーが戻っていく
6. 位置 X0 : 「戻り」に到達する

今回は反発力 R の山を「基準」と「浅い」で 55g、「軽い」で 44g としました。実験で使った値は荷重特性のグラフのように複雑に変化させていますが、ここでは特徴的な値のみとさせていただきます。また、それぞれの到達位置は「基準」と「軽い」で山、クリック、谷、底打ちの順に、1mm、1.75mm、2.5mm、3.9mm とし、「浅い」は前者を 1.4 で割った値としました。キーを押す力

表 6-1 実験結果

キーボード	時間 [ms]		
	クリック	底打ち	戻り
基準	25	43	82
軽い	24	40	83
浅い	21	36	68

は 102g です。

上記のようなパラメータで実験したところ、表 6-1 のような結果が得られました。基準キーボードに対して浅いキーボードは全ての位置に短い時間で到達しています。一方、軽いキーボードではクリックと底打ちまでの時間は短くなっていますが、反発力が弱いために戻るのに余計に時間を要しています。この結果は、軽いキーボードでは同一キーの連打や同じ指を連續で使用する場合に遅くなってしまう可能性があることを示しています。

3.2 入力の強さ

キーボードからの入力に反応してタイピングの動作を行なっていく場合だけでなく、図 6-6 のようにキーボードからの入力を無視して打つような場合もあると思います。このような打ち方をする場合はキーボードからの入力 (クリック感や底打ち感) は弱いほうが反応を無視しやすく、打つのが容易になります。

これまで筆者が打ってきたキーボードの中で、入力が弱いキーボードとしてはリアフォと CHERRY 社の赤軸スイッチを使用したメカニカルキーボードが挙げられます。これらのキーボードと一般的なもののキーボードの荷重特性を比べた結果が図 6-7 になります。山から谷にかけての変化が小さかったり谷がまったくなかったりしています。筆者の経験では、このような入力が弱いキーボードでは「邪魔されないで打てる」という感覚があります。

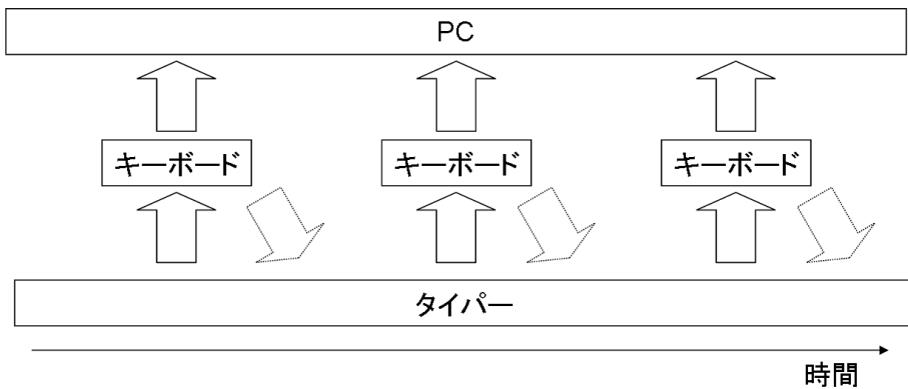


図 6-6 キーボードからの入力を無視して打つスタイル

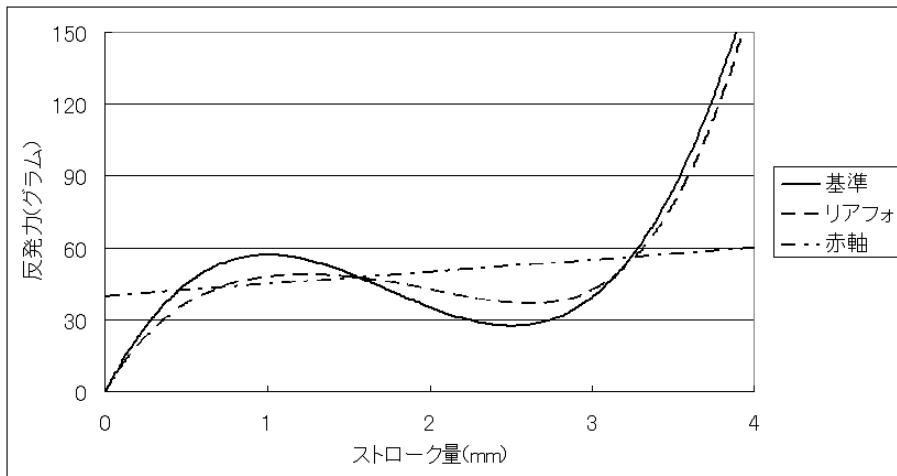


図 6-7 キーボードごとの荷重特性の違い

3.3まとめ

速いキーボードの特徴として「入力に要する時間」と「入力の強さ」から考えてみました。個人的にはこの2つの特徴で「反応がいいキーボード」と「邪魔されにくいキーボード」としています。これらは完全に両立するものではなく別の種類として考えています。人によってどちらが向いているかは違ってくると思います。自分のタイピングの特徴なども考慮しつつ、これらの特徴に注目すると良いキーボードが選べるかもしれません。

4章 打ち方とキーボード

4.1 パンタの特権？スライド打鍵

パンタ特有の打ち方としてスライド打鍵と呼ばれるものがあります。これは押し込んだ指を戻さず次のキーへすべらせて打つ方法です（図6-8）。打ってから戻るとい

う動きがなくなり、その分次の動作に早く移ることができます。パンタでは短いストロークとキートップの形状によってこのスライドが非常にやりやすくなっています。実際には図のような複数の動作としてではなく、1回の動作としてやっていると思います。

4.2 軽いと指だけで打てる？

キーの軽さというのは重要な要素ですが打ち方に對してどのような影響があるでしょうか。個人的には指だけで打てるというのがあります。重いキーボードではどうしても手の力も使ってしまうために同じ手が連続するような場面ではどうしても手の動きにより指の動きが制限されやすくなります。一方、指の力のみで押せるような軽いキーボードでは片手に集中するような場面でも手全体の動きに制限されにくく、このような場面でも速く打

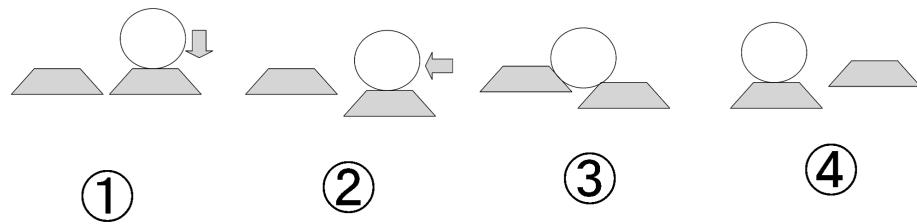


図 6-8 スライド打鍵

てなのではないでしょうか。

4.3 まとめ

キーボードによる打ち方の違いは、特定のキーボードだと特定の打ち方ができる、というよりは、ある条件下では特定の打ち方ができないと言ったものになっています。キーボードによって打ち方に制限が生まれ、速さや成長に影響しているかもしれません。

5章 改造してみよう

キーボードは少し(?)の改造で驚くほど打鍵感が変わったりします。いくつか例を挙げたいと思います。必ずしも速く打てるようになるとは限りませんが試してみるのもいいかもしれません。

5.1 下に何かを敷いてみる

キーボードの下に何か挟んでみます。挟む場所や物等によって結構打鍵感が変わります。おすすめは入手も簡単な滑り止めシートでしょうか。無駄な振動が減ってなめらかに打てるようになるような気がします。その他にも手前部分のみに本を挟みキーボードの角度を変える方法も試してみて欲しいです。慣れないと打ちにくいかもしれませんが、場合によっては打ちやすくなるかもしれません。いずれにせよ打ちにくくても戻せばいいだけなのでどんどん試してみましょう。

5.2 荷重を軽くする

ラバードームに切込みを入れる

これをやってしまうと元に戻すことはできませんが、軽いキーボードが欲しい場合には試してみるのもいいかもしれません。方法は分解後にラバードームに2、3ヶ所切り込みを入れていくだけです。切り方などにもありますが結構変わります。ただ、重さやスイッチがオンになる場所にばらつきが出てしまうためあまりお勧めしません。改造自体を目的としてやってみるのもありかもしれません。

ラバードームを潰したままの状態で放置する

キーボードの上におもりなどを乗せ、キーが押された状態のまましばらく(数時間から1日程度)放置します。放置後にはラバードームの反発力が弱くなります。実際に試したのは1個だけですが実際軽くなったような気がします。これをやっていない部分に比べてやった部分のキーでは明らかに軽くなっています。ばらつきが激しかったり分解が面倒だったりするラバードームを切る方法と比べるとこちらがおすすめです。

5.3 ストロークを短くする

キートップと本体の間に何かを挟み(図6-9)ストロークを短くします。場合によってはキートップを再び付けられなくなったりするので、挟み方や材質などは制限されてしまいます。色々工夫してみるのもいいかもしれません。

6章 キーボードとのつきあいかた

ここではキーボードの選び方や使い方を十数個のキーボードを打ってきた経験に基づいて色々書いていこうと思います。

6.1 お勧めのキーボード教えて?

打ち方など個人に依存することが大きいので単純におすすめを挙げることはできません。パンタ以外のおすすめを挙げるとするとやはりリアフォを選ぶのが無難だと思います。記録を出す手段としてのキーボード選びという事ならば、安いものをいくつも試すよりリアフォを買ってしまったほうがいいと思います。なかなか壊れませんし同時押しの問題が発生することが無いのでそれほど高い買い物にはならないでしょう。一方パンタでのおすすめというとちょっと答えにくいです。logicoolのCZ-900は人気があり非常に良いキーボードだと思うのですが、パンタとしてはやや深めのストロークで有ることから特にスライド打鍵などで打ちにくさを感じることが多いようです。とはいっても、初めてのパンタとして使うには比較的使いやすいという意見も多いのでおすすめ

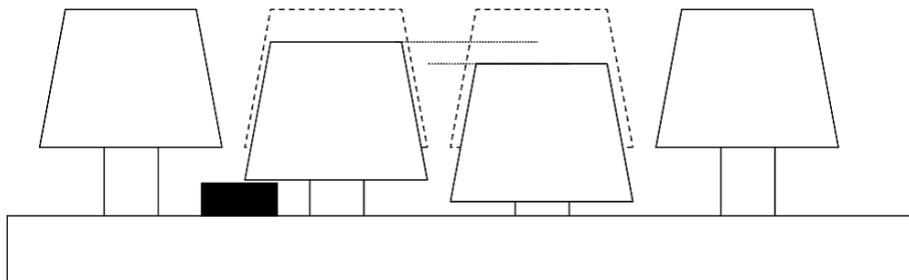


図 6-9 キートップと本体の間に挟む

です。

6.2 リアフォってたくさん種類あるけどどれ選んだらいいの？

テンキーの有無や色については好みで選べばいいでしょう。問題は荷重ですが現在売っているものは3種類あります（過去に All55g のものも限定販売されてました）。All45g の物と 30g のもの、小指以外が 45g で小指の部分が 30g の変荷重があります。他のキーボードを使う場合やタイピングのスタイルによって合っているものが変わってくると思います。

変荷重

そここにお勧めです。力の弱い小指部分が軽くなってしまい、そこがいい部分であり、悪い部分であると言えます。小指の部分が他の指の部分と感覚が異なるためキーボードからの入力が指によって異なり、リズムを取りにくくなるかもしれません。また、軽いキーに慣れてしまうため小指の力が衰え、他のキーボードを打つ場合に小指部分だけ押せてないミスが発生することが多くなります。小指以外で小指キーを担当する場合もその部分だけ特性が違うため、慣れないうちは戸惑うことになるかもしれません。また、小指の担当キーでも **Shift** キーは 45g なので注意が必要です。

All45g

個人的にはこれがお勧めです。小指部分も同じ荷重のため特性の違いによる感覚の違いもなく、小指の劣化という問題もありません。変荷重になれた人は小指が重いと感じることもあるようです。

All30g

とにかく軽いです。別物と言ってもいいと思います。キーを打つと言うよりキーの位置で指を動かすことで入力ができるような感覚です。軽すぎるために慣れないうちはかすりミスが大量発生するらしいです。反発力が弱いため、指の位置を戻すための動作が必要なのか、軽いけど他より疲れるという人もいるようです。

6.3 メカニカルキーボードってどうなの？

メカニカルキーボードは、ラバードームを使ったものとは結構荷重特性が違ったりするのである程度慣れが必要だとは思います。メカニカルキーボードはメンブレンシートを使ったものよりも同時押しの問題が発生しにくいのでその部分でのアドバンテージはあります。ただメカニカルキーボードといってもスイッチの違いなど様々なものがあります。また、同じスイッチを使っていても結構打鍵感が違ってくるので注意しましょう。「同じスイッチ=同じ打鍵感」と思っていると結構驚くことは多いかもしれません。これはラバードーム+メンブレンでも打鍵感が様々であるのと同じですね。

6.4 複数のキーボードを使い分けるメリットは？

まず、「いろんな感覚を味わえて楽しい」という点を挙げられます。これは人それぞれだとは思いますが、キーボードの打ち分けによる感覚の違いや打ち方の変化を楽しむという楽しみ方も面白いと思います。

2つ目に「キーボードによってタイピングが変わる」ということでしょうか。例えばリアフォに慣れるとそれぞれの指を独立して動かすような打ち方ができるようになります。そのため、リアフォから他のキーボードを行ったときに指で打つという感覚で打てるようになります（私の場合はその効果はずっと続くわけではありません）。小指が軽いリアフォに慣れることで「小指が動きにくくなる」という悪い部分もあったりしますが複数のキーボードを使い分けることで打ち方が変化し、ある能力の向上に役立つこともあると思います。

3つ目としては競技ごとに使い分けられるということです。例えば長文を打つタイプウェル憲法では疲れにくいリアフォ、ミス減点が多い e-typing では他のキーボードと言った使い分けができることです。他には壊れてもすぐにタイピングができなくなるわけではないということでしょうか。まあ押入れに予備を入れておくとか他の方法はありますが……。

6.5 リアフォって個体差大きくない?

なぜかリアフォ使用者が他の人のリアフォを使うと「なんか自分のやつと打鍵感違う」と感じることが多いようです。使い込みによってラバードームが柔らかくなるため、人によってよく使うキーが違うために出るのはと言われたりもします。店で打った感じでも結構昔から置いてある店と比較的最近から置いてある店の物は打鍵感が違うように感じます。個人的には使い込んだりアフォのほうが打ちやすいと思います。というか僕のリアフォ打ちにくいです。これは打ち込みが足りないからなんでしょうか?

6.6 アイソレーションタイプのキーボードってどう?

最近ノートPCに採用が増えてきたアイソレーションタイプ。本体の剛性をあげられるためより薄く、小さく、軽く作れるようになるらしいです。タイパーとして見ると特に下段でよくキーの間を叩いてしまうミスが発生しやすいです。巻き込みミスは減ってもうまく叩けないことによる詰まりミスが発生してミスが増えることもあります。普通のパンタと比べるとスライドしそうい、巻き込みミスをしにくい、慣れないと詰まりミスが出やすいといった特徴があります。

6.7 実力を上げるためにあえて使いにくいキーボードで練習するはどう?

記録狙いのキーボードとの併用はありかもしれません、打ちにくいキーボードだけで練習するのはお勧めできません。これは個人的な体験なのですが打ちにくいキーボードに替えた途端成長が止まった事がありました。これはこの本の記事の一つであるタイピング練習論から言葉を借りると、動作速度が制限されたことで認識速度や組み立て速度が常に余裕がある状態になり、それらが成長しない状況に陥っていたためだと考えられます。タイピングに必要な指の運動能力は強さではなく速さだと思います。この能力は打ちやすいキーボードを使うことで身につけるべきだと思います。個人的には打ちやすいキーボードで動作速度のボトルネックを減らしたほうが他の能力の向上、全体的な実力の向上につながると考えています。

6.8 ところでどんなキーボード使ってるの?

今所有しているのは10個程度ですが実際にタイピングで使っているのは5個くらいです。その中でも記録を狙うような場合に使っているのはリアフォとCZ-900です。気分や種目によってその2つを使い分けています。その他にも遊び半分でメカニカル、正確性の練習でアイソレーションタイプのキーボードを使っています。

7章 おわりに

私はキーボード選びはあくまでも記録を伸ばすための手段の一つだと思っています。記録を伸ばす手段としてキーボードを購入しているうちに所持数が増えてしまいました。これまで色々なキーボードを打ってきた中で、速く打てるキーボードには3章で挙げた2つの特徴である「反応の良さ」と「邪魔されにくさ」があると感じています。新しくキーボードを買うときもこの2つの特徴に注目して選んでいます。

また、キーボードは打ち方にも影響を与え、タイパーを変化させる要素にもなっていると思います。自分自身もキーボードを替えたことでここまで記録が伸びたと思っています。

いろんな種類のキーボードを打って色々な違いを楽しんだり、キーボードによって起こる自分のタイピングの変化を感じるのも楽しいですよ。この記事がタイパーが一度キーボードについて考えなおす機会になり、キーボードを通してよりタイピングが楽しめるようになればと思います。

多くのタイパーがより良いキーボードに巡り合えることを願っています。

第VII部 英語タイピング

テル (vuttar)

1章 はじめに

日本国内での「タイピング」と言えば、圧倒的な主流は日本語タイピング（日本語の文章もしくは単語をタイピングする）です。普段の生活で日本語を用いている我々日本人としては、タイピング競技においても日本語入力を基本とするのは当然でしょう。しかし英語タイピングには英語タイピングの魅力が沢山あり、日本人であっても挑戦する価値は十分にあると思います。

この記事は、主に

1. 日本国内の英語タイピング競技紹介（2章）
2. 海外の英語タイピング競技紹介（3章）
3. 英語タイピングの魅力（4章）
4. 英語タイピングの特徴や上達のコツ（5章）

これらの内容をまとめたものです。皆さんのが英語タイピングに興味を持ち、また実際に英語タイピングを始めてみるきっかけとなれば幸いです。

2章 日本国での英語タイピング

日本国内でも英語タイピングのランキングはいくつか運営されていて、それなりの盛り上がりを見せています。主なものを5つ紹介し、競技としての特性をそれぞれ簡単にまとめます。

2.1 美佳テキスト

10年以上前からタイピング練習ソフトとして人気を博している「美佳タイプ」の姉妹ソフト。幸福の王子、不思議の国のアリスなど、6種類の名作英文（の抜粋）をタイピングします。ランキングでは、それぞれのテキストの打鍵速度と、全テキストの平均打鍵速度を競います。ここ数年は新規参加者・記録更新者がかなり少なくなっているように感じますが、課題文や競技特性のオーソドックスさは大きな魅力で、未プレイであれば是非試してみてほしいソフトです。また、英語タイピングを始めたばかりの方には、腕試しとしてまず美佳テキストをプレイしてみることをお勧めします。

競技特性：修正あり（ミスタイプをしたら BackSpace で修正）、ミス減点なし（ミスしたら修正

しなくては進めない）、完全固定文（6つのテキストから選択して打つ）、長文、記号あり（．など）、更新可（記録を何度も塗り替えられる）

2.2 タイプウェル英単語

言わずと知れた人気タイピング練習ソフト「タイプウェル」シリーズのひとつ。詳細な打鍵ログの表示・詳細な練習記録の保存・分析補助機能など、他の追随を許さない充実した機能、かゆいところに手の届くストレスフリーな練習環境、参加者が多く項目も多岐に渡る本格的なランキングが魅力です。タイプウェル英単語には基本英単語1500・拡張A-F・拡張G-P・拡張Q-Zの4モードがあり、各モードごとに出題単語が決まっていて、その中からランダムで選択された単語を400文字分打っていきます。単語の間ではスペース入力を要するため、“英単語”と言っても、打鍵感的には“文章”入力との違いは少ないです。

競技特性：修正なし、ミス減点なし、ランダム単語、400字固定、記号ほぼなし（'のみ）、更新可

2.3 タイプウェル憲法 英語モード

同じくタイプウェルシリーズのひとつで、日本国憲法の英訳をタイピングします。1章分を打ち終わるまで休みなしの「通し」モード、1条項ずつ選んで打つ「条項別」モードがあります。タイプウェルらしい詳細な記録と、ちまちま得点を伸ばしていく着実さが魅力です。ランキングでは、通しの記録と条項別の記録（通しの途中で条項別の最高記録を出した場合も、得点に反映されます）を総合した得点を競います。参加者はタイプウェル英単語に比べると少なめですが、超長文入力の練習・腕試しの手段として非常に優れていると思います。

競技特性：修正なし、ミス減点なし、完全固定文、長文～短文、記号あり、更新可

2.4 e-typing 英語

人気タイピング練習サイト「e-typing」内の英語タイピング練習モード。e-typing トップページ→タイピング * パラエティ→英語→腕試しレベルチェックからプレイ可能。おおむね4~10単語程度の短文が順次出題され、ミス減点を加味したスコアで競います。ランキング参加者が多く、手軽に腕試ししたい場合に非常に向い

ています。また、英語タイピングでは珍しい短文競技なので、短文の練習がしたい方、もしくは初期加速を鍛えたい方には向いていると思います。

競技特性：修正なし、ミス減点あり、ランダム文、短文、記号あり、更新可

2.5 毎日パソコン入力コンクール 英文 A・英文 B

毎日パソコン入力コンクール（以下毎パソ）は、毎日新聞社が主催するパソコン入力競技の大会です。大手新聞社が主催し、総務省や文部科学省、全国の教育委員会など後援に名を連ねています。少なくとも日本国内で一般的に参加できるものの中では、唯一の“公的権威”の裏付けを持った競技だと言えると思います。また中学生であれば英文 A、高校生であれば英文 B の全国大会（予選大会上位者のみで行われる決勝大会）への参加権があり、中学生・高校生の方にとっては非常に挑戦しがいのある大会だと思います。“パソコン入力”コンクールというだけあって、純粋なタイピング能力ではなく（比較的）実用を重視した入力速度を競います。具体的には「ミスをしてもその場では教えてくれない」「ミスをして先に進める」「文字飛ばしや行飛ばしをしていても先へ進める」などの特徴があり、攻略には独特の対策が必要になります。

毎パソの英語入力部門である「英文 A」「英文 B」では、それぞれ入試問題からの抜粋・毎日新聞社説の英訳が事前に配布され、課題文として出題されます。公式の練習ソフトと課題文を用いて本番まで練習し、本番期間中に 5 分間の一発勝負で記録を出し、その入力文字数を競います。誤字・脱字があると大きく減点される（更に、ミスが一定数を超えると失格となる）ため、速度だけではなく正確に入力する能力（またはミスタイプに気付いて修正する能力）が重要となります。ランキングに参加するためには大会参加料が必要ですが、課題文のダウンロード・練習ソフトの使用は無料のため、英文入力能力の腕試しや練習に利用するだけあればお金は必要ありません。

競技特性：完全実用入力、ミス減点あり、固定文、長文、記号あり、一発勝負

2.6 総括

「競技特性」の部分にそれぞれのソフトの特徴をまとめてきましたが、以上 5 つの日本国内の競技だけでも、かなり競技としてのバリエーションに富んでいることが分かると思います。これらを組み合わせるだけでバランス良く練習することができますし、自分の好みに合う競技を選択することもできます。日本語タイピングに比べ

れば競技人口は今ひとつ少ないですが、競技としての下地はそれなりに整っているので、国内の競技だけでも十分楽しめるとは思います。

3章 海外での英語タイピング

海外では（当たり前ですが）英語タイピングが主流です。競技人口は相当多く、レベルの高いタイパーもわんさといて、非常に魅力的な環境だと思います。私もそれほど海外のタイピング競技に詳しいわけではないですが、日本でも有名になっているサイトがいくつかあるので、それを紹介します。

3.1 Typeracer

他の競技とは一線を画す、対戦型のタイピング競技サイトです。タイピングをレースに模して、課題文を打ち切る早さを競います。課題文は候補の中から毎回ランダムに出題され、それを打ち切る早さで順位が決まります。勝敗の他に毎回のレースで出した速度も記録され、最近 10 レースの平均速度と、過去全レースの平均速度でランキングを競います。その他に「最近 1 時間以内に出された記録」のランキングもあり、比較的簡単にトップページに載って目立つことができます。

700 種類を超える課題文の内容は曲の歌詞・エッセイ・何やらカタい文章など多岐に渡っていて、かなり充実しています。課題文の数が少ないとテキスト慣れの要素が大きくなりすぎるため、これは大きな魅力だと思います。実力の近いタイパーと自動で試合を組んでくれる上、Sean Wrona 氏^{*44}をはじめとする超上級タイパーから初心者まで、様々な実力のタイパーが多数プレイしているため、初心者から上級者まで、気軽に緊迫したレースを楽しめます。

Typeracer での打鍵速度の基準となる単位は WPM (Words Per Minute : 1 分間に何単語打ったか) です。英語タイピング界で一般的に使われている単位ですが、これは非常に曲者で、実は「実際に打った単語数」とは全く関係がありません。スペースを含めた 5 打鍵を 1 単語と換算して、擬似的に「1 分間に何単語打ったか」を示しているだけで、実質的には CPM (Characters Per Minute : 1 分間に何文字打ったか) を 5 で割ったものに他なりません。ともかく、Typeracer での WPM に 5 を掛ければ、CPM に変換することができます。

競技としてもゲームとしても非常に優秀なサイトですが、「レースを途中退席するとその回の記録が無効に

^{*44} Typeracer の頂点に立つタイパー。Typing Zone でもトップランカー。米国のタイピング大会での優勝経験もあり、世界トップのタイパーと言っても過言ではない。

なる」という残念な特徴があります。これを利用して実力以上に記録を高めることもできるため、ランキングの信頼性は若干低くなってしまっています。ただ、それでも基本的に上位陣の実力は本物だと感じますし、実際にマッチングすれば、相手の記録が本物かどうかは手応えで分かります。この問題を踏まえても十分に面白く、やりがいもあるため、個人的には断然一押しのタイピング競技サイトです。

競技特性：修正あり、ミス減点なし、固定文からランダム出題、中長文、記号あり、更新可

注釈：CPM と KPM

CPM という単位がいきなり出てきましたが、この単位に馴染みのない方も多いかと思います。CPM は、海外の英語タイピングで主に使われる入力速度の単位です。対して日本での英語タイピング競技には KPM (Keystrokes Per Minute : 1 分間に何 “キー” 打ったか) もしくは SPM (Strokes Per Minute : KPM と同じ) が使われています。恐らく日本語タイピングで KPM (SPM) が使われる影響でしょう。

ところで、日本での英語タイピング競技における KPM (SPM) は、海外での CPM と同じ意味で、つまり「1 分間に打った文字数」をカウントする単位として使われています。この用法は正しいのでしょうか。英語には **Shift** 入力があるため、打った文字数とキー数は一致しません（例えば ”It's me.” は 8 文字で 10 キー）。しかし日本における KPM (SPM) の考え方では、”It's me.” を 8 文字とみなしてしまいます。これは用法として妥当でないと私は考えます。

3.2 Typing Zone - General ranking

Typing Zone はフランス発のタイピング競技サイトで、フランス・アメリカを中心に様々な国のタイパーが参加しています。主要なランキングとしては General ranking と Championship の二つがあり、General ranking は記録が継続して残る通常のランキングです。現在の General ranking における上位ランカーの国籍を 1 位から見ていくと、ブラジル、ルーマニア、アメリカ、アメリカ、フランス、オーストラリア、セルビア、カナダ……となっていて、そのグローバル感は個人的には大きな魅力です。ランキングは登録しやすく（一度登録作業を済ませれば記録更新は 1 ボタン）、見やすく、登録者数もそれなりにいて、満足できる水準です。

General ranking では、フランス語文・英語文・円周率・アルファベット (A to Z) ・アルファベット (Z to A) の 5 部門の総合得点を競います（部門別のランキン

グも用意されています）。A to Z と Z to A で総合ランディングの得点のうち合計 30%、円周率だけで 20% を占めるのは正直どうなんだ、という気はするのですが、ともかくこういうことになってしまっているので、まあそれはそれとして考えればなかなか面白いです。全部門、課題文は完全固定で、何度も更新できるようになっています。「ということは単なるテキスト慣れゲームやないか」と言われるとその通りなのですが、後述の Championship があるので、「General ranking はそういうものなんだ」と開き直れば、やはり結構楽しめるのです。

Typeracer と同じく Typing Zone でも打鍵速度の計測単位には WPM が使われていますが、Typing Zone ではスペースを含めた” 6 打鍵 ” を 1 単語として計算しているようです。これについて公式に言及している文章は見つかりませんでしたが、他の日本人タイパーがそう言っていたこと、また私が独自に（多少おざなりなやり方ですが……）検証してみたことから、ほぼ間違いないかと思います。非常に分かりにくい仕様なので、Typeracer と統一してほしいです。

競技特性：修正あり、ミス減点なし、完全固定文、中長文、記号あり（, のみ）、更新可

3.3 Typing Zone - Championship

Championship は毎年開催される大掛かりなタイピング競技ツアーやのようなもので、独特の大会形式を採用しています。まず”Master” と呼ばれる大会が毎月（1 年で 12 回）開催され、Master 毎にランキングが公開されます。各 Master の上から半分くらいまでには成績に従って 100~1 点のポイントが割り振られ、Championship では 1 年間の合計得点を競います。

各 Master の課題文は一般ユーザーの提案・投票で選ばれます。各月毎に課題文の長さ・言語に指定があるため、課題文のバリエーションはある程度保証されています。（1 月：短文・言語自由、2 月：中文・フランス語、3 月：長文・英語など。）また 6,10 月は英語・フランス語以外の文章が選ばれることになっているため、ある程度の公平性も確保されています。

課題文が決定されてから記録送信が締め切られるまでの時間は 1~2 週間程度なので、延々とやり込んでワード慣れで記録を伸ばすということも難しく、かと言ってランダム文のような運の要素も少ないので、競技としてかなりバランスが取れています。1 年がかりの大会ということでランキングの推移を見るのも楽しく、エンタテインメント性に優れたランキングです。ただし、ある程

度上位でないと大会ポイントがつかない今の仕様は改善の余地があるとは思います。ともあれ、個人的にはこのChampionshipのような大会がタイピング競技の理想形なんじやないかな、と考えていたりします。

競技特性：修正あり、ミス減点なし、固定文、中～中長文、記号あり、更新可

3.4 Typingweb（タイピング練習サイト）

タイピング練習ソフトにはしばしば fff jjj ddd kkk sss lll aaa ;;;、fff jjj fff jjj ffj jjf fjf jfj のような基本パターンを延々と打って練習するような初心者向けモードがありますが、Typingwebはそういったトレーニングを手軽に&段階的にできるようデザインされた、いわゆる”Typing Tutor”系の練習サイトです。こういった基礎トレーニングの効果を疑問に感じる人も多いかと思うのですが、私は比較的効果があると考えています。特に英語タイピングではこういった基礎トレーニングが効果的だと思っています。理由としては以下を挙げておきます。

- 打鍵パターンの組み合わせが多様（ローマ字入力では基本的に子音→母音→子音→母音と打っていくのに対して、英語ではそうはいかない）なため、様々な打鍵パターンに対応できなければならない（→基礎トレーニングをすると苦手な打鍵パターンがよく分かる）
- 知らない（ほとんどランダム入力に思えるような）単語が出てくることも多いため、アルファベット単位で認識してゴリ押しするような能力もときに重要な（この能力は基礎トレーニングである程度鍛えられる）

Typingwebは「上段キーの練習」「下段キーの練習」といったオーソドックスな練習から、記号の練習、大文字含みの単語の練習、頻出単語の練習、数字の練習、苦手な文字を含む単語の重点練習など、非常にバリエーション豊富な練習コースを有しています。必要なコースだけ練習するといったことももちろん可能なので、苦手分野を克服するため、もしくは苦手分野を発見する（これも非常に重要で、難しいことです）ために、ぜひ積極的に使ってみてほしいと思います。また、一応ランキングのようなものもあるので、競技として楽しむこともできるかもしれません。

3.5 総括

Typeracerの神ゲーぶりが際立ちます。ユーザー登録（無料）しなくてもゲストとして対戦できるので、是非

気軽にやってみてください。対戦と言っても「対戦部屋に入ってチャットで挨拶して……」といった面倒なことは必要無い（トップページの”Enter a typing race”を押せば即レースが始まる）ので、英語が分からなくても安心です。ユーザ層は幅広いので初心者の方でも楽しめます。Typing Zone（の特に Championship）はある程度上達してからプレイした方が面白いかもしれません。

4章 英語タイピングの魅力

ここまで英語タイピングの練習ソフトやランキングサイトを紹介してきましたが、現在日本語タイピングを楽しんでいる人にとっては、「結局英語タイピングの何がどう楽しいの？」というのが一番気になる部分ではないかと思います。好みは様々なので参考にならないかもしれません、ともかく私が感じている「英語タイピングの魅力」を紹介してみようと思います。

4.1 世界中の人と競いあえる

「練習の成果を競いあう」というのは、様々な競技に共通する楽しみ方です。タイピングでもそれは同じで、ランキングや対戦サイトを通じてタイピングの能力を競うことは、多くの人にとって主要な楽しみだと思います。競う楽しみの大小は、競う相手（の集団）の質と量で決まると思います。質というのはレベルの高さではなくて、多様性だと思います。レベルが高い人から低い人、老人から子ども、正確性タイパーから乱打タイパー、男性に女性など、色々な人と色々な観点から競えること、これが魅力的な競技となる条件ではないでしょうか。

この考え方からいくと、様々な国の人間とタイピングを競えるというのは大きな魅力です。日本語タイピングに競技者が何人いても、「結局全員日本人なんだよな」と。いや日本人だけで競って何が悪い、といえばそうなんですが（競技人口もまあ致命的なほど少なくはないし）、やはりもっと色んな人と同じ土俵で競いたい、と思ってしまうんです。また、母語も文化も生育環境も全く違う人と同じ競技を楽しんでいる、ということに凄くロマンを感じます。

4.2 競技の統一性

タイピング競技は元々タイプライター・キーボードによる文章入力の能力を競うことから派生したものです。しかし文章入力の能力を競うと言っても、課題文はどうするか、ミス修正の有無・方法は、採点基準は、などと、競技に落とし込む過程で様々な差異が生まれます。こういった差異があると、それぞれの競技形式へと競技者が分散し、結果として同じ土俵で競う人数が減少します。

異なる形式の支持者間での無用な争いも起ります。

日本語入力・日本語タイピングの場合、漢字変換の存在がこの差異を顕著にしています。漢字を変換するかしないか、するならば変換辞書はどうするか、また異なる漢字混じり文の間での記録比較はできるのか、などの問題があります。また、助詞などを用いて文章を間断なくつなげる言語特性から、単語単位のタイピングと文章単位のタイピングの間で大きな違いが発生します。例えば単語単位のタイピング競技は文章入力能力の測定としては意味を成さないのではないか、という問題です。そもそも文章入力能力の測定が目的とも限らないのですが、これとの親和性が低いと競技の求心力は下がります。また、文章単位の競技も、課題文慣れの要素が大きくなる、課題文選択に対する出題者の恣意性が大きくなるなど、やはり入力能力の測定手段としては妥当性に欠けています（まあ単語入力よりはマシだと思いますが）。このように一長一短で、これらの要素が日本語タイピング競技の差異を助長しています。

対して英語入力では、変換を必要としないため、変換の問題はクリアされています。大文字入力（シフトワーク）のあり・なしは統一性を損なっていますが、多くの競技では大文字の入力が要求されているため、影響は軽微です。単語と文章の問題は英語タイピングでも共通ですが、通常の文章にもスペースが入って単語が独立しているため、単語単位の競技でも、入力能力測定の手段としての妥当性は比較的高いでしょう。また文章単位でも、スペースの緩衝材があるため課題文慣れの要素は小さいと考えられます（特に初見文で負担が増す課題文認識・打鍵組立における猶予となるため。この考え方について詳しくは別記事：タイピング練習論で展開）。このようにどちらの形式で測られるタイピング速度も、一般的な「入力能力」とあまりかけ離れておらず、単語単位・文章単位の競技間の差異は実質的に小さくなっています。これら影響で英語タイピングでは競技の統一性が高く、多くの人が同じ土俵で戦えます。この点はとても大きな魅力だと感じています。

ところで、これまで競技の差異を悪者のように言ってきましたが、この差異は言い換えれば多様性です。日本語入力には色々な競技があつて面白い、と考えることはできますし、私も実際その魅力を感じています。ただ、現在の競技人口を考えると、競技者が分散してしまうデメリットの方が大きいような気がするのです。

5章 英語タイピング攻略

これまでの章では英語タイピング布教のようなことをやってきましたが、この章では主に英語タイピングを上達させるための Tips を挙げていきます。まだまだ私自身英語タイピングに関する経験と考察が不足していて、具体的な練習方法というよりは「何に気を付けるべきか」といった曖昧な示唆にとどまっていますが、ある程度の参考にはなるかと思っています。

5.1 英語タイピングの特徴

練習を始めるにあたって、まず英語タイピングの大まかな特徴を知っておくことが大事です。

第一の特徴として、左手の負担が大きいことが挙げられます。タイプウェル英単語 基本 1500 や拡張 A-F などで簡単に実感できますが、**C** , **D** , **E** , **S**などを筆頭に左手担当キーが多く、左手キーが連続する打鍵パターンも多いため、左手の動作能力や持久力が重要となります。普段から左手の無駄なく速い動きを意識しましょう。打ち方次第だとは思いますが、個人的には、左手は少し力を抜いて軽快に打つ（打鍵は軽く、離鍵をしっかり）ことがコツかなと思います。

第二の特徴として、打鍵パターンの多様性が挙げられます。ローマ字入力のように 子音→母音→子音→母音 という決まったパターンが無いので、多様な打鍵パターンが現れ混乱させられます。

そこで多様な打鍵パターンに対応する能力が必要になりますが、それには正確で素早い先読みが大前提となります。「どうもペースを維持して打てない打鍵パターンが多い（すぐ詰まる）」と思ったら、あえて速度を落として先読みに猶予を与えることで、多様なパターンに対応できて全体としては逆に速度が上がる、ということもあり得ます。またリプレイの確認や基礎練習を通して苦手なパターンを探ったり、苦手なパターンを反復練習することも重要になるでしょう。

5.2 英語力との関連は？

「英語ができないと英語タイピングでは不利なのかな」と不安に思う方は多いようです。私の意見としては、英語が苦手な場合、

- (特に練習開始期の) 文字認識の速度・正確性において若干の不利がある
- 動作の速度や正確性においては不利は無い
- 英語に頻出の打鍵パターンを把握しづらいため、それらに対応する能力の上達において不利があるが、長期的には克服できる（注1）

- 初見長文では、先の展開を予測できず若干不利（と言っても日本語ですら意味を理解しづらい速度なので、影響は小さい）

総括としては、

- しっかりと練習していけば、長期的には大した不利はない（注2）
- 「読めない文を打つのが辛い」という場合、モチベーションは保ちにくいかかもしれない

この程度の影響はあるものの、基本的に「英語が分からなくても戻込みする必要はない」と言えると思います。（注1）

英単語の構成パターン（-ionとか -antとか dec-とか、色々あります）を見慣れていないため、文字がバラバラに見えてしまい、パターン認識能力が上達しにくい、ということです。ただ、これは打っていく内に少しずつ分かってきて、ちゃんとつながりとして認識してスムーズに打てるようになります。また第4節でこういったパターンの例をいくつか紹介します。実際に練習しながら、代表的なパターンを頭に染み込ませていけば、全く問題は無いと思います。

（注2）

しっかりと練習すれば不利を克服していくと言っても、成長速度には若干の差が出るでしょう。しかし練習の量や質、そして継続的重要性に比べれば、ほとんど無視できる差だと思います。

5.3 英語タイピングの急所

第1節で英語タイピングの特徴を2つ挙げましたが、英語タイピング上達のために気を付けるべきことはまだまだ沢山あります。この節ではそれらを一気に挙げていきます。どれも特効薬的な対処方法はありませんが、常に意識の端に置いておき、足を引っ張っているのは何かと自問し続けることで、上達のスピードは上がることと思います。

同キー連打

英語タイピングでは同キーの2連打が頻出です。例えばタイプウェル英単語 基本1500では、出題元となる1500単語中234単語に同キー連打が含まれています。同キー連打は恐らくどうあがいても減速パターンとなってしまいますが、遅くなってしまって仕方ないと諦めて漫然と打つのと、少しでもタイムロスを短縮するために努力するのでは、タイムに大きな違いが出てくると思います。

同キー連打は、先読みで見つけた段階であらかじめ意識を割いておき、1打目の反動を使ってリズム良く2打

目を打つことで、かなり改善できます。1打目を少し強めに打つのがコツかと思います。

かなり上達してきた段階でも、先読みが不十分な状態で同キー連打に突入すると、大幅に減速したり2打目が入らなかったりしがちです。普段から気を付けておき、先読み+連打の準備を自然にできるよう心がけていきましょう。

a, is, toなどの短い単語

英語には a, is, to, on, at, I, he など、1~2打分しかない単語がいくつかあります。これらの単語が出てくると、スペースが間に合わなくなって減速したり、タイミングがずれて詰まりがちです。もし特に苦手だと感じたら、短い単語が含まれる文章をタイプウェルFTなどで重点的に練習しましょう。これらは慣れれば大体加速ワードになるため、やりがいはあると思います。短い単語を早く打てるようになると、今度は後述の「ひっくり返りミス」が出やすくなるので、そちらにも注意が必要です。

シフトワーク

英語タイピングでは、文頭・固有名詞の頭・強調される単語に使われる大文字、記号（" ' ?）など、**Shift** との同時押しを要求される場合が多くあります。**Shift** 入力は減速やミスにつながりやすく、少しでも素早く、無駄なく行うことが重要です。私もシフトワークは苦手なのですが、こればかりはとにかく練習あるのみだと思います。タイプウェルオリジナル 大小文字混在・すべてのキーなども利用しつつ、地道に練習ていきましょう。また、打ちづらいパターンに **Shift** 入力が混じつて出てきた場合や、リズムが狂っている状態で **Shift** 入力が出てきた場合など、ミスを避けるために思い切って減速する覚悟も時には必要になると思います。

修正

タイプウェル、e-typing 以外の多くの英語タイピング競技では、ミスをした場合 **BackSpace** を使っての修正が必要になります。ミス修正自体のタイムロスに加え、また加速しなおすまでのタイムロスも生じるため、全体として非常に大きなロスになります。

修正によるロスを減らすためには、正確なタイピング能力、素早く修正する能力などを身につけることが基本ですが、ミスをしそうな時に思い切って減速する勇気も大事だと思います。また、自分はどの程度の速度で打てばどの程度のミスが出るのか、そしてどの程度の速度と正確性で打てば一番効率が良いのか、といったことをしっかり把握しておくことも非常に重要です。ミスを恐

れず攻めにいくのか、ミスをしないように守っていくのか、といったその場その場の判断も重要な要素になってくるでしょう。

C, D, E 付近の難パターン

第1節で「左手の負担が重い」と書きましたが、難しい左手動作の中でも特に中指担当の **C** **D** **E** が絡んだ運指が難しく、かなりのタイムロスになります。decorate, education など、指を動かすスペースに余裕の無い中指が激しい上下動を強いられ、かなり詰まりやすいのです。標準運指の場合、どうあがいてもこれらは減速パターンになると思いますが、練習で改善できる部分も多いはずです。これらのパターンを含む単語を繰り返し練習するなどして、中指の動作を上達させていくことが必要だと思います。また、上への移動 (**C** **D**, **D** **E**, **C** **E**) よりも下への移動 (**E** **D**, **D** **C**, **E** **C**) の方が簡単なので、まずは下への移動の高速化を意識してみるといいかもしれません。上への移動の場合は、指の先がキーに引っかかるミスが起きやすいです。爪を切る、指を立てすぎないなど、色々と気をつけてみてください。

ひっくり返りミスと打鍵チャンク

例えば season → seaosn のように、前後の 2 打がひっくり返ってしまうミスのことを、ここでは「ひっくり返りミス」と呼びます。日本語タイピングでもしばしば起きるミスですが、英語タイピングでは特に頻発します。ひっくり返りミスは、全く違うキーを打ってしまう（かすってしまう）ミスと違って、打った瞬間に「ミスをした」と気付きにくく、大幅な詰まりの原因となります。個人的には、「チャンク認識の改善」によってこのミスを減らすことができると考えています。その考え方を説明します。

まず、こういったミスが起きる原因について、先の season → seaosn を例にして考えます。まず **S** **E** **A** **S** は、私の運指では **2312** となります。これは中々打ちにくいパターンです。**S** **E** の内（キーボードの内側の方）への流れから **A** への外への動きへの移行がまず難しく、次の **S** を **2** でスムーズに押すことはかなり難しいと思います。ここで少し話が飛びますが、高速で打鍵するためには、「キーを押した」という認識をしてから次のキーを押しているようでは間に合いません。「このぐらいのペースでキーを押せるだろう」という感覚に従って、「前のキーを押した」という確証が無いままに次のキーを押していくのです。そのため、難しい打鍵パターンが現れると、「もう押せているだ

ろう」と思って次のキーを押したはいいが、実はまだ前のキーを打ち終わっていない、ということが起きます。つまり、難しい **S** **E** **A** **S** に手間取っている間に、今か今かと待ち構えていた **O** をつい押してしまい、結果として **S** と **O** がひっくり返ってしまう、ということなのです。

こういったミスは、打鍵チャンクが途切れた部分でよく起きます。打鍵チャンクというのは私が勝手に作った言葉ですが、「円滑な打鍵のため、打鍵列の一部をひとつのまとまりとして認識しなおしたもの」のことです（認識段階のチャンクとは別のものとなります）。多分脳内では曖昧に運用されてると思うのであまり気にしなくてもいいと思います）。

分かりにくいと思うので例を出して説明します。高速タイピングでは、複数のキーを素早く正確に押下するために、いくつかのキーを一まとめで認識して、そのまとめを一息に打ち切る、ということが一般的に行われます。例えば condition という単語を、**C** - **O** - **N** - **D** - **I** - **T** - **I** - **O** - **N** という 9 つの独立したキーとして捉えるのではなく、**C** **O** **N** - **D** **I** - **T** **I** **O** **N** の 3 つ（3 チャンク）に分けて考え、**C** **O** **N** をほぼ一息に、**D** **I** もほぼ一息に、**T** **I** **O** **N** もほぼ一息に打ち切る、といったやり方です。ピンとこなければ、**C**, **O**, **N** にそれぞれ指を乗せて、たたたたとほぼ同時に（少しずつずらして）押してみてください（運指が違って上手くいかない人は別のパターンで試してみてください）。一連の **C** **O** **N** の打鍵がひとつの動作としてまとめられる、ということが分かると思います。この場合 **C** **O** **N**, **D** **I**, **T** **I** **O** **N** の 3 つが打鍵チャンクです。

打鍵チャンクは結局自分が打鍵パターンをどう認識するかなので、ある程度好きなように変えることができます。例えば cond-ition と認識してもいいですし、con-dition でも、co-ndit-ion でも構わないわけです。ただ、やはり認識の仕方によって打ちやすさは変わってきますし、おかしな打鍵チャンク認識は、前述のひっくり返りミスを誘発します。

先の season の例では、左手の **S** と右手の **O** **N** が別々のチャンクに入ってしまっていたことと、seas という難しい（難しすぎる）部分をチャンクにしてしまったことが問題です。seas に手間取っている内に、次のチャンクを打つために構えていた右手を動かし

てしまったのです。seas という 1 チャンクの難易度が高すぎて、ペース感覚が乱されたとも言えます。例えば sea-son と認識しておけば、son が一まとめなので、**S** と **O** がひっくり返ることはほぼあり得なかつたでしょう。**A** と **S** がひっくり返ることは無いのかと言えば、これは両方とも左手なので大丈夫だと思います。(少し変則的ですが、se-ason と認識すれば更に良いかと思います。打ちにくい sea を更に分解して、右向きの流れを持つチャンクのみで打鍵を構成するやり方です。分離した **E** - **A** は打ちにくく若干減速しますが、個人的には ason の加速で十分補えると思います。)

このように、優れた（自分の運指に合った）打鍵チャンクの組み方を模索することで、ひっくり返りミスはかなり減らせると思います。また、単純な打鍵速度にも良い影響を及ぼすはずです。実際にはタイピングしながら打鍵チャンクの組み方を考えるのは難しいので、普段の練習の際に少しづつ打ちやすい打鍵チャンクの組み方を考えていくことになります。詰まった単語や打鍵パターンができるだけ覚えておいて、打鍵チャンクの組み方を変えることで対応できないか、打ち終わってから考えてみるようにするといいと思います。

打鍵チャンクの組み方の基本的な方針は、

1. 左手から右手、右手から左手に移行するところでチャンクを切らない
2. 打ちにくいチャンクは分解する

といったところだと思いますが、いくらでも例外はあると思いますし、何度も打ってみて「こういう風に認識すると打ちやすいな」と感じる組み方をしていけば、特に問題は無いと思います。

5.4 英語のパターンを把握する - 接辞・語根

接辞、語根

英語には「接辞（接頭辞・接尾辞）」「語根」と呼ばれる構成要素があります。語学に詳しいわけではないので正確な定義や意味は分かりませんが、ともかく、接辞とは単語の前や後ろにくつついで単語の一部を成すもの、語根とは単語の意味の基本となる構成要素のことです。各ひとつずつ例を挙げれば、接辞には mis-（接頭辞。例: mistake）や -tion（接尾辞。例: ignition）、語根には alter-（例: alternate）などがあります。これらの要素は大体そのまま単語に現れるので、ある程度覚えておくことで、素早く文字列を認識し、打鍵チャンク認識を適切に行うための足がかりとなります。-tion という接尾辞

があることを知っていて、普段から「-tion は打ちやすいな」と意識していれば、nutrition, ignition, position, acquisition など、様々な単語の中に登場する tion の部分でスムーズに加速できるようになる、ということです。

このように、英語の構成要素を知っておくことは英語タイピングの助けとなります。代表的なものをいくつか紹介しておきます。語根は多岐に渡りすぎていて、ひとつひとつの出現頻度が低いため、今回は接辞のみ、それも個人的に重要だと思うものに限って紹介します。

重要な接頭辞

接頭辞はそれほど重要ではないですが、多少は覚えておくと役に立つと思います。

- pre- 前に precise
- de- 離れて、下に decide
- inter- 間に intermediate
- in- ~の中に、上に insist
- un- ~でない unable
- non- ~でない nonsense
- re- 再び resume
- in- ~でない inadequate
- mis- 誤った mistake
- per- 完全に perfect
- ex-(e-) 外へ extend

重要な接尾辞^{*45}

接尾辞は非常に重要です。英語タイピングでは絶対に単語の後にスペースが入るので、接尾辞をスムーズに打てればスペースも打ちやすくなり、かなりタイムを稼げます。

- -ability, -ibility, -ility 名詞 能力 availability
- -able, -ible, -ble 形容詞 能力 capable
- -age 名詞 集合、状態、動作 baggage
- -al, -ial 形容詞、名詞 性質、～すること proposal
- -ate 動詞、形容詞、名詞 ～する、～させる、～ある、～の職 decorate
- -ation 名詞 行動、状態、結果 animation
- -ative 形容詞 傾向、性質、関係 talkative
- -cle, -cule, -ule 名詞 小さな・個々 article
- -ence 名詞 silence
- -er, -ee, -eer, -yer 名詞 人、物 runner
- -form, -iform 形容詞 ～形の cruciform
- -free 形容詞 ～のない carefree

^{*45} <http://www.chonmage-eigojuku.com/tangohen/column8.html>

- -ful 形容詞 満ちている faithful
- -fy 動詞 ～化する beautify
- -hood 名詞 状態 職業 身分 childhood
- -ically 副詞 性質 critically
- -ice 名詞 性質 justice
- -ician 名詞 職・人 musician
- -ing 現在分詞 動名詞 running
- -ish 形容詞・動詞 性質・状態・属性 childish
- -ive, -itive 形容詞 傾向・性質 native
- -ize, -ise 動詞 ～化する criticize
- -less 形容詞 ～ない 出来ない careless
- -looking 形容詞 ～に見える odd-looking
- -ly 副詞 形容詞 finally
- -meter 名詞 計測 barometer
- -ness 名詞 性質 状態 happiness
- -or, -our, -tor 名詞 ～する人 動作 性質 状態 actor
- -osity 名詞 性質 jocosity
- -ous, -eous 形容詞 ～の多い ～性の courageous
- -ple 形容詞 倍・重 simple 単純な
- -ship 名詞 状態 身分 能力 関係 membership
- -th, -eth 名詞 形容詞 序数を作る 抽象名詞を作る fifth truth
- -tion 名詞 動作・状態・結果 ignition
- -tious 形容詞 動作・状態・結果 ambitious
- -tude, -itude 名詞 性質・状態 aptitude
- -ty 名詞 性質・状態・程度 beauty
- -ulous 形容詞 ～の傾向のある garrulous

加速パターン

これらの接辞の内、個人的に非常に重要な加速パターンを挙げておきます。英語タイピングをする際に、これらのパターンで加速を逃していないか確認してみてください。数にすればほんの少しですが、これらをマスターするだけでも英語タイピングの能力は上がると思います。

- pre-
- mis-
- -tion, -ation
- -ically
- -ive, -itive
- -ous, -tious

他にも自分なりの加速パターンを見つけ、その構成要素がどういった意味を持っているのか、どのような単語に接続するのか、など色々と調べてみると面白い&上達

の役に立つかかもしれません。

6章 おわりに

英語タイピングについて、ここまで色々と書かせていただきました。妥当性や一般性に欠ける部分も多かつたかと思いますが、英語タイピングの基本はおおむねカバーしたつもりです。2, 3章で挙げた競技（練習サイト）と、5章で挙げたポイントさえ把握していれば、ある程度効率的に練習していくことができるのではないかとうか。英語タイピングの魅力については伝えきれなかつたような気がしますが、ぜひ実際に打ってみて、日本語タイピングとの様々な違いに阻まれながら手探りで上達していく楽しさ、世界中のタイパーと技能を競い合う楽しさを味わってほしいです。

ここまで読んでくださった皆さん、ありがとうございました。この記事をきっかけに少しでも英語タイピングに興味を抱いてもらったり、既に英語タイピングを始めている方の参考にしてもらえば幸いです。また、この記事の内容に関して疑問、意見、批判などありましたら、気軽に連絡してください。twitter(@vuttar)、ブログへのコメント、メールなど、連絡手段は何でも構いません。

最後に、宣伝（？）となってしまいますが、この記事とは別に「タイピング練習論」も寄稿させていただいています。この記事以上に曖昧で客観性に欠ける、もはや観念的と言ってもいいような内容になっていますが、私のタイピング観を思い切りぶちまけています。ぜひそちらも読んでいただき、様々な意見や批判をいただければと思います。

第VIII部

我流運指 underground

o-ck

1章 はじめに

“我流運指”という言葉、聞いたことがおありでしょうか？タイピング愛好者、いわゆるタイパーならば、どこかで耳にしたことがあるかもしれません、そうでない方々にとってはあまり馴染みのない言葉かもしれません。簡単に言ってしまえば、“ちょっと変わった指使いでのタイピング”といったところです。

タイピングという言葉をわざわざ持ってこなくても、パソコンを普段使っている方々であれば、「キーボードを打鍵する」という行為は、生活の一部と言って良いほど日常的に行っている行為だと思います。

当然、人によってそのときの指使い、すなわち運指というものは千差万別でしょう。同じ単語を打つにしても、5人に尋ねて5人が全員違う運指だった、ということもありました。

一方で、キーボードの打ち方には“標準運指”と呼ばれているものがあります。[F]キーと[J]キーに人差し指を置き、それを基点として、外側に向かって順々に中指、薬指、小指を置いて、両親指以外の8本で満遍なくキーを打鍵するというものです（親指はスペースキーを打つ）。市販のタイピングソフトのようなものは、恐らくこの標準運指に従って練習が組み立てられているでしょう。

一見すると、標準運指は満遍なく8本の指を全体的に均等に使うため、高速でタイピングを行うには、何も欠点がないように思われます。…しかし、世の中にはそうでない、ちょっと変わった運指を駆使して高速タイピングに挑み続ける者たちもいるのです（この記事では、そのような方々のことを“我流タイパー”と呼ぶこととします）。

この記事では、標準運指と比較すると少し異端なものとして捉えられがちな“我流運指”にあえて焦点を当て、我流運指についての考察、ならびにそのタイピングの可能性について述べていきたいと思います。

こういった、ちゃんとした文章を書くことには慣れていないので、一部お見苦しい箇所もあるかもしれませんのが…。まあ、アラカルト的な内容ということで、肩の力

を抜いて気楽に読んで頂ければと思います～。

☆本文に入る前に…

この記事は、「我流運指を薦めるもの」、「上達を目指すアドバイス」ではありません

タイピング本に掲載されている記事ということならば、読めば上達に繋がるのではと多くの読者は思われるかもしれません。…が、残念ながらこの記事に限っては、読むことで上達に繋げられる可能性は薄いかと思われます（笑）

それでは、この記事では読者に何を訴えたいかというと、まず標準運指の方やそれに近い運指の方には、単に「こんな変な運指でも、よく考えてみれば理に適った打ち方をしているし、真面目に打ち込んでる人は居るんだ！」ということ。

そして、我流運指の方には、本記事での運指の考察を通じて自分自身の運指についての理解、または共感を一つでも多く感じていただければ、と思います。もしかしたら、新たな運指を編み出すきっかけになるかも…！？

この記事は、Qwerty配列についてのみ取り扱います

理由は簡単で、私自身Qwerty配列しか使ったことがないからです（笑）JISかな打ちも経験したことがないため、議論の対象はQwerty配列での日本語ローマ字打ち、ないし英文打ちについて、ということになります。

2章 我流運指とはなにか？

2.1 “我流”的意味

本記事全体に関わってくる言葉ということで、まずは最初に“我流運指”という言葉の定義について以下のように述べておこうと思います。

『我流運指とは、標準運指と異なる運指である。』

…と、いきなり言われても「えっ、こんな曖昧な定義でいいの！？」と感じられるかもしれません。しかし、このような曖昧な定義にならざるを得ないのには理由があ

ります。

一般的には、我流運指という言葉は“標準運指”的義語的に使われていることが多いと感じます。しかし、標準運指と言わわれているものは、ただひとつの決められた運指であり、すべてのキーにわたって厳密に標準運指に従っている人は、そう多くないと予想されます。

それでは、どこからがいわゆる“我流”と呼べるのかと考えると、“標準運指と大きく異なる運指”というような、曖昧な定義しかできないという発想に至ったからです。例えば、以下のようなケースが考えられます。

- 普段は標準運指だが、ある特定の文字列を打つときのみ、標準運指とは異なる運指に変わる。
- キーによって、標準運指に準拠しているところと、そうでないところがある。

このような2つのケースにおいて、「我流運指と呼ぶべきか、否か」という問い合わせに対して厳密な答えを与えること、つまり“我流運指の厳密な定義付け”を行うのは非常に難しいですし、そこにはあまり意味がないと思います。

やや乱暴な例ですが、「標準運指と○ヶ所異なる運指を我流運指と呼ぶ」と定義したとしても、どこから我流運指として捉えるかは、完全に個人の感覚次第です。そのため、先述のような曖昧さを残した定義しかできないと考えました。かといって、「個人の感覚次第」とだけ結論づけてしまうのも少し寂しいですし、本記事を書くにあたって、何らかの定義がないと不便であると感じたので、この章の冒頭のような定義を考えました。

しかし、冒頭の定義はかなり曖昧なものであるため、一般的に捉えられている“我流”的イメージとは少し離れてしまっているかもしれません。そこで、次のように定義を拡張してみます。

『我流運指とは、狭義には「標準運指と大きく異なる運指」であり、広義には「標準運指と異なる運指」である。』

私が記事を書くことになって色々考えた結果気付いたのは、「我流運指とは、小さな最適化、つまり“標準運指と異なる運指”が積み重なった結果として表れるものではないか」ということです。一見珍妙に見える運指でも、一つずつほどいていけば、「標準運指の状態から最適化をいくつも重ねたもの」として捉えることができるのではないかでしょうか。

たとえ1ヶ所だけの最適化でも、それは本人が「この

運指のほうが打ちやすい」と思って会得したものであるのだから、そういう意味では“我流”と呼んで良いと思います。第3章では、実際に私が行っている最適化について考察していくが、標準運指に近い方でも、もしかしたら共感を得られるような最適化がいくつかあるかもしれません。

そして、ここまで書いて気付いたけど…この記事ってもしかして、我流運指じゃなくて最適化についての記事なのでは…！？まあ、細かいことは気にしないようにしましょう（笑）

2.2 なぜ我流運指が生まれるのか

タイピングにはマニュアルというものはありません。操作を覚えるのではなく、自分の技能として身につけるものです。…某タイピングサイトの例文より（笑）でもこれはまったくその通りで、基本的には何回も反復練習することで自分のものとして徐々に身に付けていくスキルだと思います。標準運指の方には、運指が画面に表示されるようなタイピングソフトなどでその通りに練習していくことで、身につけたという方も多いでしょう。

私の知る限りでは、いわゆる我流タイバーには、標準運指というものを知らないで自由に打っているうちに身についた、という方が多いように思います。少数ですが、その逆のパターン、つまり標準運指から我流運指に転向したという例もありましたが、これは“転向”というよりも、最適化を重ねるうちにそのように変わっていったのではないかと考えます。

ここで、我流運指が生まれる理由について考えてみましょう。私が考えたのは、それらは大きく分けて、無意識的、意識的なものに大別されるというものです。例として挙げるとすれば、以下のようものが考えられます。

[無意識的]

- パソコンを初めて使い始めてから、何も意識せずに使っているうちにタイピングを覚えた
- 何回も同じ単語を打っているうちに、自然と打ちやすい運指に変わっていった

[意識的]

- 打ちづらい単語に苦痛を覚え、研究してより打ちやすい運指を編み出した
- 他人の運指を見て、この方がより効率的だと思い、自分も導入した

他にも色々考えられるかもしれません、いずれの理由にしても共通して根幹にあるのは一つで、それは“より自分に合った打ち方を考えている”という発想から来ているというものです。ところが、ここで「自分に合った打ち方」というのは、必ずしも「速く打つことができる」ということに直結はしないという点に注意が必要です。というのは、我流運指においては自分が良かれと思って導入した最適化でも、タイムを競うとなると、全体の結果としてはデメリットに働いてしまう例も考えられるからです。

3章 私の考える運指論

それでは、この章からは実際に例となる単語を挙げたりしながら、具体的に私がどのような最適化を行っているかを前半で紹介しつつ、後半ではそれをもとに私が考えている運指論を述べていきたいと思います。

3.1 “人中”理論とは

恐らく、誰も聞いたことがない言葉だと思います。でもそれは当然で、私がこの記事を書くことになり、初めて作った言葉だからです（笑）『じんちゅう』ではなく『ひとなか』とお読み下さい。きっと多くの方がなんとなくお分かりになるかと思いますが、これは人差し指と中指のことを指しています。私の運指において特徴的だと思うのは、

- 極端に人差し指、中指の占めるウェイトが大きい
- 1つのキーに対して、複数の指が担当することが多い
- その中でも人差し指、中指が担当するキーが非常に多い

ということだと思います。1つのキーに対して、前後の流れによって人差し指、中指、薬指の3本の指が入れ代わり立ち代わりで担当することが、日常のタイピングでもしばしばあります。

例：日本語

- 手帳 / tetyou / 433487
- 我々 / wareware / 43434343
- わざわざ / wazawaza / 43434343
- ぽわぽわ / powapowa / 87438743
- ふさわしい / husawasii / 784343488
- オピニオン / opinionn / 78778877
- イーサネット / i-sanetto / 784373448

例：英語

- award / 34343

- option / 784787
- excess / 344333
- museum / 783487
- stewardess / 3434343433

さてさて、私が実際に打っている運指の中で特に特徴的と思われる運指をピックアップしてみましたが…。3、4、7、8が多すぎて目がチカチカするかもしれませんね。これは、つまり両人差し指および中指を多用していることを表しているのですが…はい、あえてそういうワードを意図的に選んでみました（笑）

こうして書き出してみると、やはり外側のキー、つまり標準運指において薬・小指が担当するキーを、無理やりにでも人・中指で押そうとする、もはや執念と言って良いほどの強い意思が働いてるように思えますね。図8-1に、私の運指表を掲載しました。（図8-1）

図に示されているように、標準運指など知ったこっちゃないフリーダム運指です（笑）一つのキーに2本以上の指（主に人差し指、中指）が担当するのは当たり前で、右側の記号系のキーはそれに薬指が混じることもありますが、正直気分次第で適当に打っています。タイプウェルオリジナルの「すべてのキー」を打っている時の運指は、自分でもほとんど把握できていません（人差し指、中指が多いとは思いますが…）。

なぜこのような運指になってしまったのかを自分なりに解釈してみると、まず私のタイピングのコンセプトとして、“人差し指と中指こそが最も動かしやすい指である”というのが強く根底にあったからです。これはタイプウェルを本格的に打ち込み始めてからではなく、そこそパソコンに初めて触れ始め、キーボードを打つようになってから自然に芽生えた考え方だと、今になって思います。もちろん、当時は標準運指という存在なんて知りませんでしたから、日々のネット生活の中で、人差し指と中指を中心とした運指が自然と構築されていったというわけです。

実際、人差し指と中指は動かしやすい指であるために、タイピングには何も不便は感じませんでしたし、それよりも「なぜわざわざ動かしにくい薬指や小指を使うのか？」という思いから、薬指や小指を積極的に使おうという発想はありませんでした。当然“F”キーとJ”キーがホームポジションである”ということもまったく知りませんでしたから、「wa」と打ちたければ4→3が飛んでいきますし、「o-」と打ちたければ、これまた7→8が飛んでいくのです。ホームポジションを知らないのが故の、いわば“自由度”がこのような運指を育んだのだ



図 8-1 運指表 (o-ck)

ろうと思います。

このように、動かしづらい薬指、小指を徹底的に排除し、動かしやすい人差し指および中指を駆使して無理やりにでも最適化してやろうというのが、私のタイピングスタイルです。このような理論を、“人中”（ひとなか）理論と名付けてみました。

3.2 すべてが“人中”ではない

先ほど、日本語と英語でそれぞれいくつか運指の例を挙げましたが、あれほど4つの数字が並んだ運指だけを挙げると、すべてのキーを人差し指か中指で打っているのかと思われるかもしれません、実際はそんなことはありません。確かに、人差し指と中指はウェイトを多く占めていますが、前後の文字列など、いくつかの例外ルールに従って薬指を使うこともあります。

このセクションでは、“人中”理論に付随するものとして、その他の親指、薬指、小指について説明を加えたいと思います。

左薬指について

単語の入力において、左手および右手を含め、薬指を使う頻度が最も高いのはやはり、**A** キーです。これはキーボードの端にあるということだけでなく、日常でもかなり使用頻度が高いキーであるという2つの理由が重なっているためです。

「wa」「za」「sa」はすべて 4 → 3 ですが、“人中”理論によるこの例は **A** キー直前の子音が隣接するキーであるからであって、むしろ **A** キーが中指を担当するのは例外的とも言えます。「ra」「ta」「fa」のように、直前の子音が少し離れた位置にあると 4 → 3 では手の構造的に少し辛くなるので、4 → 2 となります。

さらに、「ka」のように子音が右手担当の場合も、普段 **A** キーの近くには薬指があるので、薬指が担当することがほとんどです。しかし「川 (kawa)」「傘 (kasa)」のような単語のときは、“人中”理論に移行することとなり

ます（運指はいずれも 7343）。

左薬指を使用するもう一つの例としては、繋がりをスムーズにするためのものがあります。使用する単語の例は、「視聴 (sityou)」など。この場合は、「si」の後に続く「ty」を 3 → 4 で打ちたいという意識が働くため、**S** キーを人差し指や中指で打つよりも、薬指で打ったほうが「ty」以降のまとまりに移行する時間を短縮できるからです。

しかし、これと似たような「怒張 (dotyou)」という単語を考えた時、**D** キーは中指が出てきます。**D** → **T** は同じ中指が担当するわけですが、これにかかる移動時間は自分の中で許容範囲、つまり苦にならないレベルと判断されるためです。

右薬指について

左手に比べると頻度はまた下がりますが、右手の薬指も、単語によっては重要になってきます。例えば、「o-」は単独で来た場合は 7 → 8 ですが、「jo-」「no-」「mo-」のように **O** キーの左下付近にある子音と組み合わさった場合は、7 → 8 → 9 となることが多いです。（稀に気分次第で、左人差し指が **N** **M** キーまで出張してくれることも…（笑））しかし、この場合は人差し指や中指、または **A** キーにおける薬指よりも使用頻度がだいぶ少ないため、正確性は下がってしまいます。

右薬指の場合も、先ほどの左薬指の場合と同様に、繋がりをスムーズにするためのものがあります。単語の例としては「over」など。「over」の運指を書き下すと、9734 となります。この場合も「ov」の後に続く「er」を 3 → 4 で打ちたいという強い意思のもと、「ov」をひとかたまりで打ちたいと思うのですが、人差し指と中指では手の形が辛くなるので、薬指が出てくるというわけです。

「素直に『ver』を 434 で打てば…」と、私自身記事を書きながら思いましたが、長年染み付いた癖というものは恐ろしいもので…（笑）

その他の指（親指・小指）について

正直、自分のタイピングにおいては完全に空気となっています。…と最近まで思っていましたが、よくよく考えると、これらの指も無くではない存在であることにふと気が付きました（笑）

まずは親指ですが、左親指は **Space** キー担当として立派に役目を果たしています。タイプウェルを熱心にやり込んでいた 2006 年頃までは、実は **Space** キーは人差し指が担当していました（日常でもそうであったかは、今となっては覚えていません）。

しかし、しばらくタイピングから離れているうちに、とっても久しぶりにタイプウェルを起動してみたところ、いつの間にか親指スペースが染み付いており、「以前のタイピングができなくなった…」と、これもモチベ消失の原因の一つでした（笑）

今となっては、なぜ人差し指スペースでの記録を出せたのか訳が分からぬというくらいに親指スペースは便利だと感じていますし、事実、1 ワードあたりの打鍵数が少ない英単語において、当時より大幅に記録を伸ばすことができたので、やはり親指スペースが使えるに越したことはないと痛感しています。

次に、小指についてですが、これは **Shift** キー担当として重要でした。ちなみに私はいかなる状況でも左の **Shift** キーしか使っていませんが、これはパソコンを覚えたての自分が、そもそも右にも **Shift** キーがあることを知らなかつたためでしょう（笑）

しかしながら左 **Shift** キーも、たまに薬指担当になることもあります。「American」なんかがバッと思いついた例ですが、この場合は「A」という文字を「大文字の A」としてではなく、「Shift → A」という一連の流れとして見ているため、使いににくい小指よりも薬指が気分次第で出てくるものと思います。

ちなみに句読点 **,** **.** は人差し指、その他カギカッコやアットマーク、アンダーバーなどの記号系は、主に指の使いやすさから、指の移動距離が遠くなろうとも、人差し指か中指で打つことがほとんどです。…右手の親指と小指の出番は、一切無かつた（キッパリ）

3.3 “塊”的認識

もう一つ、私のタイピングにおいて、運指決定に重要な因子があります。それは、文字列をただの連続したアルファベット（もしくは日本語）として認識するのではなく、スムーズな打鍵が達成できるように、脳内で無意識的に要所要所で“切断”して、“塊”を作つてタイピングを行っているというものです。言葉では説明しづらい

と思いますが、百聞は一見にしかず、ということで例を挙げれば納得していただけるかと思います。

「こてこて (kotekote)」「たじたじ (tajitaji)」は典型的な加速ワードとして扱われることが多いですが、例えば「kotekote」を速く打とうと意識すると、自然と [ko][te] という、片手で打てる 2 打鍵を“塊”として認識して、右手、左手、右手、左手、というようにリズミカルに打とうという意識が働きませんか？

つまり、この場合では本来「kotekote」は 8 打鍵ですが、2 打鍵ずつをひと塊として認識することで、感覚としては 4 アクションで 1 単語を打ち切っていると見なせます。これが“塊”的一番分かりやすい例でしょう。

上に挙げた例では [子音+母音] ですが、これだけではなく [母音+母音][子音+子音] の例も有り得ます。また、人によっては、3 打鍵をひと塊の感覚で打っているという方もいらっしゃるかもしれません。

ここで、これらの説明を一度に行うのに最適な単語の例を偶然にも発見してしまったので、早速取り上げたいと思います（笑）それはこの章の最初、「3.1 “人中” 理論とは」で取り上げた「手帳」の運指なのですが、あらためて再掲します。

• 手帳 / tetyou / 433487

この運指を見て、「なぜ 1 回目と 2 回目の **T** キーが違う指を担当しているのか？」と疑問に思った方がいらっしゃったかもしれません。このような少し面倒臭い運指になっているのは、“塊”的認識が働いているためです。「tetyou」を塊ごとに分けてみると、[te][ty][ou] となります。なんと都合が良いことに、「子音+母音」「子音+子音」「母音+母音」のすべての組み合わせが揃っています！（笑）

これらの 3 ブロックはいずれも、単独で出てくることを考えた時に人差し指、中指を使って一気に打つたほうが速い文字列です。そのため、まずは [te] を 4 → 3 で打つたら、次は [ty] を 3 → 4 で打つべく少し左手を移動して、それを打ち切つたら間髪入れずに右手で [ou] を 8 → 7 で打つ…というのが、「tetyou」を打つ時の一連の思考の流れです。

このような“塊”的認識は、一方で、自らの運指の自由度を縛ってしまうこともあります。例えば、「めっぽう (meppou)」「一方 (ippou)」などに表れる「ppou」の文字列。これは私の運指では 8887 という運指になり、標準運指の 0097 と比べるとやや非効率で、時間短縮という面でも効果がないように思えます。実際、その通りだ

と思います。しかし、理屈では分かっていても、[ou] という文字列は、その他の場合で圧倒的に 8 → 7 の“塊”として認識することが多いため、中指が連続していても 8887 で打ったほうが、頭の中ではスムーズに処理されるのです。

これと同様な例としては「のっぽ (noppo)」など。運指を書き下すと 78887 となり、これまた中指が連続していて、詰まりやすいのではと思われるかもしれません。ところが、この場合でも [no][po] が人差し指、中指で一気に打てるものとして普段から認識されているために、むしろ上記以外の運指でないとかえって気持ち悪く感じてしまいます。

3.4 その他の最適化

この記事では、主に“運指の変更”による種々の最適化を取り扱っています。最適化は、打鍵をスムーズに打つために行うものですが、運指の変更以外でも場合によっては単語を打ちやすくする方法もあります。それは、「く」を打つに「ku」「cu」、「じ」を打つに「ji」「zi」のいずれでも良いという、Qwerty 配列の仕様を用いるものです。

個人的にですが、最適化という言葉は、運指の変更を指す場合が多いように感じており、「ku」「cu」の打ち分けなどのことを最適化と言うことが正しいのかは定かではありませんが、いざれにせよ“打鍵をスムーズにする”という目的は同じでしょう。そのような観点から、ここではそのような打ち分けも最適化の一つと見なし、補足的に説明しようと思います。まず、最適化としてよく使われる打ち分けには、以下のようなものが挙げられます。^{*46}

- 「か」：「ka」「ca」
- 「く」：「ku」「cu」
- 「こ」：「ko」「co」
- 「じ」：「ji」「zi」
- 「しゃ」：「sya」「sha」^{*47}
- 「ちや」：「tya」「cha」「cya」^{*48}
- 「あ」：「la」「xa」^{*49}
- 「せ」：「se」「ce」

なんとなく、私の使用頻度が高いものから順に並べみました。「か・く・こ」は他のものに比べて圧倒的に使

用頻度が高いですが、これは、それだけ日常で頻出する文字であるというだけでなく、[K] よりも [C] を使ったほうが有利な場合が多いからです。

その反面、「cha」「ce」となると、ほとんど使った試しがありません。「ちや」は「tya」のままで特に不便を感じていないためで、「ce」はそもそもタイプウェルでは対応していないため、私には馴染みがなかったからです。

なお、「し」を「si」ではなく「shi」と打つことでわざと打鍵数を水増しし、e-typing などのタイピングゲームで得点アップを狙うという攻略法もあるのですが、これについては本記事の内容から外れるため、割愛させて頂きます。

「か・く・こ」を例に挙げると、この打ち分けによる利便性は、[K] キーと [C] キーが大きく離れた場所、つまりキーボードの左側と右側に位置していることに起因しています。打ち分けを習得すれば、前後の文字列によって、どちらで打てばスムーズになるのか [K] [C] の選択の幅が広がり、ワードによって減速を防いだり、むしろ加速ワードにできることができるということもあります。

具体的なワードを挙げると、「広告 (koukoku)」。これは 3 回出現する [K] キーのすべてが [C] キーで代用できます。つまり単純に考えて $2 \times 2 \times 2$ 、つまり 8 種類の打ち分けが可能です。私自身は、「coucoku」とすべて [C] キーで打つことで、左右の手で分離してリズミカルに打つことができるので、このような打ち方を採用しています。

人によって、例えば「oku」を塊として認識し、最適化しているような人であれば「coucoku」のように最後の「oku」だけ [K] キーで打ち、9 → 8 → 7 の最適化を行なっている、という最適化も考えられます。

「ji」「zi」もまた同様に、キーが左右にあるために、これも前後の流れによってお好みで打ち分けをすることができます。

私の運指の場合では、「まじまじ (mazimazi)」の運指は 73487348、もしくは 72387238 となり、「こてこて」などが属するような超加速ワードに分類されます。これは「majimaji」と打つよりも、[Z] キーを採用することによって [az][im] の各ブロックを隣接した指で打つことができるようになり、左右の手で分離することができるためです。

[J] キーで打ってしまうと、[M] → [J] キーで右人差し指の移動があるため、トップスピードはやや劣ってしまいます。「『ji』を 8 → 9 で打てば？」と思われる

^{*46} 使用する IME や、タイピングゲームによっては認識されないものもあります。

^{*47} 「しゅ」「しょ」も同様。

^{*48} 「ちゅ」「ちょ」も同様。

^{*49} 「い」～「お」も同様。

かもしれません、なるべく薬指は使いたくないということに加えて、これだと左右の手が担当するブロックが [a][jim] のように分かれ、アンバランスになってしまふため、非常に打ちづらくなると感じます。

最後に、「しゃ」についてですが、人によっては「sha」のほうが打ちやすく感じられるかもしれません。これは、  キーはともに右人差し指の担当ですが、単純に  キーのほうが中段に位置しているということで、移動距離が少ないためだと考えられます。移動距離が少なければ、それだけミスの可能性も抑えられるでしょう。

また、これは後付けのような利点ですが、「sh」という文字列は英語において頻出であるため、これに慣れておけば、将来的に英語を打つときもスムーズに打てるようになる…かも？（笑）

3.5 一般性への拡張へ向けて

私が思うに、どんな珍妙な最適化、我流運指であっても、そこには何らかの理由があるはずで、それは「2.2なぜ我流運指が生まれるのか」で述べたような意識的、無意識的にかかわらず、ある心理に従って形成されていくものではないでしょうか。一口に“我流運指”と言っても、運指は人によって千差万別であるということはこの記事を書き始める段階で既に承知の上です。

しかし、我流運指について考えを詰めていくうち、我流運指というものはすなわち最適化の積み重ねであり、色々な人の色々な最適化を広く見渡してみれば、ある法則性や一般性のようなものが導けるのではないか、と考えました。

そこで、『一般性への拡張』について考察すべく、我流タイマーたち数人と特殊運指について議論を交わしたりして、あれこれと考えていたのですが…。もちろん有益な情報もたくさんあったのですが、多種多様な最適化の数々を見ているうちに、「果たしてこれらは、“一般性”という簡単な言葉でくくれるものだろうか？」と、疑心暗鬼に陥ってしまったのです（笑）そのような理由から、記事として形にするに際しては、どうしても普遍性の高いものを選ばざるを得なくなりましたが、私なりに考えたのは以下の三点です。

基本的には“クセ”

我流タイマーには、「標準運指そっちのけで、自由に打ってるうちに勝手に染み付いた」という方が多いように思えます。私自身に関しても、チャットとホームページの管理を通して勝手に身に付きました。「3.3 “塊”的認識」で挙げた「ppou（8887）」のように、周りから

見たら打ちづらそうに思える運指であっても、自分自身の脳内では「この運指のほうがスムーズに打てる！」と思つてそうしているわけです。いくらタイムを競うといつても、“速いか、遅いか”的問題ではなく“気持ち良いか、そうでないか”的問題になっているような気がします。

なんだかんだ言っても、その場その場の運指組み立てにおいて最も優先度が高いのは、当人が長年の日常生活で培ってきた“クセ”なのではないかなあ…というのが結論です（笑）

隣接するキーは隣接する指で

「標準運指でも大体そうなってるじゃん！」と思われるかもしれません、ここで言つているのはあくまで最適化に関する話であって、「ty」を 3 → 4 で打ったり、「ko」を 6 → 7 で打つたりする場合です。

さらりと例を挙げてしましましたが、この「ko」を 6 → 7 で打つという例。私が、運指について何人かの我流タイマーに意見を伺つたとき、ある方が実際に行なっている最適化であるということでした。ちなみに、その方の場合は「前後の流れによつては、必ずしも 6 → 7 ではない」ということでしたが、「jo」「no」「mo」の場合も同様に 6 → 7 で打つこともあるそうです。

正直、まさか親指を最適化に組み込み、タイムを競つているというのはちょっとしたカルチャーショックでした（笑）しかし話を伺つてみると、どうやら彼以外にも親指を最適化に組み込んでいるタイマーは何人かいらっしゃるとのこと。

「ko」の打ち方ひとつ取つてみても、標準運指では 8 → 9、私は 7 → 8、そして親指を使った 6 → 7 という打ち方も。色々な最適化がありましたが、やはり隣接するキーは隣接する指で打つ、というのが鉄則のようです。しかし、その場合、手にひずみがかかるような打ち方はなるべく避けられる傾向があるように感じられました。

「ku」を 7 → 8 で打つている、という例も聞かれましたが、このあたりは指の長さなども関係してくるかもしれません。また、隣接しているキーでも人差し指→薬指のように、1つ飛ばしの指で打つような例もありました。手のひずみを比べた時に、どちらの場合でも違いがあまりない場合、普段そのキーを打つている指のクセなどの関係で、このような状況が起るのかもしれません。まあでもこの辺は基本的に、先ほど述べた“クセ”が最優先事項である、ということで納得……して頂けると嬉しいです（笑）

同じ指・同じ手に負担がかからないような打ち方

まず最適化が用いられやすいのは、標準運指において同じ指が担当する「子音+母音」の組み合わせではないでしょうか。具体例を挙げると、「za」「yu」「hu」「nu」「mu」「ju」「ki」。これらは日本語で頻出する文字列であり、1打鍵目と2打鍵目のキーが近くに位置しているため、最適化が行われやすいのではないかと予想されます。

また、先述した **K** **C** キー、または **J** **Z** キーの打ち分けは、打鍵を左右の手に分散させることになり、結果的に、同じ側の手に打鍵が集中することを避けることに繋がります。これらはいずれも、同じ指の移動、または同じ手による連続した動作を軽減できるので、スピードアップだけでなく、ミス率の減少にも効果が期待できます。

4章 我流運指のメリット・デメリット

この章では、主に“タイムを競う”ということに観点を置いた時に、我流運指にどのようなメリット・デメリットがあるのかについて述べていきたいと思います。

4.1 メリットについて

標準運指では難しいワードでも、快適に打てる

この記事で散々議論してきたことですが、あらためて今一度。ただ、ここで強調したいのは、“加速”ではなく“快適”とした点です。速く打つということを目的にしていなくとも、我流運指が発生する可能性はあるわけで、やはりそれは“自分が快適だと思う打ち方”を自然に習得することによるものだと考えられます。そういう意味では、“速く打つこと”と“快適に打つこと”は区別されても良いのではないかと考えました。

すべてのワードにおいて不快感を克服することはできないかもしれないけど、最適化を積み重ねた運指ならば、ぎこちなさを感じることは格段に減らすことができているのではないかでしょうか。

他人と違う所で超加速できる

これは、私自身がネット対戦型のタイピングゲームで実感することが多かったです。いわゆる“苦手ワード”とされているものでも、私にとっては当たりワードか、当たりまでいかなくとも、減速を抑えられる単語であったり。ぱっと思いついた例としては、「牛乳 (gyuunyuu)」でしょうか。運指を書き下すと **47887488** となり、**U** の2連打が連続するのは確かに辛いですが、この運指にしてからは準加速ワードと言っても良いほど改善されました。

短文打ち切り系のワードを先取するような競技では、

加速に特化している運指ということで、我流運指だとある程度は有利なかもしれません。しかし、もちろん逆に働いてしまう例も考えられるので、長い目で見れば大きな利点とまでは言えないかも…? (笑)

4.2 デメリットについて

指の移動距離の増加と、ミス率上昇の関係

もちろん、そうでない我流運指の方もたくさんいるとは思いますが、私自身はなんとなく、我流タイパーには正確性に特化した方が少ないと感じています。我流運指は最適化をいくつも重ねたものであるということを考えると、指を均等に役割分担させている標準運指に比べれば、どうしても指の移動距離が長くなってしまうと考えられます。

このような運指で高速で打つとなると、指の跳躍→着地の問題が出てくるため、移動距離が長くなるにつれてミス率も増加する傾向があると思います。私の個人的な感覚では、この手の理由によるミスはたしかに多いと感じています。このようなミスに対しての対策と言えるような対策もなく、反復練習による“慣れ”でなんとかカバーしている…というのが正直なところです。

しかし、我流運指というものにも色々あり、指の移動距離を抑えるために親指を使っているという方もいました。いやはや、親指使用者の話にはなにかと驚かされることが多いです… (笑)

最適化を多用することによる弊害

最適化は、ある文字列を快適に、場合によっては高速で打つことが目的ですが、最適化を多用していると、たまに前後の流れによっては普段と違う打ち方で打ってしまうことがあります。

例えば「夏至 (gesi)」という単語を打つとき、単語を認識してから打つのであれば [es] の部分が塊として認識され、**7438** という運指で問題なく打つことができます。しかし、このワードが先頭に出てきた場合、とっさに塊の認識ができずに [ge] というまとまりで打ってしまい、その結果 **4337** と打ってしまうことがあります。後者の打ち方にはあまり慣れていないため、速度・ミスとともに不利に働いてしまいます。まあ、この場合 **4327** なら問題は無さそうなのですが…私は薬指が出てきません (笑) また、私は普段問題文を日本語で読んでいますが、ローマ字のほうを読む方は問題文が「ge」で改行されているような場合に、同じ現象が起こるかもしれません。

標準運指では、1つのキーに1本の指という役割分担が決まっており、ある文字列に対しては打ち方が一意に決まっているのですが、我流運指の場合は、このよ

うに運指が一つに定まらず、不安定になることがあります。このため我流運指では、慣れているワードであれば加速できるけども、初見のワードや記号系であったりすると、スピードと正確性の面で標準運指と劣ってしまうことがあるのではないかと思います。

4.3 結局、“理想”の運指とは？

以上、メリットとデメリットを2つずつ挙げてみました。これらをまとめてみると、『我流運指は、ミスというリスクを覚悟して快適さ・加速を求める運指である』というイメージが見えてきたような気がします。競技タイピングの最終目標は“ミスせず速く打つ”ことであるということを考えた時、我流運指は、“速く打つ”という観点から、理想のタイピングに近づこうとしている考え方なのかもしれません。

もし、本当に“理想”的な運指があるとするならば、それは1単語ごとに10本の指を駆使した最適化、それも手にかかるひずみなども一切無視した打ち方で、ミスも完璧に抑え、かつ前後の繋がりも淀みなくスムーズに打てるようなスタイル…と言ったところでしょうか。うわっ、想像しただけで気持ち悪っ（笑）

しかし、“理想のタイピング”については、この記事ではこれ以上深くは追求しないことにします。それは、“理想”に関して評価するパラメータが多すぎて、とても一人では議論しきれないからです。いや、有識者たちで議論を重ねても結論はそう簡単には出ないでしょう。本記事は運指についてのみ取り扱いましたが、その他にもQwerty配列以外のキーボード配列や、キーボードの形状、キータッチ、そしてそもそも文字入力形態の在り方…などなど。タイピングについて考えられる話題は本当に色々あります。

すべての分野において、“理想”について何らかの答えは出るかもしれません。しかし、それらをすべて複合させたとき、それが万人にとっての“理想”であるという保証は無いと思います。

結局のところ、一般的な議論はある程度できても、その人が一番快適だと感じるものは、他人によって定義されるものではなく（他人に影響されることはあるとも）、当人の中で自然に形成されていくものだと言えるのかもしれません。私自身、自分の運指が“理想”に近づいているとはまったく思っていません。ですが、自分が使う分にはとても快適だし、実際、平均よりは断然速く打鍵ができるし、良い運指だなあと気に入っています。しかし、私の運指は現在進行形で少しづつ変化しています。最近では、「一本(ippon)」を79987と、薬指でP

を取れるようになつたり（笑）

打ちづらいなと感じたら、色々と試してみること。“理想”について、言葉であれこれと考えるよりも、実際に手を動かして見たほうが話は早いかもしれませんね。そうすることで、知らずのうちに“自分の中での理想”に近づいていくものだと思います。

5章 スペシャルゲストにインタビュー！

さて、本記事も長々と我流運指について語ってきましたが、ここでちょっとブレイクタイム…ということで、ゲストさんをお招きすることにしました！

本日インタビューを行った方とは、知る人ぞ知るトップタイパー…………『勃起教教祖』さんです！！それでは早速、気になるあれこれを伺ってみましょう。

■こんにちは、o-ck です。教祖さんることはもちろん何年も前から個人的に存じ上げていましたが、こうして真面目に(?)対話をするのは初めてですね。今日はよろしくお願ひいたします。

勃起教教祖（以下教祖）：はじめまして、教祖と申します。現在は主立って記録も更新しておりませんので、タイピング界隈では既に過去の人ではあるのですが、こういったお誘いを頂けるのは本当に有難く思います。本日はよろしくお願ひいたします。

■突然ですみませんが…、あの、ずっと気になっていたハンドルネームの由来を教えてはいただけないでしょか←

教祖：はい。名前の由来としては、2ch という大規模掲示板群の中に、ニュース速報という掲示板が存在するのですが、ここでは、ホッキ貝に関するニューストピックが定期的に立ちます。

例)【祭り】第1回ホッキまつり ホッキ尽くし…日本一のホッキをアピール ホッキに長蛇の列 客が両手にホッキ 北海道・苫小牧 [10/16] 【北海道】ホッキカレーやホッキラーメン、ホッキのバター焼きなど食べ比べ 10月 16 日の苫小牧漁港ホッキまつり

こういったトピックでは、ホッキ貝に関する話題よりも、特定の AA(アスキーアート) が沢山貼られています。自分が、この AA を好きだったことが由来しています。
ヽ('Д')ノ

それに加えて、当時自分がプレイしていたゲームで、知人との共通の合言葉があったのですが、そのキーワードが、当初は”元祖”というもので、それが当時は”教祖”というものにしていたので、語感を考えて、二つをくっつけました。それぞれ特に深い意味はありませんでした。

名前に比較的インパクトがあるので、覚えてもらえることは多いものの、まともな神経をしている方からすると、このキチガイが・・・と思われていたことでしょう。

現在使っている、ヨソ行き用のハンドルネームの由来は、某有名な Flash からの引用です。また、お世話になった方が、この AA の顔真似を得意としていたことからもきています。

■もしかしたら、教祖さんことを知らない読者の方もいらっしゃるかと思いますので、ご自身のタイピング記録で「これは！」と思う記録があれば教えて下さい。

教祖：第 250 回 e-typing、擬態語ワードの 795 点でしょうか。ミスに対する減点の比重が大きい e-typing が一番好きなので、この記録で。

元気ワードといった比較的長文で打ち易いワードより、どちらかというと、癖のあるワードの方が好きでした。また、この当時の擬態語ワードは、現在のものと違い、ワード数が少なめかつ長文が多かったことに加え、水増し打鍵が可能なものが結構あったために、スコアが大きく伸びたこともあります。

■標準運指とはだいぶ異なる運指だと噂に聞いていますが、どのような運指で高速タイピングを行なっているのか教えて下さい。

教祖：基本は、自分が動かしやすい指を広範囲に移動させるということです。そして、原則として左手と右手の打鍵が、それぞれ交互になるようにします。ただ、ほぼ同時押しのように押せる特定の塊については、その塊を 1 回の打鍵として考えます。それに加えて、一見非効率と思われる指運びも、自分にとって安定するものであれば導入します。

隣接するキーに、同じ指を滑らせたりすることもあります。そして最後に、前後のワードの関係で運指は変化します。1 つめのキーワードを打鍵したときの指の位置で、次のワードをどの指が担当するか変わることがあります。

運指に主に使うものは、指番号で 3、4、7、8。内側の 4 本です。2、9 も使いますが、比較的範囲は狭いです。左薬指は、主に **A** キーや **Shift** キー専属、右薬指は、一部記号キーを打つぐらいしか使用しません。両小指はまったく使いませんし、そもそもキーを押せるだけの力が出ません。両親指は **Space** キーのみに使用します。

例として運指を挙げてみたいと思います。

- わざわざ / wazawaza / [43734373](#) (たまに [43434343](#))
- ありがとう / arigatou / [24872487](#)

単語単体だとこの運指です。しかし、

- わざわざありがとう / wazawazaarigatou / [43734373](#) [24872498](#)

というように、運指が変化します。これは前半のワードがキーボードの左に偏っていて、これを左右の指に分割して打つのですが、この後に右へ運指が移動するため、元の打ち方だと指の移動距離が長く安定しないので特に何も考えなくとも、勝手に担当の指が変わってしまいます。

ただし、実際に文章を打つとなると、キーを打鍵して

いる指は上でも言ったとおり、ほぼ中指と人差し指です。普段使わない指を使うと変に疲れてしまいますが、中指と人差し指はいくら動かしても疲れないので。標準運指の人から見ると、異端だとか、変な運指だね、と思われるかもしれませんのが、自分としては100%信頼して動かせる指がこれだけしかないというのが、この運指になった理由です。

■タッチタイプは自然に身に付きましたか？それとも、タイピングソフトを使用するなど、特殊な練習をしていましたのでしょうか。

教祖：自然に身につきました。当時、自宅にPC9801か9821があり、こんにちはマイコンという、ゲームセンターあらしのキャラが出てくるプログラミングの学習漫画が手元にありました。この漫画の巻末には、BASICでインベーダーゲームを打ち込もうという付録がついており、当時必死になって打ちこんでおりました。思えば、この頃にはある程度打てるようになっていました。

また、当時gooゲームスというサイトで大富豪等のゲームをしながらチャットができるものがあり、当時そこで出会った仲間とチャットをしていたために、キーボードに慣れたとも言えます。この時点で、もう完全にキーボードを見ていた記憶はありません。

■私自身は、自分が快適にタイピングできるような打ち方を無意識的に追求していった果てに現在の運指になったと考えているのですが、教祖さんの場合、現在の運指となったのは意識的でしょうか、無意識的でしょうか？

教祖：まったくの無意識です。理屈から入るのが苦手で何事も実践して体験しないと、という人間なんです。打ちやすいキーを打ちやすい方法で、という内に、自然に運指といえるようなものが固まってきたました。

余談ですが、昔のキーボードって、めっぽう固かった記憶があるんですね。自分が中指人差し指メインになったのって、実はこれが影響しているのではないかと思います。だって小指とかだと、キーが沈まないんですよ。打ちたくても。

■一般的な我流運指におけるメリットとデメリットについて、どのようにお考えでしょうか。

教祖：メリットとしては、同じ指で複数のキーを担当するために、指が強くなります。具体的には、同じキーを連打したりする運指に強くなると思います。

デメリットはたくさんあると思います。(普通の人は)指に疲れがたまりやすいでしょうし、場合によっては痛

める可能性もあるでしょう。また、指のカバーする範囲が標準運指と比較して非常に広くなっているため、慣れるまではミスタッチも多くなるでしょう。また、記号を多く含む文書を打ったりする際には苦労することになります。

■タッチタイプを習得するまで、“標準運指”というものを知っていましたか？

教祖：実は知りませんでした。キーボードの打ち方なんて誰も教えてくれなかつたんです。打ちたいように打てば？というものですね。はじめから標準運指を根気よく練習していれば、小指まで使えたかもしれませんね。

■それでは、運指表の中身についてツッコミを入れて(?)行きたいと思います。図8-2が教祖さんの運指表になります。まず気付いたのは、3、4、7、8のカバーしている範囲が非常に多いという点でなんとなく私の運指と近いものを感じました。教祖さんも私と同じように、同じキーを違う指で打鍵するということが頻繁にあるのでしょうか？(例えば、本記事にもあるtetyou([433487](#))におけるTキーのように)

教祖：大いにあります。同じワードの例でいうと、tetyouは434787です。左手よりも右手の方がよく動くため、どうしても右手に偏つてしまいますが、隣接するキーは頻繁に同じ指で担当します。また、移動する距離も比較的広いです。

■左Shiftキーは2 & 3とありますが、小指は一切使わないのでですか？左右のShiftキーを使い分けしているのでしょうか。

教祖：小指でShiftキーが押せません。Shiftキー使い分けはしています。主に左端のキーを使う際は、一部は左Shiftキーを。それ以外のほとんどは右Shiftキーを。逆も同様です。

■Spaceキーが5 & 6とありますが、これも使い分けしているのでしょうか。

教祖：はい。主に負担の軽い方の手の親指を使っています。ただ、体感は左親指の方が多いです。理由としては、右手の方がメインのキーで手一杯なことが多いからです。

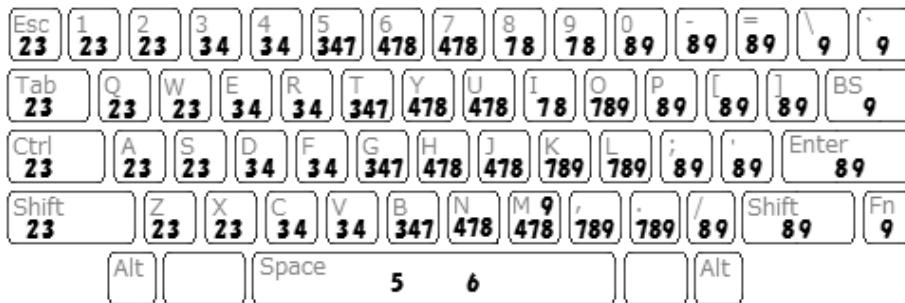


図 8-2 運指表（勃起教教祖さん）

■ご自身の運指で利点、欠点と考えられる点があれば教えて下さい。また一風変わった加速ワードや、もしくは意外な苦手ワードもおありでしたら是非！

教祖：自分が使う上では、一番使いやすい運指が今のものなので、欠点らしいものはありません。一般的な見方でいう欠点なら、先ほどあげた通り沢山あります。

加速ワードについてですが、「ありがとうございます」等の会話ワードは得意です。中でも、**[A]** が頻繁に入ってくるワードに関しては、左薬指を **[A]** で固定している関係上、非常に加速できます。

苦手なワードについてですが、記号全般です。トラウマ的なものを、今もひきずっています。PC 版 TOD が出た当時、カエルという記号類を打つ種目があったのですが、あれが絶望的なまでに苦手でした。

■小指ってどうですか？（運指的な意味で）

教祖：小指なんてなかった

■使用しているキーボードについて、こだわりがあれば教えて下さい。ちなみに、私はもうパンタグラフしか愛せません！

教祖：キー配置を覚えた当時のキーボードが、PC9821付属の物凄く大きいキーボードで、今もキーボードの大きさにはこだわっています。また、キーの間隔にも余裕があり、キー自体の厚みがあるものが好みです。同じ理由で、GATEWAY の G9900 には、本当に長い間お世話になりました。今は、cherry のメカニカルスイッチを使ったキーボードを使っています。あのクリック感が大好きですね。また、テンキーレスモデルは個人的に好きではありません。エルゴノミクスキーボードは、運指の関係上まったく使い物になりません。加えて、ノートパソコン付属のキーボードだと、窮屈すぎて速度が 2 割ぐらいになります。最後に、**[Space]** キーが短いキーボード

は許せませんね。店頭展示品を試打した際に、**[Space]** キーに親指が届かないものがあったりして困りました。

余談ですが、ゲーミングキーボードと銘打って販売されている商品が多数あるのですが、それらが悉く不出来な事に最近イライラしています。

■最近はタイピングをあまりなさっていない様子ですが、なにか理由がおありなのでしょうか。（事故による怪我の影響という噂も…？）タイピング復帰を望む声もあるかと思いますが、復帰の予定はありますか？

教祖：単純に情熱が冷めてしまったことが原因ですね。事故に関しては、もう傷も癒えています。

昔のように、記録更新に熱くなれなくなったのが致命傷だと思います。情熱が冷めてしまっては、モチベーションも何もないでの。当時だと、記録が破られたら抜き返そうという意欲が沸いたのですが、残念ながら今はもうありません。

■本日は、我流運指のトップタイパーによる貴重な意見をどうもありがとうございました！最後に、上達を目指しているタイパーの方々に向けて一言お願いします。

教祖：原則や普通というものを重視することもいいけれど、ある程度上達したところで、独自色を出していくのも重要なのではないかと思います。打鍵について、自分だけのこだわりです。自分の打ち方で誇れるものは何か。何が得意で、これからどう進化させたいか。

他の人と比較をしたり、違う視点からアプローチする等で、自分だけのタイピング観のようなものができると思います。これなら負けない。そう胸を張れるものが自分の中にできればいいな思います。あとは、自分を信じてひたすらキーボードに触れるのみです。結局のところ、上達しようと思ったら、モノに触れる時間を増やすないとダメですからね。

あらためて教祖さん、お忙しいところインタビューに答えてください、本当にどうもありがとうございました！「wazawaza 43734373」には大変驚かされました（笑）以下、今回のインタビューを通して私が思った感想を少しだけ書いてみたいと思います。

人差し指・中指を多用しているということだけでなく、自然にタッチタイプを覚え無意識的に運指が構築されていったということ、また記号に苦手意識を持っていることなど、私と共通点が多いように感じました。しかし、**Space** キーを両方の親指で使い分けしているという点については面白いなと思いました。私は今まで「左右どちらでも大して変わらないだろう」くらいにしか思っていませんでしたが、確かに **Space** キーに関しても、左右の手で打ち分けができるようになれば、タイプウェルのようなゲームだけでなく、実用においてもさらに快適に打つことができるかもしれませんね。

「キーボードが固い」というのも、これまた人差し指・中指を多用するような我流運指が生まれる理由のひとつになり得そうですね。これには私は気が付きませんでした。確かに、公共のパソコンに付属しているようなメンブレンのキーボードって、たまに尋常じやないくらいキータッチが固いやつありますね…（笑）

我流運指はもちろんメリットだけでなく、それに伴うデメリットもあるわけですし、“人に薦める”という類のものではないと思います。しかし、何事も“型にとらわれない”考え方というのもまた大事で、「このほうが打ちやすそうだな」と思った最適化は、まずは実際に手を動かして試してみれば、頭の体操になって新しい発見が得られるかもしれません。

本記事を通して、読者の方々に“自分だけのタイピング観”についてあらためて考えるきっかけとなれば、幸いです。

6章 おわりに

タイピングは、私の人生を変えてくれたもののひとつだと、断言できます。パソコンを使う様々な場面で役に立つというだけでなく、タイピングを通して自分の可能性を発見できたり、なにより同じ趣味を通して日本中のタイパーと交流する機会を与えてくれた、素晴らしい趣味だと感じています。

今回、tomoemon さんからご依頼を頂いて、タイピング本に記事を執筆させて頂くことになったのもタイピングという趣味を通しての縁があつてこそと思います。一連の企画の主催である tomoemon さん、本当にどうも

ありがとうございました。

また、インタビューを快く引き受けてくださった勃起教教祖さん、並びに、我流運指の考察について雑談を交えながらあれこれと議論に付き合っていただいた、クリームさん、paraphrohn さん、のんさん、eigh さん、Saifos さん、みこやんさん、ありがとうございました。この場を借りて御礼申し上げます。

本記事が、読者の皆さんにとって新たな知見となり、またタイピングへのモチベーション向上のきっかけとなれば、執筆者として冥利に尽きます。

タイピング界のさらなる発展を祈りつつ、以上を結言とさせて頂きます。ありがとうございました。

2011年10月 o-ck

第 IX 部

鍵盤打鍵者たちが考えること - Masterminds of Typing

W/H

1 章 Dawn - 黎明期と達人たち

Pocari 氏

全日本タイピスト連合リーダー。毎日パソコン入力コンクール技術顧問。メディアへの露出も多いタイピング界の顔。タイピングスキルは現役当時からトップレベルであり、特に和文実用入力において右に出るものはいない。

dqmaniac 氏

古参中の古参であり、その日記は過去のタイピング界に関する筆頭文献。分析・攻略能力が人並み外れており、文化的貢献は計り知れない。競技に対する純粋で真摯な態度も、過去から現在まで多数の競技者を刺激してやまない。

たにごん氏

圧倒的な実力であらゆる競技・あらゆる種目を総なめにした超実力者。あまりの人外ぶりについたあだ名が「宇宙人」。伝説が数多く残されており、現在も時折競技に参加しては衰えを知らぬ指先で桁外れの成績を残していく。

むなしい氏

黎明期文化の牽引者にして全日本タイピスト連合設立発起人。曰く「名前はむなしいですが本当にむなしいわけありません」。タイピング界隆盛の陰の功労者。毎パソ和文・数字六段など、文句なしの上級実力者でもある。

■タイピング界の礎を築いて来られた「達人」の皆さんにお目にかかる光榮です。本日はよろしくお願ひします。

Pocari・dqmaniac・むなしい: よろしくお願ひします。
むなしい: 「達人」と言っても、俺はたまたま時期が良かったってだけで、実力は雑魚っていう(笑)

■ご謙遜を(笑)オフ会の開催など、当時の文化的な中心人物であったと伺っています。まずは、そうした競技タイピング界の黎明期、一番はじめの頃について伺おうかと思います。

むなしい: dq さんの時代だ。

dqmaniac: そもそものきっかけは 1999 年 12 月 15

日、TOD^{*50}のロケテストが開始された時。その日に、多少タイピングには自信があったから、やりにいったわけだ。すると、何か知らないけど、ボッコボコにされて。16 コイン使ってようやくクリアしたのかな。それで「やってやる!」と、火がついてしまったわけです。一方で、昔懐かしの美佳タイプ^{*51}をたまたま検索してたら見つけたんで、TOD と並行して練習し、タイピング能力を強化していこうと。

むなしい: その当時から美佳のランキング Typing Attack^{*52}は……。

dqmaniac: あった。

むなしい: 誰が一位だったとか覚えてます?

dqmaniac: 誰だったかな、俺の前…… CX さんかな……。

むなしい: すぐ自分が一位に?

dqmaniac: うん。

むなしい: じゃあもうその当時は dq さんが一位だったと。

■ランキングサイト Typing Attack はそれ以前からあつたというのもすごい話ですね。

むなしい: で、(Typing Attack のランキングは) しばらくはずっと dq さん独走の時代だよね。1999 年から始まってずっと。

Pocari: 僕が入った頃も dq さんが一位だった。

むなしい: ほかたんが入ったのはいつ?

Pocari: 自分の日記によると……2000 年の 8 月だ。8 月 24 日、初登録。

むなしい: なんで始めたの、それは。

Pocari: それが思い出せないんだよね……元々ゲーマーだったから、タイピングは PC98 時代に「クムドールの剣」というソフトで覚えて、その後も特打くらいはやっていたんだけど。なんとなく検索してた時に見つけたんじゃないかな。多分ランキングを先に見つけたんだと思

^{*50} The Typing Of the Dead

^{*51} 美佳のタイプトレーナ

^{*52} 今では消えてしまい、残っていないが、初期の文化の中心的なサイトだった。

う。ランキングがあるものじゃないと、やらなかつただろうから。
むなし: その当時はランキングは実質的に美佳しかなかつたからね。

Pocari: 市販ゲーを除くとね。で、ランキングがあるから美佳タイプやってみよう。周囲の友達に速いねとは言われてたってのもあるかな。まあそれは井の中の蛙的なもんだと思っていたけれど。試しに全種目一回ずつやって、登録してみたら、確か総合六位だった。でも初登録で六位ってことは、この「井」では頑張れば一位が取れるかもしれないと思い、ちょっとやり込んでみた。一位を取って「よしよしここは制したぞ」って満足しようと。ところが、ランキング上位の人の日記を見に行くと、どうもかなりやり込んでいる人 (dqmaniac 氏) がいると (笑)

一同: (笑)

Pocari: そこで、これは全種目一位を目指すぞ！ と気合が入った。その頃はそんなにハイレベルな場所だとは思わなくて、さくっといけるかなと思ったら、これが全然一位になれない (笑) なんだこの Yuki (dqmaniac 氏) の旧ハンドル) って奴は！ みたいな (笑)。特にランダム系が全然ダメで。

むなし: ジャアボカたんと dq 様が争ってた時代つてのがあったんだ。

Pocari: 争った……っていうほど、何かがあったわけじゃないかもしれないけど、水面下で静かな戦い。当時はまだコミュニケーションもなかったしね。

dqmaniac: ローマ字や英単語ではあっという間に抜かれたし。

むなし: 俺が始めたのは 2000 年の 12 月くらいかな。元々 dq 様はドラクエやってる人でしょ。俺もそうなんだけど、ドラクエが好きで dq 様のホームページを知って、タイピングのコンテンツに影響されてタイピングを始めた人っていうのはもの凄く多い。俺以外に 100 人は軽くいると思う。美佳タイプだけ始めたころは、タッチタイピング覚えたてレベルで……けど、二ヶ月も練習すればかなりできるようになるじゃん、タイピングって。だからその頃はバンバン伸びて、楽しいなと。

■なるほど、伸びますよね。

むなし: 当時と今を比べるのに「これだけは言わせて」と大事な事があって。それは、当時ネット上で交流する手段が今のようにはなかつたんだという事。

Pocari: 技術的なツールという意味では、例えば自分は Mirabilis の ICQ を使ってたし、個人個人では使ってい

たのかもしれないけど、タイパー間をつなぐものは全くなかつたね。IRC に #TypingAttack のチャンネルができるまでは。

■では当時の交流は、どのようにされていたんですか。

dqmaniac: Typing Attack の掲示板とかでは。

むなし: も、あるんだけど、そこはあまり流行っていなくて、Ibuki 様という別な方のサイトがあつて、そこの掲示板とかで。とにかく掲示板で話すしかなかつたんだ。「俺今日ここまで伸びたぜー」とか。しかも当時俺らダイヤルアップ接続だったから、掲示板を一日一回確認、十秒で書き込んですぐ切る、とかそういう時代だった (笑)

■時代を感じるお話を。

むなし: そして、その頃並行して、dq 様が日記で TOD のことをバンバン書いていた。

■TOD はロケテスト後にすぐ正式稼働したんでしたっけ。

dqmaniac: 正式稼働が 2000 年 1 月。この時は旧 ROM と呼ばれている、難しいやつで。4 月になってようやく、新 ROM (今出回っている難易度が落ちたバージョン) になった。その辺りからワンコインクリアできる人達が増えてきて、メジャーになっていった。

むなし: なので 2001 年に入る頃にはもうその掲示板では「美佳タイプ今日はこれくらい伸びた」とか「TOD を 3 コインでクリアできるようになった」という話で盛り上がってた。そして「オフ会しませんか」という話が掲示板で出て、その Ibuki 様のサイトにいた人達で 3 月 10 日に集まった。(それ以前にも数名規模のごく小規模なオフはあったが) これが初めての大規模なオフ。

■「秋葉原パセラオフ」と呼ばれている有名なオフですね。

むなし: 今まで速い人とか実際に見たことがなかつたから、見るだけでもすごく新鮮だったし。あとは TOD の対戦だ。対戦の良さを言葉で説明するのはすごく難しいんだけど……これをきっかけに TOD オフが一気に大ブームになった。

dqmaniac: この頃は「オフ会」というとほぼすべて TOD で対戦ということを意味していた。

むなし: ゲーセンで集まって、TOD は 2 台くらいしかないから対戦者以外は後ろで観戦しているっていう。5 時間くらいぶっ通しで十数人が立ちっぱなしで台を囲んでいる、今振り返ると異様な光景だったと思う (笑)

dqmaniac: メシを食いに行つたら、そこでまた 3 時間くらいぶっ通しでタイピングトークをしているわけだ。
むなしい: タイプウェルの話とか美佳タイプの話をね。

■それがきっかけになってオフ会文化というのが広がっていったんですね。

むなしい: この後は定期的に、月に一回とかそれくらいやってた。俺がいつも自分のホームページ上でアナウンスして、幹事をやって。

■むなしいさんが大活躍されるんですね。

Pocari: 超大活躍してたよ。当時オフの主催はほとんどむなしいだったんじゃないかな。

むなしい: 東京だけじゃ物足りないから、東京の人を連れて、みんなで関西へ行つたり。そういう企画もしたよ。

当時関西の人は（オフが東京で開催されるので）ショボーンだったからね。……というのが最初の 1 年かな。

■短期間にそこまで行われていたんですね。

むなしい: やっぱ最初は新鮮で楽しかったから。で、一気に燃え尽きちゃうんだけど、結局は（笑）

Pocari: 当時はまだみんな学生で、時間もあったしね。

dqmaniac: あとは、ゲーセンやネットカフェ、店とかでタイピングゲームの大会があるとなると、誘い合わせて行ってみたりもしたね。

むなしい: この頃は大会がたくさんあったよね。新宿ソフマップで TOD の大会があつたりとか。あとは、タイピングサミット。

dqmaniac: 当時小学生のあきうめ君も（秋葉原バセラ）オフに参加していて、小さい手でようやくローマ字を覚えたばかりだというのに、何なんだこの速さ！ っていう。でも準決勝で KeNo に完敗して、それで本人とお父さん（父・信仁さん）に火がついてしまって（笑）

むなしい: 当時からすごく速かった。それで信仁さんの家でオフ会をやるよということになったのが、タイピングサミットと呼ばれるオフ会（2001 年 11 月）。

■今現役の人にも馴染みが深いと思うので、当時のタイプウェルのお話を少し伺いたいですね。

dqmaniac: タイプウェルは初期は「のみ」と「混在」しかなくて。たけひさんという当時圧倒的に強い人がいた。その後は 2000 年 7 月に英単語がリリース。11 月に国語 R で、国語 K は 2001 年 3 月かな。今の形のオリジナルも 2001 年 1 月。

むなしい: 当時はみんな美佳命って感じだったけど、だんだんタイプウェルにシフトしていったよね。ソフトの

出来が当時からすごい良かったから。

Pocari: 不正にすごく厳しいっていうのも大きな理由だった。

むなしい: 美佳タイプ（のランキング Typing Attack）は自分で数字を入力して登録するからね（笑）

Pocari: なんとでも不正できちゃう仕組みだったよね（笑）その点、タイプウェルは素晴らしいかった。仮に不正ができるても、厳格に対処していく GANGAS さんの運営の姿勢がすごく良かった。

■今の人も共感するところかと思います。

むなしい: この頃のコミュニケーションツールはどうだったっけ。メッセ⁵³はかなり近いけどまだ浸透していないかったんだよ。それに、この頃はまだ常時接続じゃなかったし。

Pocari: コミュニケーションツール（の移り変わり）は ADSL の普及時期と連動してると思う。常時接続が普及してから、メッセでやり取りするようになっていったんじゃないかな。

むなしい: 俺は 2001 年の 12 月に家の回線が常時接続になって、タイピングやめたんだもん。「俺はもうメッセで女を釣る方に入る」って言って（笑）

Pocari: ここ試験に出るんで、ちゃんと載せないとね（笑）

■時系列的にはこの頃（2002 年 1-2 月）第 1 回毎パソもあります。

むなしい: 当時としては「特打大会」とかと同じような感覚だったよね。出ても話題にすらならなかつた。出て優勝してもそれは当たり前じゃねーかと。

Pocari: そうそう、タイピングゲームの大会と同じ感覚だった。あんまり盛り上がってなかつたよね。

■毎パソと全タ連（全日本タイピスト連合）に関しては後で詳しく伺おうと思います。その他というと……。

むなしい: 2002 年にウェザタイ⁵⁴ができた。できたっていうか、元々あったんだけど、新機能としてロビー⁵⁵ができた。それで一気にコミュニケーションが取りやすくなつたよね。ウェザタイで対戦したり、ウェザタイ関係のオフもやつたり。

Pocari: ウェザタイオフは chuuichi さん主催で、三回くらいやってたかな。ホームページを作つて公に告知し

⁵³ MSN Messenger

⁵⁴ Weather Typing

⁵⁵ チャット機能と対戦機能を兼ね備えたコミュニケーションツール。

ていたから、結構知らない人も集まっていたね。タイピングサミットを除けば、大規模なオフは当時ウェザタイオフくらいだったこともあって、盛り上がったね。

むなし: ウェザタイオフは誰でも参加できたしね。サミットは元々信仁さんと関わりのある方を呼ぶという形だったから。

Pocari: あとオフ会のことというと、ルパン^{*56}が出た時（2002年4月）は、池袋GIGOに行けば誰かいるみたいな状況だった。

むなし: しかしルパンは、対戦システムが微妙で盛り上がりなくて……。TODの後釜で出たゲームだったから期待していた分、ショックが大きかった。

dqmaniac: ルパンオフと言いつつ結局 TOD 対戦やつてたよね。

Pocari・むなし: そうそうそうそう（笑）

Pocari: TOD と言えば、この頃に SEGA の話が。

■公式に「達人（エキスパート）」としてプロジェクトに参加されたときですね。

Pocari: まずメールが dq さんと僕に来たんです。SEGA の小堤さんというプロデューサーの方から。

dqmaniac: 2002年の8月。「TOD2003」というゲームを企画しています。是非とも協力して下さい」と。ぽかたんと俺、2名しかアクティブなタイパーを知らないので、他にアクティブでやり込んでいる方がいたら紹介してください、とも。

Pocari: これは拡散しないと、って思っていたところに dq さんからメールが来たから、お任せして、僕は単に参加表明をしたんです。dq さんがあと他に6人くらいに声をかけて。

dqmaniac: 基準は「TOD 対戦で俺をボコったことがある人」^{*57}

一同: （笑）

dqmaniac: それで、オフ会と称して関東圏で会える人だけ会おうという話になつて。

Pocari: むなの日記にも書いてあるよね、「達人オフ」とかって面白おかしく。

dqmaniac: 10月にはあきうめ君も京都から関東に来て、SEGA本社で色々とやつたわけです。

Pocari: 当時は発売まで伏せていたからね。多分 dq さんの日記も伏せて書いてあると思う。そのころの日記で、あきうめ君が来ているオフがあれば、間違いなくそ

れです。

■具体的にどのように関わられたんでしょう。

むなし: 自分で数字（各種パラメータ）を弄って調整したんだよね。

Pocari: ini ファイル^{*58}が直接編集できる形になっていて。ゲームの中の自分と闘いながら、実際の自分とほぼ同じ能力になるように「後半加速」とか「クイズ正解率」とかをアジャストしていく。あんまりデフォルメみたいなこともしなかった気がする。

むなし: と、これをやつているとほぼ同時期に、テレビ出演があつたんだよね。タイミングよく時期がかぶつていて。

■「タモリのグッジョブ！」ですね。

dqmaniac: テレビの話はいつ来たんだっけ。

Pocari: グッジョブの初回放送は 2002 年 10 月 21 日、だからそのちょっと前かな。

dqmaniac: 毎パソ経由でぽかたんに話が行つたとか。

Pocari: そう、「日本一の人を紹介して」という話がまず毎パソに来て、それが僕の所に来た。当初は出るかどうか結構悩んだんです。グッジョブより前にいくつか番組の出演はあったんだけど、それは朝のニュースとかで、時間も短かつたし、いいかなあって感じだった。対して、グッジョブは夜で、バラエティでしょ。でも、撮影も休みに合わせてくれるというし、タイピングを広めるチャンスもあるし、ここは思い切つて出てみるか、と思って。

むなし: 一番最初は、ぽかたんがたつた一人で闘打をやつたやつだよね。ジョーの。

Pocari: そう、「あしたのジョー闘打」ってやつを一人で。それが第1回だね。……で、そしたら視聴率が思いの外、良かった。タイピングのシーンが瞬間最高視聴率で、奇跡の 10% 超え！ みたいな。嬉々として電話がテレビ局からかかってきて、「すばらしいですねタイピング！ 最高ですねタイピング！ 僕も始めます！」と（笑）

一同: （笑）

Pocari: 当然、なんとか続投したいという話になった。当時僕は忙しくて、他の方に回したかったんですけど、あちらは「対戦」という形で盛り上げたいということで……「じやあ対戦できるゲーム（TOD）があるので」と僕から申し上げて。SEGA ともちようど TOD2003 エキスパートの件でつながりがあったので、相談すれば

*56 ルパン三世 THE TYPING

*57 声をかけて集まつたのは、あきうめ・MADRIGAL・かり～・Jin・KeNo・むなしの各氏。

*58 パラメータの設定ファイル。

なんとかなるかなと。

むなし: 本当にタイミング良くかぶついていて（笑）

Pocari: 相手はウェザタイのロビーで探せばいいやと思つたんですけど、当時僕と実力が拮抗してた MADRIGAL に断られてしまつたり、撮影が一週間後とかに迫つてゐたりで、困つた。困つていたところ、そういえば、すぐに来てくれそうな奴が一人いるな、と思って（笑）

むなし: 僕（笑）

■なるほど（笑）

Pocari: それから SEGA にも連絡して、TOD 利用の許可を取つた。

むなし: SEGA としてはもの凄くおいしい話だよね。すごいコマーシャルになるので。

Pocari: うん。むしろ「ソフトウェアの改修とか必要だったらやりますよ！」とかそういう状態で（笑）

むなし: で、もう、すぐ次の日とかにうちにテレビ局が来て。当時のテレビを見てもらえばわかるけど、挑戦状とか書くんだよ。

Pocari: 書いてないでしょ（笑）

むなし: 挑戦状は僕がタイミングやつてる隣で AD が書いて（笑）ぽかたんが「受けて立ちますよ！」とか言つてるんですけど、あれも僕、後ろで見てたし。

一同: （笑）

■テレビってそんなものですよね（笑）

むなし: もっと言えば、dq さんが出了たときに「私はこんな職場で働いています」って紹介があるんですけど。

dqmaniac: あのオフィスは SEGA で、AD が上司役をやつてました。

一同: （笑）

Pocari: 第 2 回の時にはまだ第 3 回・第 4 回という話は出でていなくて。第 2 回を撮つて、放送してみたら……これまた最高視聴率。それも、その番組の中でじやなくて、その帶の中での最高視聴率だった。

むなし: 最高視聴率 17.7%！ 今なら、CM 出演が来るレベル（笑）

Pocari: あれは……番組が野球中継で 35 分くらい遅れていて、ちょうどタイミングのシーンが 23 時過ぎになつた。そこで、多分 23 時のニュース番組を見ようと思ってテレビをつけた人が見たんだと思う（笑）あの時間帯の枠ではありえない視聴率が出て、それはもう持ち上げられまくつて。次やりましょう、次やりましょう（笑）

むなし: やべっつの発言だったかで「これどんどん対

戦したら面白いんぢやう？」「次行けるでしょう」とかもあつたし。

Pocari: すぐにまた電話がかかってきて、「次対戦できる人いませんかね！？」と。

むなし: そういう話もスタッフと既にしてたんだよね。あきうめ君がすごくいいですよ、と俺らが推したり。

Pocari: あきうめ君を推したのはこっちだったね。あちらは「女性がいい」と。あと僕はずつとたんごんを呼びたかったんだけど、連絡がつかなかつた。で、僕らの中で女性といえば YAME さんだということで声をかけて。けつこう電話口で悩まれた気がするんですが、（夫である）Jin さんが「出ろ」と言って出でることになり（笑）次の回であきうめ君も出ることがでた。第 3 回・第 4 回もやはり視聴率は番組内トップだったと思う。

■すごいですね。

Pocari: 当然コーナーは続投。ところが、ここで個人的に問題発生。グッジョブは撮影が土日だったんだけど、当時僕が働いていた実家の和菓子屋は、土日が超忙しかつた。だから結構揉めちゃつて……「これはタイミングを広める、そして自分より速いタイマーを発掘できる絶好のチャンスなんだ！」と粘つてみた。けれど、第 4 回でとうとうダメになつてしまつて、「お仕事の都合」ということで引退しました。引退するからには、それなりの人に引き継がなきやいけない、それなら dq さんしかいない。そういうわけでコンタクトを取つて、dq さんから快諾を頂きました。dq さん、その頃の心境というのは。

dqmaniac: 色んな知り合いがテレビに出てるから、僕も出てみて一なとは思つていて。挑戦者募集もやってたから、応募しようかとも考えて……そんな瞬間にぽかたんから連絡が來た。

Pocari: dq さんからガチで応募が來たらびっくりするな、挑戦者・中山さん（dqmaniac 氏）です、って（笑）

むなし: でも結局その後は、あまり続かなくて終わつちやつたんだっけ。

Pocari: そう。僕はその後はあんまりウォッチしてなかつたんだけど…… dq さんは、たしか女性と対戦してたよね。

dqmaniac: まず一般で応募してきた、ごく一般的にちょっとタイミングが速い主婦の方と対戦したんです。

むなし: フルボッコに（笑）

dqmaniac: その方が唯一、一般からちゃんと応募してきた人だったんだけど、結果はフルボッコになつてしまつた。次は速い人誰かいないかという話になつて、

KeNo が（また Pocari 氏の紹介で）出てきた。そのガチバトルが放映されたのが 2003 年の 1 月かな。良い勝負になったけど、俺は負けてしまって、そこからは KeNo が引き継いだ。

Pocari: あとは chuuichi さんが、彼は確か一般から応募して通って、出たんですけど……その後くらいからタイピングから電卓になっちゃったんだよね。

むなしい: 企画が迷走しだして（笑）

Pocari: 最後は 2003 年 3 月に番組自体が終了になってしまった。

■ありがとうございました。これでお話が 2003 年まで進みました。そしてこの年の毎パソ（第 3 回）からは全タ連（全日本タイピスト連合）として団体参加されることになりますね。全タ連設立の動機・経緯について伺いたいです。

Pocari: 毎パソは、僕と dq さんが第 1 回から参加してたんですけど、ネットランキングの上位にいるようなタイパーは全然参加していなくて、ちょっとレベルが低すぎた。って言っても、当時の僕らには毎パソは事前に練習していくものという意識がなくて、初見でチャレンジしたら、和文で一般人に負けちゃったんですけど（笑）でもまあ、英文は一位二位と三位以降のスコア差がすごく開いてた。全国規模の大会なんてなかなか無いから、せっかくならレベルを高くしたいなと思って、他の人にも参加して欲しいよねって話を、むなとしてたんです。そこで「団体参加すればいいじゃん」という案が出た。その頃は定期的にタイパーのオフがあったので、その場で「団体で出ようと思ってるんだけど」とみんなに声をかけてみたのが始まり。

むなしい: 最初はそれこそ、もう三人で団体にしようかと思ってたんだ。（参加が三人以上かつ、七部門以上が必要といった条件があったので）ぼかたんと俺で、五種目くらいずつ出で（笑）

Pocari: あつあつ、ホームポジション部門から数字部門まで、一人で五種目行くわ、みたいな（笑）

むなしい: 三人目は架空の名前で申し込もうぜとか（笑）最初は本当にそこからスタートだった。そもそも第 1 回と第 2 回は、（タイパーからは）ぼかたんと、dq さんと、KeNo しか出てなかつたし。個人参加だと参加費も結構高くて（1 部門 2000 円）、めんどくさいんだよね。

Pocari: そう、学生の方だと、送金手段がわからないとかもあって。手続きが煩雑。

dqmaniac: 本名に加えて学校名も出ちやうから、普段ハンドルネームで交流している人にとっては抵抗もあつ

たしね。

Pocari: お金がないから参加しませんという人も多かった（笑）団体で出ると一人 700 円なので、かなり安くなる。

むなしい: なので（自分たち二名と架空の一名で作っちゃおうかな、なんていう）下らない話をしながら、オフで声をかけてみたら、意外と俺もやるよ俺もやるよって人がいて。その場でもういきなり十何人かゲット。

Pocari: で、その場で団体の名前を決めようって流れになった。ぱっと考えるの難しいから……ウェザタイってワードが前半と後半で分かれていて、ランダムでくっついて出題されるじゃないですか。あれの真似をして、前半と後半に分けて考えようとした。形容詞と名詞、みたいな感じに。色々出たよね。「全日本」も当然入っていたし「炎の」とか「一にも二にも」とか（笑）後半部分ももちろん色々候補があつて、「タイピング」「タイパー」「タイピスト」「打鍵者」、「Kiss」もあった（笑）「一にも二にも Kiss」（笑）

一同: （笑）

Pocari: 本当にそれになりかねたからね、危うく（笑）ほぼ全員賛成状態だったんだけど、間一髪「いやちょっとこれ、運営側に止められるかもしれない」という意見が出て、無難どころで「全日本タイピスト連合」っていう名前になりました。

■最終的に立派な名前なので、そんな面白おかしい経緯があるとは存じませんでした（笑）「タイパー」でなく「タイピスト」である理由というのはあるんでしょうか。

Pocari: 前半・後半の組み合わせで語呂が良さそうなのに決めただけなんだけど、（毎パソは）変換を伴うので単なるゲームじゃないってイメージがあつて、正確性もすごく重要なので、実用っぽい言葉の「タイピスト」の方が合うんじやって感じで。なんとなく、カッコイイっていう僕の中でのイメージもあつたんですけど。

むなしい: 「タイパー」と「タイピスト」の違いはなんぞや、とかいう話を当時色々していた記憶があるね。「タイパー」はゲームっぽい、とかいう話があつたね。「タイピスト」は実用っぽい、みたいな。

■当時からこの話題っていうのはあったんですね。

むなしい: うん。でも、名前とかが決まつても、当時基本的には俺と dq さんとぼかたんが中核となってやってたんだ。最初は（全タ連の）ページも俺のウェブスペース上にふざけたのがあつただけだったし。他の人は名前だけ貸すみたいな感じで。そんなに練習もしないで本番

だけ出ますよーとか、そういう人も多かった。

Pocari: 団体で出るメリットって何だろうと考えて、コンセプトは早い段階で決めました。「目立つ」「安くなる」「団結心」「思い出」。学生が多かったから「高校生以下は無料」っていう独自制度も作ったり。

むなしい: でも当時は毎パソなんて……しょっぱい大会というか、みんなタイプウェル命だったので。ウェザタイも盛んに……盛んにチャットをしてた（笑）そんな感じで、毎パソも団体で参加してみたはいいものの、ほとんどの人はやる気ない状態だった。

Pocari: やる気ない人が多かった理由のひとつが「各予選の上位 50 位まで決勝に参加できる」ってルールだったと思う^{*59}。ほとんどのタイバーは参加すれば予選通過は楽勝だったので、練習しようという気が起きなかつたんじゃないかな。僕も第 1 回・第 2 回は練習をしようなんて発想もなかった。例えているなら、「明日『宇宙戦艦ヤマトタイピング』の大会があります」と聞いたって、買って練習まではしませんよね（笑）そんな感じだった。

むなしい: でも第 3 回からは結構練習したんだよね。ぽかたん家に泊まって練習したり（笑）なんで練習に火がついたのかは、よく覚えてないんだけど。

Pocari: 一人一人理由は違うとは思うんだけど、僕は団体参加による「団結心」が大きかった。個人的に、和文で（非タイバーに）負けていたこともあって、これはちょっとまずいぞと思った。連合で出るからには一位に連合の名前を連ねたい、っていう想いが急に出てきたね。

■その頃から課題文暗記などの攻略が始まったのですか。

Pocari: 第 3 回に暗記をしたのは YAME さんだけじゃなかったかな……。

dqmaniac: いや、俺も暗記した。第 3 回の英文からやった。

Pocari: そつか。じゃあ僕は第 4 回からかな。はじめは暗記なんてあり得ない！って思ったけど、やってみたら意外とそこまで難しくはなかった。

むなしい: おかげで第 3 回が盛り上がって、それからは、格調高い……じゃないけど、タイバーの中で認められる大会にはなっていったよね。

Pocari: 第 3 回には連合から 30 名弱参加したのかな。第 4 回もブームが続いて 50 名近くが連合から参加。全部で七部門くらいある中で、五部門くらいは連合が上位を独占してた。連合の名前が並んでいて、団体参加いい、

ねー！って感じた。

dqmaniac: 表彰式でみんながトロフィーをもらって、それを集めるとすごい数だった（笑）

Pocari: とても良い時代だったんだけど、残念ながら第 8 回（2008 年）から一般（大学生以上）が全国大会に参加できなくなってしまい、それからは一気に下火になってしまった。

むなしい: 大分話したけど、ここまでくらいが「黎明期」と言える時期じゃないかな。連合ができるくらいまでが。

Pocari: そうだね。連合を作った時の僕の日記を読み返すと「タイピング界の裾野を広げたい」みたいな言葉が出てくるから、この頃からコミュニティがちゃんとできてきて、それを広めようということに意識が行ったんだと思う。

■「連合ができる」という明確な区切りまでを「黎明期」とするのは良いかもしれませんね。あと、これは余談になるかもしれないですが、これ以後、全々連に「登山部」なるものが出来て、そちらが盛り上がっていると伺っています。

Pocari: むしろ僕らはもう登山部として活動していないかも……（笑）登山部の活動は、2006 年 7 月に行なった名古屋の「マウンテン」にたち返ります。

dqmaniac: 甘口抹茶小倉スパとか、メロンスパとか、要はスパゲッティが出てくる店なんだけども、その量・味がハンパじゃない。

■本当にそういう味なんですか。

Pocari: そう、本当にメロンの味。それが食べたくて人が集まるっていう、ちょっと物珍しい店。そこにタイバーで行ったことがあって……店の名前が「マウンテン」だったので、本当の山も登りたいねなんて話をしてたんです。でも当時の僕らは皆インドア派、夢物語でした。その後、僕と友達と dq さんとで食事をしていた時に、一人登山経験者がいて、僕と dq さんがなぜか「登山いいっすね！」となつた（笑）時期も良かったので、あつさり高尾山行きが決まりました。

dqmaniac: 高尾山というと本格的な装備も不要で、ハイキング感覚で気軽に行けると教えてもらった。実際に登つてみるとその通りであり、爽快感があった。

Pocari: そこからは順調で、高尾山に行った時に「次は富士山だ」と目標が決まった。以後 dq さんと会う度に山の話をすることになり、むなが実は登山経験者、なんてこともわかり。練習で丹沢に行き、男体山に行き、富

*59 今は上位 5 位まで。



図 9-1 第 6 回毎パソにて、全夕連の獲得トロフィー大集合



図 9-2 富士山・山頂付近にて。左からむなし、dqmaniac、Pocari 各氏

士山です。その過程で他の方にも声をかけました。

dqmaniac: 何しろ富士山を登るにしても初心者の集まりだから、何もわかんないわけ。これはヤバいと思って、色々調べて、丹沢とか男体山とかで練習をしようと。丹沢に登る前に道具を買い、準備をしました。

むなししい: 富士山に行ってからは、定期的に毎年一山、みたいな感じで。

Pocari: 翌年（2009年8月）は槍ヶ岳に登ったよね。その帰り道に「いつかはキリマンジャロくらいじゃないですかね！」みたいな話をして、その年の12月に、これは個人的にですけど、僕はいきなりキリマンジャロに行くことに決め、行つきました。

dqmaniac: ほかたんが（キリマンジャロに）登ったっていうのに非常に刺激を受けまして、俺も翌年のゴールデンウィークに行きました。

むなししい: 基本的にこの活動って、来る者拒まずなんだけど……富士山以来一人も増えてないんだよね。

Pocari: 行く山が名前だけ聞くとだんだん難易度の高い山になっていってるから、入りづらいっていうのはあると思う（笑）あと僕らが積極的には勧誘をしてないってのもあるかな。

むなししい: もっと簡単な山に一緒に行きたい人～ってやれば、出てくるのかもしれない。

Pocari: この本に望みをかけてます（笑）往路でも復路でも宿でも、タイピングの昔話を楽しんだりしています。登っている間も最適化の話で盛り上がったりとか。タイパーの皆さん、ぜひ一緒に登りましょう！

dqmaniac: 帰り道についてTOD 対戦やったこともあったよね。タイピングと登山は、どちらも頑張って努力してやっていればだんだん強くなつていって、どんどん高い山に登れるようになる。そういう面が似てるんだろうなと。

むなししい: タイパーは基本的にマゾが多いから、向いてると思うよ登山（笑）

■複数の趣味を共有できる仲間って楽しいだろうと思いませんね。勧誘の成功を祈ります（笑）

たにごん: こんばんはー。

Pocari: お、お疲れさま！

■ちょうど良いところに！ タイトなスケジュールの中お時間を頂き恐縮です。よろしくお願ひします。

たにごん: よろしくっす。

■たにごんさんが合流された所で、黎明期のお話と時系列的にはややかぶりますが、2002年から2003年頃の、Pocariさんとたにごんさんのタイプウェル国語R デッドヒート時代のお話など伺えたらと思います。

Pocari: 僕の最終更新が2003年9月だったかな。

たにごん: 俺もそれくらいでフェードアウトした（笑）

Pocari: ほぼ同時期なんだよね。

■お互いにそれぞれ事情があつてということだったのですか。

たにごん: 俺はプライベートの都合で全然家でタイピングできないんでフェードアウトして。

Pocari: 僕も職が変わった頃で、忙しくなってフェードアウトして。

■なるほど、特に決着がついたわけではなく、お互いフェードアウトしてしまっただけなんですね。

むなししい: ウェザタイのロビーでバチバチやってたんじゃなかつたっけ。みんなの前で「何秒更新！」とか、「おい、抜かれたぞ早く練習しろよ！」とか（笑）

たにごん: あとはあの頃IRCとかも使ってたよ。ウェザタイのロビーはMADRIGALがいたから、かな打ちとかで遊んだり。溜め打ちの練習とかもしてた。

Pocari: あの頃は辛かったなぁ！ だってこっちが更新したら（たにごんも）必ず更新してくるんだよ（笑）

たにごん: （Pocariが）更新したっていう情報を聞きつけてね（笑）

Pocari: 更新されると、またやらなきやいけないじゃん。だからできればタイプウェルのランキング更新がある土曜日までは（更新報告を）聞きたくないんだよ。それまでは一週間休みたい（笑）

むなししい: （基本常用語の最高記録が）29秒から27秒くらいの頃だよね。

Pocari: そう、ZJとかZIの頃の話。

たにごん: Zができた頃だな。Zはなかったもんね、最初。

Pocari: なかった。XXもXSもなかった。XAでMachineになつたらそれで終わり……っていうゲームかと思いきや、上限に達すると（GANGAS氏から）「次を作りました」という連絡がくるという（笑）

たにごん: 当時は、何度も何度も不正を疑われた記憶がある。

一同:（笑）

Pocari: いやー、あの頃は熱かった。

たにごん: 一緒にフェードアウトした頃、殿堂みたいな

の始まってたじやん。あれで満足してやらなくなつた。何年間かもうずっと一位だったから……いつまでコレなの？ っていう感じで。

むなし: もっと強い奴出てこいよと (笑)

たにごん: 今は普通に上がいるけど。

■今のタイプウェルの記録については、どう思われますか。

むなし: 昔も記録がどんどん伸びてくなつていう話はしてたんだけど、その頃どれくらいまでって言つてたかは覚えてないなあ。

Pocari: なんとも言えなかつたよね、あの頃は。天井が全然見えていなかつたから。はじめは XA ですらそんないなかつたのが、どんどん増えていくから、こんなに増えるってことはまだまだ……とは思つてた。

たにごん: そうそう、全然飽和してなかつたよね。俺らもただフェードアウトしただけ。

むなし: ただ、国語 R の基本常用で 20 秒切るなんてことは絶対にないと、個人的に思つてた。一時期、基本常用 20 秒くらいの詳細画面が出回つてたんだよね。

Pocari: 動作速度を調整するソフトのようなものがあつて^{*60}。あれを使ったものがね。

むなし: そのリプレイを見て、あー 20 秒台なんてのは絶対にあり得ないや、って。これは誰がどう見ても不正だろうっていう (笑)

■今ではテルさんが国語 R 常用 20 秒台ですね。

むなし: だからこれ、まだまだ伸びるんだろうね……としか言いようがないよね。でもタイピングに限らず、どんなゲームも上がいると、そこまでは行くから。一番上的人はなかなか大変だけ。

Pocari: テルの記録も、また何人も乗り越えてくると思う。数年かかるかもしれないけど、きっとね。

たにごん: テルと最後に正面対決したのは毎パソ英語で、その時は勝つたんだけど。「ミス乙！」とか言って(笑) そして、その次の大会では俺出なかつたっていう、ひどいツンデレプレイをやつた。……っていうか、エキシビションで良いから毎パソ全国大会出たいよ。いまの全国大会の成績で「日本一」とかは語られたくないといふか……英文とか倍のスコアが出ているわけで (笑) 写真も何も要らないから、全国大会には参加したいな、ヘコましたいな、みたいな (笑) そうしたら、また、テルとかいまの時代のすごい速い人達と一緒に盛り上がるんじゃないかなーって。

一同: (苦笑)

Pocari: 全国大会は出場できないけど、Web 大会と予選では潰せるじやん。

たにごん: 予選なんて、あいつら何とも思つてないでしょ。「こいつは不正」くらいに思つてるって (笑)

一同: (笑)

たにごん: だからエキシビションでやりたいわけ。5 分間打つて BackSpace 14 とか、そういうのを見せてあげたい。地上が無理ならもう地下で、マジコロシアムみたいなのがいいな。

むなし: 表彰式の後に呼べばいいじやん。ちょっと君来て、って (笑)

たにごん: ポッコポコにして、なんでこの大会優勝した僕が泣いてるんですかみたいな (笑)

■やはり毎パソには皆さん特別なこだわりが (笑)

dqmaniac: たにごんが和文で十段出して、それに刺激されて俺も一回復活してやつたな。

たにごん: 俺もまだ記録伸びると思うんだけど、モチベーションがなー。

Pocari: まだまだ伸びるよね。毎パソの記録は毎大会急上昇してる。和文の全国大会でいえば第 2 回までは 1000 点だったのが、第 3 回で 1400 点、第 4 回が 1600 点、第 5 回でもう 1700 点まで、すごいカーブで上がつてきた。以降は初見課題への制度変更で単純比較はできなくなつてしまつたけれど、解消すべきボトルネックはまだまだあるから、天井が見えないなあ。

たにごん: まあもう打ち切れないようにはなつてるけどね、さすがに。

Pocari: 英文で打ち切りが達成されてしまった時は 3285 文字だったからね。あれ以来、打ち切れない長さの課題を設定するようになつちゃつたよ (笑)

たにごん: 僕が打ち切った時は社説一個しか入つてなかつたからな。当時は余録がなかつた。

■伝説の「打ち切つたぜ！」ですね (笑)

Pocari: 運営側は、絶対に打ち切れないだろうと思ってたんですよね。

dqmaniac: たにごんが打ち切つて、その次の回から 7000 文字とかになつた。

むなし: 急に増えた (笑) そらそうだよね、打ち切つちやつたんだもん (笑)

Pocari: そう、毎パソの「認定級」で「～段」が作られた時があったじやん。あの時に英文がおかしな基準になつてしまつたのは、僕らがみんなでおかしいスコアを出し

^{*60} 俗にいう「加速器」

てたからんですよ。だって十段 4600 文字でしょ、ありえないって（笑）

たにごん：dq さんと毎回のようにガチガチやってたときが一番熱かった。俺と dq さんだけタイピングしてなかつたもん。精神戦してた。「ミスれミスれ」って（笑）
一同：（笑）

たにごん：打ち切った時なんか、俺がこれ見よがしにデカい音を立てて、dq さんに圧力をかけるという。

むなしい：本番の会場は、たにごんと dq さんが隣同士で。俺が斜め後ろに座っていて、たにごんが打ち切った瞬間に問題文の紙をバサっとしまって、監督員がざわついていたのを今でも覚えてます（笑）

たにごん：……すごく話逸れた、ごめん（笑）

■いえ、熱い思いが伝わってきていいですね（笑）では話題を変えて、一番楽しかったことと、辛かったこと、そういう思い出を伺いたいです。

たにごん：一番つらかったのはタイプウェルオリジナル。間違いない。何も楽しくないし。

むなしい：え、じゃあ何のためにやってたのあれは。

たにごん：うーん、総合順位っていうか、軒並み全部一位取ろうとしてて、その一環で。すべキーとかは手応えあったから、これは行けるんじゃないかなと。実際ある程度まで行ったけど……そこでフェードアウトした。

むなしい：嫌いでやってるとは思わなかった。

たにごん：何回あれで鉄拳制裁したか（笑）最後の最後になんかわけのわからん記号みたいなやつが出てきたりね。あの時みんなは時間コントロールとかしてて。夜中に数字打つとどうのこうのとか。

Pocari：あったあった。

たにごん：なんだよそれ、俺知らないぞっていう。

むなしい：時間によって、数字の列の傾向が昇順と降順みたいな。

dqmaniac：星間に打つと 1267 とか 3568 とか 2479 みたいな昇順で打ちやすい文字列がたくさん出るのがね。

たにごん：楽しかったのは……タイピングサミットで集まった時、カードゲームとかごちゃごちゃやってるのが楽しかった（笑）

Pocari：僕は辛かったことは……うーん、ここでは話せないけど政治的なしがらみが一番だなあ。一番楽しかったのは、あの瞬間だなやっぱり。

むなしい：記録更新？ 新記録樹立？

Pocari：いや、「第 6 部——東京都」のこの瞬間。「ヨシッ！！」って。……あーっと、解説すると（笑）毎パソの全国大会の結果発表、表彰式の時ね。毎パソは一発

勝負で、ほんと結果がどうなるかわからないから。入力文字数で勝っていても、ミス数によって覆されるケースがかなりある。特に第 3 回からは団体（連合）で出るからには一位を取らないといかん、というプレッシャーがあった。「東京都」って呼ばれると、その瞬間に（自分だ、とわかって）嬉しい、楽しい。

たにごん：それわかる。第 4 部（英文）も「——京都」が熱い。^{*61}

Pocari：「——京都」とかって来た瞬間、もう熱いよね～。もしくは「——全日本」。

たにごん：カルタみたいなもんで、「——き」か「——と」でもうわかるとか（笑）

Pocari：そうそうそう！

むなしい：俺が楽しかったのは、最初に MADRIGAL と TOD 対戦した時かな。オフで。あの楽しさのおかげでオフをどんどんやっていこうと思ったから。

dqmaniac：楽しかったね。

むなしい：辛かったことは……全然ない。昔のことだから美化されてるかもしれないけど。良いことの方が多いよね。10 年も経って、いまだにこうやって付き合いがあるなんて、すごいことでしょ。

たにごん：そういう意味で「辛い」はないな。毎パソの件とか残念なことは多いけど。

Pocari：確かに、毎パソに出場できなくなつたのは、かなり残念だったなあ。

たにごん：うん、オリジナルはしんどかったけど、それでも……嫌だったという嫌悪感ではないよね。

dqmaniac：俺は、肉体的に辛かったのは憲法トライアスロン。タイプウェル憲法のローマ字とかなど英語、全部全章統けて。

Pocari：ああー（笑）

むなしい：そ、それ……そもそもやらない（笑）なんでそんなことやるんだ（笑）

たにごん：あれ、ローマ字・かな・英語とか入れ替えついでいいなら、多分延々と行けるんだけど、英語だけ続けてとかだと、使う筋肉が偏ってくるからな。

dqmaniac：あれやつた時ね、肩から先が全部痛くなつたから。

むなしい：そりやそうでしょう（笑）

Pocari：あとは、連合を運営している中でクレームっぽいメールをもらったこともあったね。個人でホームページ運営してた時も「お前不正だろ」みたいなメールがバンバン来たりして、めんどくさかった。辛いというのと

^{*61} たにごん氏は京都府からの参加。

はちょっと違うかもしれないけど。

たにごん: そんなの来るんだ。

むなし: ほかたんにまとめて全部行ってたんでしょ
(笑)

Pocari: 当時はまだオフもなかった頃で、美佳に至っては不正もしやすいソフトだったしね。疑われやすい環境だったのかも。

むなし: 2ch で叩かれて辛いとかいう人はいるかもしれないけど、俺はそういうのもないな。

Pocari: それは気にしないな。2ch はもう、2ch だからなあ。

たにごん: 2ch はもう……叩かれてナンボでしょ。

dqmaniac: 俺は腹を立てていた時期もあったかな。グッジョブに出ていた時にタイピング能力ではなくて、全然関係ないはずの容姿とかで叩かれたり。

むなし: そういうので言えば、俺なんてハゲハゲ言われてたけど全然気にならなかつたよ (笑)

Pocari: 僕も、本当にそれが嫌だったら初めからメディアへの露出は避けてたしね。

むなし: 俺らの時代、最初は 2ch なかつたよね。最初にタイピングのスレができるのが……ラウンジではなかつた。

たにごん: 趣味一般板というところ（「タイピングに自信ある奴はココで腕試し」^{*62}）。当時は（今のような煽りあいも少なく）有意義だったよ。俺も個人でタイピング

ブログ（「たにごんの雑記帳」）やってて、記録更新しましたとか、最適化についてとか書いてた。Realforce の 30g はクソみたいな dis り記事を書いたりもした (笑)

dqmaniac: ……俺、楽しかったことはね、もうありすぎて、一番というのは決められない。

Pocari: ではいくつか。

dqmaniac: まずプラタナスさんと TOD の対戦をしたとき。当時ワンコインクリアを達成していたのが俺の知る限りそのプラタナスさんと俺だけで、それで対戦したんだよ。あれがすんげー楽しかった。他の人とは対戦したことがあったけど、亜角じゃないじゃん。それで初めて渡り合える人とやれて。その後は秋葉原バセラオフで KeNo にやられた時。あれも楽しかった。やられたけど楽しかった。そして毎パソでたにごんに……まあほとんど負けるじゃん、でもたまに勝てる。その時は楽しかった。やっと勝ったぞ！ って。

むなし: たまに勝てるって、練習でってこと？

dqmaniac: 予選や web 大会で。

たにごん: 全国大会ではなんかこう……しょーもない精神戦を吹っかけてきて自滅するの。秘策とか言って自滅 (笑) 每パソは年に何回とか決まってるから、本当にお祭り感覚で楽しめるな。

Pocari: 一年に一回、この 5 分間にすべてが込められるっていう。あれは高ぶるでしょ。

むなし: 今までの練習を思い出して、本番が一番気合いが入る。みなぎる。高ぶる。

たにごん: そして隣に座った女子高生からキモい目で見られる。

一同: (笑)

■面白いお話をありがとうございます。他には何かあるでしょうか。

dqmaniac: タイピングサミットも本当に楽しかったよね。

たにごん: あれはむしろワードバスケット^{*63}が楽しかった記憶がある (笑) あとキーボードの形のケーキとか作ってあったり。あれは良かった。俺が行ったときはもう半分くらいなかつたけど (笑)

むなし: やっぱりタイピングって普段が一人黙々とやるものだから、みんなが集まつたりするのはいいよね。

たにごん: その時だけ TOL^{*64}の対戦ができるしな。あれが熱い。

Pocari: あーそうそう、TOL は熱い。TOL の対戦は本当におすすめですよ。

たにごん: あれはもっと評価されるべき。

Pocari: うん、もっと評価されるべき。TOD 以来最もバランスがよく整っていたゲームだった。使用キャラクターそれぞれに特性や特殊能力みたいのがあるんだけど、どのキャラにも勝てる要素がある一長一短のバランス。……といえば当時公式の大会があって、優勝したところ、なんでも好きなものをくれるという話があって、TOL は販売停止が決まっていたので、だめもとで TOL の在庫を全部下さいとお願いしてみたんです (笑) 50 本くらいもらえたかな。それをウェザタイオフとかで配つて、ぜひやろう、広めてねと言った。けど成果は全然。もったいない。かけあってフリーで配れたら最高なんですね。

^{*62} <http://www.geocities.jp/iris\haisure/type2ch/thread1.html>

^{*63} カードゲーム。

^{*64} 月姫打 ONLINE

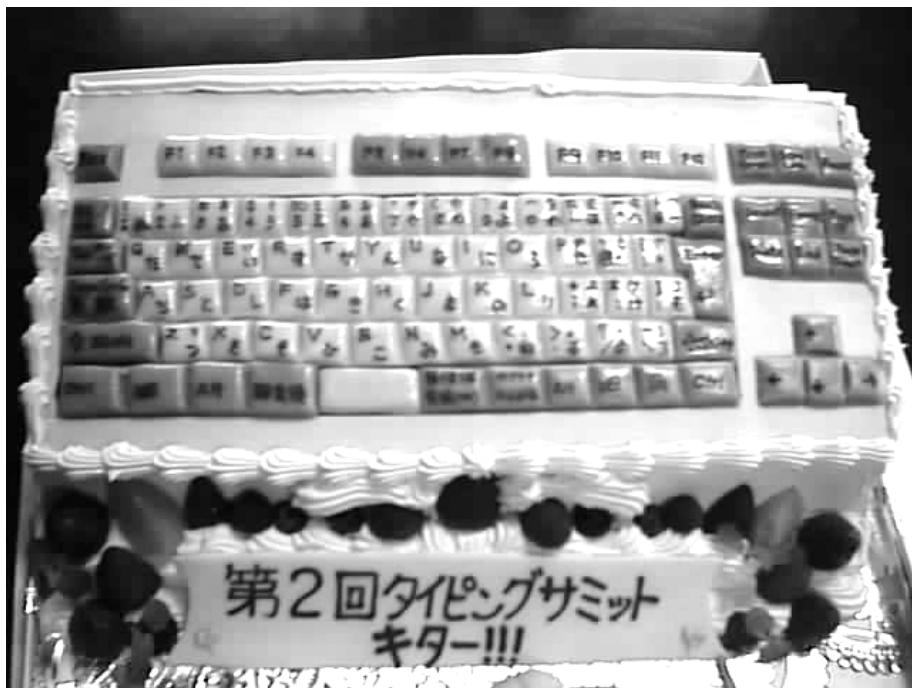


図 9-3 タイピングサミットに持ち込まれた、キーボードケーキ。

■僕はプレイしたことありますよ。面白いですよね。

Pocari: タイバーオフのイベントで積極的に使うとか、そうやって広めていくしかないかなあ。

■色々思い出話を伺えたところで、話題を変えまして、最適化の話などを。

dqmaniac: 最適化と言えば、たにごんでしょ。

■たにごんさんがそもそも「最適化」という言葉をタイピングで使い始め、広めた方だと伺っています。

Pocari: 多分それが初めだよね。

■今でも最適化をした方がいいのか、使う指の本数はどうか、など議論が今なお続いているんです。

たにごん: 指が多くて最適化するのがベストだと思う。

Pocari: 僕もそれがいい気がするなあ。

たにごん: 例えば「ざ」とか同じ指じゃ絶対効率悪くて……中薬ですね。あとピアノをやっていると絶対に有利なポイントとしては、同鍵連打の時に指を変えられるということ。ピアノで「ドドドド」ってやるときとか、指が毎回変わるから。

■ピアノをやっている人だとできるんですね。

たにごん: うん、普通。だから「ざっきん」はこう打つて（Z A を中薬で取り、K の同鍵連打を別の指で取り）、あと N は位置関係的に親指を使う。だから「ざっきん」はこんな感じで、一瞬で打てる。標準運指で「ざっきん」をこのスピードで打てることはまずない。

■親指も使っているんですね。

たにごん: N M を親指っていうのは人から身につけた技術だなあ。今でも素で使う。

Pocari: 僕も親指使う時あるなあ。あ、僕、昔は標準運指派でしたけど、今ではバリバリの最適化派です（笑）

■なんと（笑）あと最適化の話題によく上るのは、物理的なスピードで見ると最適化が有利なのはわかるのだけれども、打鍵の組立といった脳内の部分に負担がかかるのではないかという主張です。

たにごん: それは、もっと言えば大丈夫。

Pocari: うん、繰り返し練習で解消できる部分だと思う。

たにごん: だってもう何も考えてないから、俺。

■参考にします。あと、これを聞くのは失礼にあたりそうですが、古参の皆さんならでは語れそうなこととして、年齢的な変化を伺いたいです。

dqmaniac: 加齢による衰えというのは特に感じないです。俺はそもそもタイピングを本格的に始めたのが24歳だったので。(10年以上経った今でも)身体の限界というのは感じません。やっていないことによる退化は当然あります。

Pocari: 歳を食ったからというのは半分言い訳みたいに用いられているんじゃないかなあ。若手で(打鍵速度が)おかしい奴、僕らの代だとTakとかが出てくると「若い者には勝てないネー」って。身体的にみれば、タイピングってそんなに激しい運動ではないよね。例えば秒間30打鍵っていっても、指8本使って一秒に4回打ち下ろせば32打鍵。運指を組み立てる速度の問題や、ボトルネックを(打鍵や変換の最適化で)解消する必要はあるとしても、物理的な運動限界ではないように思う。

たにごん: 俺は今たまにタイプウェルをやると、一発で(当時の)記録を更新したりするからな。送らないけど、実力自体はまだじりじり上がってて。

Pocari: 上がるよねえ、やっぱり。

たにごん: やらないと落ちるけど。何かしらはやってるし。今でも字幕をやっている奴^{*65}と勝負したい気持ちはあったりする。

むなし: だから衰えるとしたら、単純に時間が取れないからというのが大きいかな。やっぱ社会人になって色々あると。

■当時はどれくらい練習されてたんですかね。

dqmaniac: タイピングだけやっていた時は、平日2、3時間、休日は一日中。

むなし: 連休中は?

dqmaniac: 一日中。朝から寝るまで。

一同: (笑)

むなし: いやでも実際そうでしょう。俺もタイピングだけやってた頃は一日3、4時間は練習してた。

Pocari: うん、僕も暇さえあればタイピングやってた。でも練習っていう気はあんまりしていなかった。

むなし: 常にトライアルみたいな。やっぱりみんな2、3時間以上はやってるでしょう。そうするとやはり社会人になってからは時間的な問題はあるんじゃないかな。年齢よりは。

Pocari: タイプウェルは時間があればもう一回、本気で

やってみたい。

dqmaniac: あれは時間がないとできない。社会人で忙殺されていると、時間的にもモチベーション的にも、できない。

Pocari: 時間をかけないと伸びないから?

dqmaniac: 伸びないね。どうしても一日一時間から一時間半くらいは現状維持をするのに必要になってしまふ。でも、仕事してるとそれって無理じゃん。昔は睡眠時間削ってでも伸びぞーってレベルにモチベーションがあつたけど、今はちょっとそこまでは無理だから。そしてタイプウェルは一週間くらいサボるとガクッと記録が落ちるから、その瞬間にやる気がなくなってしまう。でも逆に言えば、時間をかけねば少しづつ確実に伸びていくので、まだ限界を感じてはいないです。いつかジジイになって時間ができた時にでも、国語Rは唯一総合ZJ達成してないから、そこは行きてえなーと思ってる。

■伺いたいと考えていたことは大体伺えてしましました。あとは、若い人に伝えたいことなどがあれば。

たにごん: まあ、「がんばってください」しかないっすね(笑)……いやでも、根本的には何も変わってないなと思うのは、あれだけ圧倒的に速いテルと毎パソでやってもまだ勝負にはなったので、本当はもう一回タイピングに熱中したい、でも時間かかりすぎるよな……とか思っちゃう部分。あと、世界。もっと皆さん世界にチャレンジして下さい。TypeRacerはコツコツ俺もやってるけど、英文がいいと思うなあ。Dvorakが速いとかいう説を裏付けるにもいいと思うし。世界レベルではまだまだ俺や、テルのレベルでさえ低い方だから。トップはすごいからね。やはり世界に目を向けて欲しい。

■たにごんさんにそれを言って頂けると、やる気が出ます。

たにごん: 世界に挑戦してる人って少ないからな。テルはまあ、もう国内で上に何もないから、挑戦せざるを得ないけど。

Pocari: 実は昔から毎パソはそれをやりたがっていたんだよね。ギネス申請とかそっち方面。でも当時ギネス記録を塗り替えて載せるには、毎パソのあの形式(5分間の実入力)の英文で4000文字くらい打たなくちゃいけなくて。当時さすがにそれは無理そうなスコアだったので、成立しなかった。

たにごん: バーバラ^{*66}っすか。

Pocari: バーバラがその基準だったのかはわからない

*65 字幕速記者、ステノキャブショナー

*66 タイピングのギネス記録を持つBarbara Blackburn夫人

けど。あ、バーバラと言えば、グッジョブも一度バーバラさんに連絡をつけていたよ。呼ぼうとしたんだけど、断られてしまって。

たにごん: 歴史上の偉人だな。

Pocari: 海外進出はやはり話題性が出てくるので、毎パソもテレビ局も興味を持っていたみたいだけど、結局どれも実現しなかった。

■競技タイピング文化の隆盛・衰退というような話も、現状ですと国内のことについて言っているだけですかね。

たにごん: 世界の壁は厚いよ。TypeRacerで遊んでても、基本的にはずっと勝てるけど、時々速い奴が紛れ込んでくるとボコられる。一時間打って 180 wpm^{*67}くらいが最高で出るところに、毎回 185 wpmとかガンガン出してくる奴とかがいて。勝てないっていう。毎回だからなあ……俺もテルも **F5** でキャンセルしないクチだから、平均スコアが伸びにくいんだよ。でもそいつも全然キャンセルしないのに、平均スコアがおかしなゾーンに入ってる。160 wpm 超とか。

Pocari: それは Sean Wrona^{*68}とは違う人？

たにごん: いや Sean だけど、彼だけじゃないよ。ヤバい奴がいっぱい。Julian とかみんな頭おかしい。

Pocari: たにごんは何位くらいなの？

たにごん: 3 ページ目くらいだから……二十何位かな。

Pocari: マジで！？

たにごん: 俺もテルも 1 ページ目に入るにはほど遠い。まず俺らのベストスコアが全く及んでないから。そのベストスコア付近にアベレージを置いている連中というのは頭がおかしい。出たことのないスコアをアベレージに置かれるというあの絶望感はすごい。

Pocari: タイプウェルでいうと、Possible がアベレージですみたいな状況ね……。

たにごん: でもあれは目標にするにはいい。ちゃんと实用だし。ソフトキーも押さないといけないし。

■ TypeRacer 推しということですね。

たにごん: TypeRacer 推し。他のもあつたらそれが一番いいんだけど、今のところ TypeRacer が一番キャッチーな感じ。適度な長さといい。

■ Pocari さんからは何かありますか。

Pocari: 僕も世界指向はいいと思う。その他だと、今のコミュニティをもっと広め、盛り上げてほしい、というのがあるかな。

たにごん: タイピング界というものが存在するのかどうかが怪しくなってきてるよね、今は。

Pocari: まあね。一人一人はもちろん今も昔も変わらず情熱的にタイピングをやっていると思うんだけど、昔のむなししいみたいな存在というか、コミュニティを広める方向に活動している人はあんまりいない気がする。

■むなししいさん並にオフ会を企画したり、団体を実際に作ってしまうようなレベルの貢献をする人というのは、あまりいないですね。

Pocari: うん。TODとかグッジョブみたいな話は外から来た話だから、どうしようもないけれど、形成されたコミュニティがそれを呼ぶ、というのもあるんじゃないかな。実際、全夕連宛に問い合わせがくることは今もある。僕らがオフ会をやらなくなってしまったのは、なんですかというと……。

dqmaniac: ゲーセンから TOD がなくなってしまったから、というのはひとつある。

むなししい: 一番は新鮮味がないからじゃない。もう特に会いたい人とかがいるわけではないし。

Pocari: 当時は見てみたかったんだよね、他の人がどうやって打っているのか。

dqmaniac: あとはガチで対戦したかった。今はもうやっと大体結果がわかつてしまっているんだよな。例えば、ぽかたんが俺とローマ字で対戦しても 100% ぽかたんが勝つでしょう。

Pocari: 逆に、今最前線のタイパーがそういった活動にあまり積極的じゃないところを不思議に思うこともある。

■ネットで対戦ができるとか、YouTube のような動画サイトですごい人の手元なども見ることができます、というのはひとつあると思います。dqmaniac さんはどうでしょう。

dqmaniac: 似たようなものだけど、「TOD 対戦やろうぜ」と伝えたい。俺は決して興味を失ったわけじゃないので。9 月に 10 周年オフをやった時にもちよと燃えるものがあって、最近毎日 DC 版 TOD 打ってますよ。ドリルモードも今やって更新したりしてるので、対戦を望む人がいるならいつでも受けて立ちます。ローマ字じゃトップレベルの人とやったら話にならんかもしれない

*67 英語圏での WPM は、5 倍すると日本語圏（e-typing）の WPM。

*68 TypeRacer のトップランカー。米国のタイピング大会で優勝するなどの実績を持ち、現役のタイピング競技者では世界一ではないかと噂されている方。

いが、かな入力だったらある程度は戦えるはずだから。

■大分まとまってきたました。最後に文化的な話として、タイピング界の過去から現在・未来を考えるとき、世代間での情報断絶があると思うんです。今回お話を頂いたようなことも、よくよく頑張って調べれば web 上から探して来ることができるのかもしれません、これだけまとまった形で把握することは至難だと思います。実際、若い我々が考えているようなことも、かつての常識の再発見であったりすることもあるわけです。こうした状況を改善し、効率化していくたらと思うのですが。

Pocari: これは、今も昔も同じ状況なんじゃないかな。例えば Twitter でつぶやかれた情報は、フォロワー且つタイムラインを見ていた人には届くし、RT や Togetter で多少は拡散されると思うけれど、世代間で伝達されうる情報かというと、そうじゃない。三年後にそのツイートを追えと言わても無理な話でしょ。今現役の人には伝わるから、情報共有できている感じがあるけれど、そのままじゃ後世には残らない。

■今僕らが上の世代との間に感じているような情報の壁は、このままではやはり次の世代に対しても存在してしまう、ということですね。

Pocari: そう。僕らの世代では（現世代から見れば情報が残りにくいように思う）掲示板やオフで情報交換をしてたわけだけど、当時の僕らの感覚としては「必要な情報は周知・共有できている」と思ってた。同じ感覚じゃないかな。情報をまとめるって、本人たちにとっては現役にいる間は必要性が薄いから、なかなかやらない。

dqmaniac: TOD の攻略情報に関しては俺のホームページ^{*69}に結構まとめてあるよ。

Pocari: dq さんは文章をまとめるスキルとしても、ポジション的にもまとめられる人だから、いろいろと記録を残してくれているよね。難しいのは、まとめる能力がある人と、発言の影響力がある人というのが必ずしも同じじゃないという点。影響力のある人が、まとめる能力も高いと、必然的に情報はちゃんと蓄積されていく。でも仮に、当時僕や dq さんの発言や日記に書かれていた内容を、（タイプウェルのレベルにして）SS くらいのタイパーがまとめようとした場合、それってかなりやりづらいんじゃないかな。どの世界でも同じだと思うけれど、まとめる人にも一定のスキルを求めてしまう。そういうないと納得感がないというか……。

dqmaniac: そうですね。そういう意味では俺もやりづ

らいかな。例えば今のタイプウェルのトップレベルの人達がやっているような練習法を、俺が持ってきて日記にまとめる……なんてことちょっと（心理的に）やりづらい。

Pocari: その時その時で発言力のある人、影響力のある人というのは必然的にトップタイパーになると思うので、そういう人が主導してくれないと難しいと思う。その点、今回の本みたいな合作は良いよね。例えば、僕が現役だった頃にタイプウェル攻略法を書けと言われても、たにごんを意識してしまって僕一人では心理的に厳しかったと思う。でも、たにごんと一緒に二人でならそういう障害はなくなる。

dqmaniac: 今は「タイパー辞典」とかあるじゃない。あそこを Wikipedia チックに改修していくってまとめるというのはどうだろう。

■本当に不特定多数が書ける場所だと、誰でも書けるがゆえに、誰も書かない……という状況がよくあると思っています。あとはいわゆる民度の問題も。 Wikipedia の場合は参加者のレベルが非常に高いので、中に一部おかしな人が紛れていって、他の大勢が理知的で客観的に判断を下していくので問題はそう起きないと思うんですけど。

dqmaniac: せっかく書いても、心ない人達がガーッて消しちゃったりとかするわけだよね。

■しかし一方誰かが責任を持ってやろうとすると、やはり叩かれて難しいですよね。先ほど出た「複数人で」というのを取り込んで、不特定多数ではない複数人で共同編集していくというのは現実解かなと思ってはいるんですが。

Pocari: 全員が納得する文章は絶対に書けない。ちょっと偏った意見になってしまって、間違った部分があっても、それを割り切った上で数名で書いていった方が、体系的な内容になる気がするな。責任がある程度どこかにあった方が綺麗にまとまるんだと思う。

dqmaniac: まあそうした試みの一つの形が今回のこの本であり、このインタビュー企画なわけでしょう。

*69 <http://www.geocities.jp/dqmaniac/>

■そう評価して頂けると光栄です。気持ちとして、一つ下の世代に向けて整備らしきことができたら良いなとは思っています。今この時期を逃すと Pocari さんら第一世代から情報を聞き出すということも次第に難しくなると思ったので、今回お話を聞けて本当に良かったです。

Pocari: いえいえ、僕たちも、こういう機会であったり、オフ会であったり、誘ってもらえばまだまだ積極的に参加しますよ。古参と呼ばれる人々も、たぶん想像されているほどタイミングと離れてはいない。もっとつながりがあるってもいいなとも、思っていますし。

dqmaniac: さっきも言ったけど「TOD 対戦やろうぜ」と（笑）

■皆さん、大変有意義なお話をありがとうございました。

2章 Doping - ネットタイパー文化と現代

俺◆ gt4Uu5qyB2 氏

匿名勢としてネットを中心に活動するカリスマタイパー。リポビタン D 等でカフェインを摂取し集中力を高めて記録を叩き出すドーピングが有名。人類初のタイブウェル国語 R 総合 ZG 到達、e-typing 817pt 等の競技経験を持つ。

■ではまず、どういうタイパーなのか、来歴といいますか、自己紹介といいますか、そのあたりから伺えればと思います。

俺: ちょっとこれ見てくださいよ……からあげ弁当っすよコレ。大盛り大盛り大盛りって大盛りシール3つも貼られてますよコレ。

■からあげ弁当の話から入っちゃった（笑）

俺: ご飯の量絶対食いきれないっていう……。あ「からあげ」って人いますもんねタイパーに。^{*70}……自己紹介か。好き勝手やってただけのタイパーですって感じですよね（笑）

■蛆虫編（俺◆ gt4Uu5qyB2 氏の日記^{*71}）は残っているので 2004 年から最盛期 2006 年頃までのログは迫りますね。それ以前のことはどうでしょう。

俺: 最初、ラウンジにタイピングのスレがあって。e-typing やったんすよ。二本指で。150pt くらい。でなんかムカツクなーと思って、しばらく練習して……299pt くらいになった。それからって感じですね。

■本当に 2ch のスレが最初のきっかけだったんですね。

俺: そっすね。ホント全然あきうめも Pocari も知らなかつたっすよ。そん時ちょうどテレビ放送^{*72}やってたらしいんすけど、自分は全然（知らなかつた）っていう。まあその後、上を目指そうっていうモチベを保てたのはあきうめの存在がデカいかもしない。探せば最々初期の書き込みとかは残ってるんすよ実は。タイピング始めた頃のやつが。最初は確かラウンジに行ったんですけど、後からクラウンてのもできて、そっち書いてたりしたんすよね。最初の方の書き込んだとすげえ中学生みたいな感じなんすよ（笑）いや実際中学生くらいだったん

すけど年齢も（笑）

■同年代なんでわかります（笑）

俺: クラウンの最初のスレで、84 って人がいて、その人がやたら格好良かったんすよ。400pt 出そうつって気合い入れまくってるだけの人なんすけど……根性で打ちまくって。あータイピングは根性なんだなって思って、そこからタイピングに関して微妙に精神論派になつたんすよね。

■結構、精神論派ですよね。

俺: いやー最近精神論が衰えちゃって、技術は増しても記録下がっちゃってるみたいな。あ、最初に俺がクラウンに書き込んだのこのスレっす。^{*73}

タイピング@クラウン

947 名前：俺 ◆ ADxkdMqw
投稿日：03/10/28 08:08 ID:A0350LQ2
最近タイピングを始めました
p_c一般のスレを見て 84さんのファンになります
84様を心の師匠として頑張ります

俺: 最初に書いたのがこの 947 番っすね。「頑張ります」って言い切らないようにしてるあたりからもうセコさが見えてくる（笑）

■今で言う「～ますん」みたいなやつですね（笑）

俺: このあたりでタッチタイピングから覚え始めた～みたいな感じなんすよ。11 月の時点で元気ワード 323pt とか出していますね。

964 名前：俺 ◆ ADxkdMqw
投稿日：03/11/05 18:34 ID:LUahOCUA
>>959
まず屁になってもらわないと……
元気の出る言葉デ 323
秋ワードで 305 位
いまは wpm 上げるために必死に一定のリズムで叩き続けて
だんだんペース上げていく特訓をシテオリマス
今まで 332 が最高だった異

俺: この頃から「必死に一定のリズムで」とか訳わからないこと抜かしてますね。でもしろこさんも似たようなことやってましたよね。

■この頃から「俺」ってハンドルなんですね。

俺: メルマガ板っていうすげー過疎な板があつて（笑）そこに一人でスレ立てて、1 から自分の書き込みだけで 1000 目指してたんすよね。「俺」って名前で。今でもまだあるのかな……。……あつた。見つかるもんなんすね一意外と（笑）

^{*70} 確かに Twitter やタイプウェルランキングにおられます。

^{*71} http://www.mypress.jp/v2_writers/oreoreoreore/idx/

^{*72} 2002-2003 年にかけて放送された、「タモリのグッジョブ！」。当時の有名タイパーが出演し、この時期タイピング界は大盛り上がった。

^{*73} http://www.geocities.jp/iris_haisure/type2ch/thread24.html

ひっそりと俺が 1000 目指すスレその 1 *74

俺: そこでコツコツ書いてた頃だったんで、タイピング関係のスレに行くときも「俺」だったっていう。このスレもなんか途中からラウンジの連中がやってきたりして、色々書き込まれたり、俺の真似して一人で 1000 目指すスレが立てられたりして。

■謎のカリスマ性はこの時代から既に発揮されていたと
(笑)

俺: なんかついてきましたね。で、タイピングもこの頃から割と人を抜き始めていて、割と人を萎えさせてましたね。HUNTER × HUNTER のハンター試験でキルアが勝った時みたいなコピペ貼られて(笑) 時速 100 キロで走っているパンピーを時速 300 キロで抜かしていったーとかいう。そういう(抜かれて萎えるような)人がいることを知らない。こんな人がいるのかーと俺もちょっと萎えたっていう。俺伸びたのがそんな気に入らなかつたんかー、みたいな。今はもう遠慮する必要ないでけー時期(タイプウェル国語 R でトップだった頃)は結構遠慮してましたね、ランキングとかで。別に大して一位取りたくもないのに取っちゃつたら、本当に取りたいやつがかわいそうかなー、みたいな、すっげー最悪な感じのアレで。勝ちたいやつがいるんだったらそいつに譲ってもいいかなー程度の気持ちでした。

■成長速度には定評がありますよね。

俺: 半年で XA まで行くあたりは結構速い方だと。そつから上は辿り着いてる人がいなかつたから最速って言われてただけみたいな。テルさんも最速 ZF なだけじゃないですか。言ってしまえば。

19 : 俺 ◆ ADxkdMqw
: 04/03/10 20:56 ID:haDy07X6
新スレ初記録更新書き込み
基本常用語 XC から一気に XA に爆発更新
キタ━(。▽。)━!!
ついでに総合 XB も
キタ━(。OWO。)━!!
久し振りの爆発更新＆総合 XB なんでマジ嬉しい、ヒヤッホウ!

俺: まだこの頃は、天狗になってなかつたんすよ(笑) 総合 XS になったときにふざけてラウンジで天狗になつたらめっちゃ叩かれましたからね(笑) 「総合 XS 来たぞ!

「雑魚共が!」って書いてボコボコにされました(笑)
逆に Z に入ると俺まだまだなって気分になつてた。

■この頃からキーボードは Realforce ですかね。

俺: 多分そうっすよ。e-typing 400pt になった辺りで買ったんで。で、この辺りからもう調子乗って蘊蓄を語りだしてますね。

221 : 俺 ◆ ADxkdMqw
: 04/06/02 03:49 ID:nSsSq6jM
XXへの道がなんなく見えてきたような気がした。
打鍵は「強く速く」ではなく「軽く速く」というのがいいことに気づいた。
machine 行くだけなら、打つ速さがそれなりにあれば良いけれど
それ以上を目指すには、打つ早さは勿論、打ってからの次の動作が
重要だと思った。

俺: これ書き込みが 2 日で、26 日に XX 出してますね。

■ひと月かかっていないと。

俺: さらに一年経つたらもう完全に、完全に天狗になつてます(笑)

898 : 俺 ◆ gt4Uu5qyB2
: 05/05/31 21:56 ID:ktJUMNHI
5月末までに 500 いけなかつたら引退しろ

俺: バトタイとかで勝ちまくるようになって、天狗になつたんじゃないですかね。この頃はまだタイピングに対する熱はすごくあった感じ。今だったらこんな事言わないもん。「すごいねがんばれば伸びるよ」くらいで終わっちゃう。

■この頃から先の話は「蛆虫編」に割と詳細に残っています。TWJR 総合 ZH、常用 ZG 到達、nepocot 名義で当時 TWJR ランキングトップであった RGB-1011(o-ck) 氏を抜いてトップに。直後ルール違反ということでタイプウェル公式ランキングから削除されるも、「最終更新」とか「帰らせてもらうからな!」とか言いつつ記録を伸ばし続け、2006 年 7 月、非公式ながら初の総合 ZG 到達。

俺: そっすねー、GANGAS 削除の影響もありましたけど、あの頃はラウンジで煽りまくって誰か(自分を追つて) 来ないかなーと思ってたんですけど、結局誰も来なかつたのでつまんなくなつて最終的にやめちゃつたという感じ。記録は(勃起教) 教祖さんが地味に、ぽいって俺を超えていましたけどね。あつさり。ばないっす。あのとき(トップレベル勢でライバルであった) 教祖と RGB と両方とも独自運指っすよ。ぱりぱりの我流の連中。後からテルさんが来たおかげでちょっと標準運指派が盛り返して来てますけど。

*74 <http://logsoku.com/thread/pc.2ch.net/mmag/1039432601/>

■確かに、彼らのスタイルで圧倒されてしまうと標準運指派としてはちょっと複雑な気分になるかもしれません。

俺: 相手が標準運指だとまだわかりますもんね、気持ち的に。抜けるんじゃねーかなって。でも我流だと変な所で加速するみたいな。そんな打ち方しねーとその速度は出ないわみたいな。今思うと変な所で加速するというより、指多めに使えるようにして遅いところを潰すって方が正しい感じですけど。タイプウェルにカナ別のタイム集計出せるやつあるじゃないですか。独自運指の人で速い人ってあれが平坦に近いんじゃないかなと。標準運指寄りの俺とかが遅い部分が、そんなに遅くないんすよ。一番遅いかなでもそんなに遅くない。で独自運指やっぱ強いのかなあと思ったり。でも（標準運指である）テルさんが圧倒的だからまだいつかーみたいな。

■はい、テルさんが無双している間は標準運指派にも希望が（笑）

俺: テルさんは、もう later^{*75}氏と同格くらいになりましたもんね。速度的に。毎パソ初見、ゴリ押しで 1100 文字とか行けるくらいですよね、多分。later テルさん二人、1100 初見行きますよ多分。初見だと俺良くて 900 とかですから。漢字含有率にもりますけど。でもタイピングって二位くらいが一番楽しいですよ。上がって。テルさんみたいに一人で伸ばしていくタイプならいいんですけど。

■本当に一位になってしまった時って、どうすればいいのかちょっと困りそうですよね。たにごん氏も最大 15 種目でトップになって、TWEW でも無双していて、全然抜いてくるやつがいないからもういいかな、となってしまったと仰っていて。

俺: そうっすよ。まだ打っていいのかなーみたいな。やっぱ競って、競った結果、人の記録を抜くのが楽しかったんじゃないですかね。一時期、競争心じゃなくて向上心の方にシフトしようと思って、結果全然伸びなくなったり時期があったんすよね。でやっぱ競争派なんだと。最近は教祖さんだけじゃなくしろこさんやテルさんやダニーさん^{*76}が出てきたんで、やっと楽しくなってきて、また本気で打とうかなーとも思ってたんですけどね。まあ GANGAS で削除されてなかつたらまだやめられなくて打ってたかもしんないっす。

■その一件、有名ですけど、行き違いがあったと伺っています。

俺: まさか GANGAS からメールしてくるとは思ってなくて。あちらから「削除していいんですか」みたいなメールが来てらしいんですけど、受信とかしないメールボックスだったのでそんなの知らなくて。それで無視する形になっちゃったのがまずかったらしい。絶対 GANGAS ブラックリスト入りしますよ俺（笑）

■その削除の一件の直後の、「凡人的最終記録」に向けての怒濤の更新。あれについて少し伺いたいです。

俺: えーと、あの記録の常用語 22.6 って、公式に破られた^{*77}のは去年（2010 年）の 6 月だったんだ。実は割と最近ですね。常用以外は多分そんなやり込んでなかったんで。

■とはいっても当時の日記の記述を見るに、半端ではないやり込みがあったように見えますよ。

俺: 「当時としては」みたいな（笑）テルさんのやり込みに比べたら……ってことですけど。でカタカナは 24.713 で、これはすぐ破られてますね^{*78}。漢字は俺 24.067 で、これ破られたのはホント最近だな、2011 年 2 月^{*79}。漢字はテルさん ZF も出しそうですけど、何より慣こと 22.8 ってのが半端なさすぎるんで。当時、総合 ZG 行けるんじゃねーかと思ってずっと粘ってたんですよ、ガーッってやって。確か 1 週間とか 2 週間とか、リボ D 飲んでずっと。まあ拡張は多分、やり続けてたらもつと伸ばせた……と思うんすけど、休み入れないとなかなか。あれやった後、打ち過ぎて完全に腱鞘炎なりましたからね。

■こうして今見返しても信じられないくらい記録が詰まりに詰まった 2 週間ですね。最近になるまで公式には抜かれなかったような記録がすべてその期間中に一気に出されたという。

俺: 每回毎回覚醒したような感覚で打ってましたからね。覚醒しつつ、しかもその流れに介入できたんすよ。覚醒してて、めちゃくちゃ打てて、指動いておー速えーってなる時あるじゃないですか、あの時に、さらにもう一步、こうしたら速いんじゃないかみたいな感じで、切り込めていたんすよね。覚醒の中にさらに突っ込めたんすよ。それって多分クスリ……カフェインで集中できてた

^{*75} ひろりんご、ひろ?赤い糸、X φ Later x

^{*76} いずれも、俺氏のタイプウェル国語 R 基本常用語のタイムを抜いているトップレベルタイマー。

^{*77} しろこ氏によって。

^{*78} RGB-1011=o-ck 氏によって。

^{*79} テル氏によって。

からっていう。そういう風に使ってましたねリポ D を。あの時みたいなのもう無いですからね、まず覚醒すらないっていう。

■なるほど。他の活躍として印象に残っているのは「ドヴォラ記」(2008 年にぼぶら氏が中心となって行われた、複数のタイパーで Dvorak 配列を習得しようというプロジェクト。^{*80}) ですね。

俺: あー、あれは相当必死でしたね。

■俺さんは 2 月 14 日、バレンタインデーですね(笑)から始めて 2 月 20 日まで、ちょうど一週間で、配列を覚えるところから、総合 XJ、基本 1500 は XH まで到達。これは配列習得 RTA^{*81} じゃ全一間違いなしだと思います。

俺: 今のところそんな感じですね。多分 boraboro さんあたりがなんかやったら絶対もっと行ってるような気がする。ちゃんと (ダニー、DANNY) さんもあつという間に TWW 覚えてたし。でも (あの Dvorak 習得速度は) 今んとこでは一番マシじゃないですかね。当時ぼくらも半端なかったですけど。

■そうですね、ぼぶらさんも必死に対抗されました。けど、最終日付近での俺さんの爆発がちょっと圧倒的すぎましたね。

俺: しかもあれハンドについてましたよね、1 日か 2 日か俺より早く始めてたっていう。

■俺さんの開始初日では、端から見て埋まりそうにもない差があるように見えたんですけど……一気に最後の二日で抜いていきましたね。最終日に一気に総合 SE から XJ まで持っています。

俺: なんだろ、やっぱ S に乗るまでが長かった。ちゃんと覚えて打てるようになるまで。

■タイピングの勝負で、他の方が「よーし Dvorak 頑張るぞ」と和気藹々としている中、「総合 SS 勝負、負けたら死にます」と言ってしまうあのインパクト。意識が完全に別次元だったと思います。

俺: ほんと必死ですよ。あの頃は宣言したこと大体実現できましたからね。宣言して無理だったのは DAY-DREAM さんに勝てなかつとかそれくらいですね。当時の彼が総合 ZI の 7000 だか 6000 くらいで、俺も數

千 pt は更新したんですけど、あと 1000pt くらい足りなかった。その流れで Pocari とか抜いてはいたんですけどね確かに。目標を設定してガンガンやるっていう。目標って言うか「予定」とか言ってましたからね。目標のことを「予定」と。わけわかんなかつたっすね。

■さすがでした。後はマニア寄りな話になりますけど、TWW 配列^{*82}についてちょっと伺いたいです。

俺: えーと JIS かな打つの、覚えるのめんどくさくて、中指シフトやろうと思って、一応やってみたけど愛着湧かなくて。全然やる気起きなくて。自分で作ったらやるんじゃねーかなーと。でどうせタイプウェルしか打たないから名前 TWW (タイプウェルウェル) にしよう、みたいな。で適当にやってたら制作者なのに抜かれまくって、今だと TWW 全国 4 位とかっすよ(笑) 今ではちょっとクソ配列だなあと思ってたりして。あれで本当に XB とか出せるのが俺は信じられないんだけど(笑) ゆっくり順調に打ってる間はいいんですけど、加速しようとすると結構片手に負担が連続して来たり。あとは単純に中指シフトの構造上の問題、表裏が入れ替わっちゃう混乱とかですね。

■中指シフトは速くなると結局中指がネックになってくるよねという話を聞きます。

俺: と言つても、中指以外はないしね……それ以上の指って。それがシフトゲーの限界なのかな。TWW は作り直そうかなあとちょっと思つてるんすよね。もう常用語特化にしちゃおうかなと。それカタカナ。慣用句はやんない(笑)

■「慣用句ことわざ」に特化した配列って難しいですね。あれが速いってことは、多分日本語一般、かなり広く速いんで。

俺: あれは多分中指シフトじゃないやり方じゃないとダメだと思う。なんだろ、四段目の打ちやすいとこだけ使うみたいな。でも作るの難しいから結局三段に落ち着くみたいだ。

^{*80} <http://d.hatena.ne.jp/spcia/>

^{*81} Real Time Attack。ゲーム等において、何かを達成するまでの実時間を競う形式。

^{*82} タイプウェル国語 K を高速に打つために作られた、中指シフトかな配列。俺氏自身の Qwerty での競技タイピングの経験に基づいて設計されている。

■結構三段と四段の壁というのはありますね。作るのもそうですが、JISかなを相当やり込んでいる方とかでないと、後から四段配列をぼんと使って速いというのはなかなか難しそうです。

俺: あ、からあげ弁当食ってもいいですか？ 食えなくて放置されてるっていう……。

■あ、すいません、どうぞどうぞ、食べて下さい。

俺: ……とりあえずチンしてきました。あれ多分チンし終わってもおいといたら暖めといてくれるやつなんで。他に何かあります？

■リアル寄りではなくて、匿名文化、2chとかを中心に活動されていた方なんで、そういう立場からみた文化的な話を伺えたらと思うのですが。

俺: えーと、そういうや表タイピング界とか裏タイピング界とか2chのスレで言われてましたけど、それってこういうことなんじゃないかなと思うんですよ。

- 表タイピング：毎パソ勢
- 裏タイピング：ネットタイマー勢
- 魔界タイピング：謎の連中 史上最速とかw

俺: ネットタイマー勢って地味で、一般世界で名前出しても通じないじゃないですか。でも毎パソは書けますもんね、履歴書とかに。一時期俺は魔界勢でしたけど（笑）勃起さんとかも魔界ですよ。サブマリン系が。そして、しろこさんが今魔界入りしたっていう。

■魔界入り（笑）

俺: 魔界は基本速いのしか出てこないですから（笑）速いやつしかまず名乗らないし、広まらない。史上最速とか魔界過ぎますよね。タイプウェルどんだけなんだよ、って訊いても全然あいつ答えないですからね。エルサレム、こじみんもギリギリ魔界っすよね。誰々説とかありますけど。あーそうだそうだ、この機会に、俺が総合ZGになった時に、俺より上だなーって思ってた人を言つとこう。

■そういうれば才能があるやつがいる、もっと上を知っていると、当時の日記にありましたね。

俺: まず later とあきうめなんですよね。あと実用初見のぶんだ、実用 Pocari もやばいなと思ってましたね。総合ZGの時にも勝てないかもなど。やり込んだらベース速度で勝負にはなるかなと思ってましたけど……あとは英語の dqmaniac のノーミスっぷりハンパねえなみた

いな。大体本番でノーミスじゃないですか。ノーミスの難易度って英語の方が上ですよね。あと何をしてでも勝つみたいな意気込みが凄かった時期とか普通に尊敬してましたよ。なもんでゲームで ZG になっても、毎パソの本当に上位陣にはある程度、一目置いてましたね。

■なるほど、毎パソのような表タイマー勢とはやや距離を置いて競技に打ち込んでいた俺さんからそういう話が聞けるのは興味深いです。

俺: 彼ら表勢は割と人格者っすよね。逆に俺はネットタイマー勢の中でも割とクソなキャラみたいな感じでもん（笑）やってた当時はみんな馬鹿にしまくってましたからね。

■あれは演技入ってるんだろうなと思いつつ、なかなか強烈でした。

俺: 演出込みですけど、割と本気なところはありましたよ。なんつか、ああいう人格の部分まで、タイピング速くなるように、意識的に書き換える的なことをやってた。バトタイとかで格下に 1pt でも取られたら自分を罵りまくってましたからねチャットで。「こんなクソにカスにゴミに 1pt 取られるなんて俺ももう終わりかよ」みたいな（笑）

■そんな人とは打ちたくないですホント（笑）

俺: そういうとここまで込みで勝つこと考えてたんで。だから「負けたら死ぬ」とか言い出すんすよ（笑）才能ない雑魚が、勝ち残るために必死だったっていう。凡人でもあそこまで何でもやれば、ある程度行けるんだなみたいな。でもそういう凡人のがんばりって母数が増えれば増えるほど埋もれていきますからね。天才肌の奴とか、グループ作って濃い情報を共有し始めるような奴らが勝ち始めますよ。

■最近のタイマーについてはどうでしょう。

俺: Twitter 効果で毎パソ勢とか歌謡^{*83}勢とかがタイプウェルやったりして良いですよね。しかもめちゃくちゃ速い人がいるっていう。ちょっとやり込んで常用ZHとか。あと我流運指勢が目立ちますよね。RGB(o-ck) 氏の影響で我流イコール安定しないみたいなイメージになっちゃってますけど、そうでもない人も多かったり。やっぱ同じ指を連続して使わなくて済むからネックになるところが少ないんで、そのままなんとなく打ってるだけで ZG くらいまで行つちゃうんじやつてい

^{*83} 歌謡タイピング劇場。ハンゲーム内のタイピングゲーム。

う。最適化勢ってあんまり研究って感じじゃなくて、本能的に打ってる感じがするんすよね。考えるんじゃなくてこっちのが気持ちよく速く打てるからそういうみたい。今はまだ later レベルの人はいないんですけど、指多く使って最適化もバリバリしてってスタイルの方はいるんで、あと数年すると later クラスに化けるんじゃねーかなと思って見てます。当時の競技人口でのランキングの密度だったから凡人の俺も一応トップになれましたけど、いずれあれも「センスがなくてそれなりにやり込み続けた人の平均」くらいになるんじゃねーかなと。

■かなりギャラリー的な話になってましたが、少し戻して……タイピングの要素として、レイテンシ^{*84}についてはどうでしょう。

俺: 俺レイテンシは調子良いときだと 300ms^{*85} から 350ms ぐらいっす。今やったら多分 350ms から 400ms くらいですね。なんか意識して鍛えだすと、30ms くらい縮まってきて、あとなぜか調子良いときあるじゃないですか、なぜか速いとき。そうすると 300ms 近く行くんですね。エタイやり込んでた時期はそこらへん伸びそうとしてた。で、タイプウェルは遅くなつてたっていう（笑）

■エタイ (e-typing) も今でこそ抜かれてしましましたけど、元気ワードの 817pt、当時の史上最高記録を出されましたね。

俺: あれ確かに文字数はそんなになかったんですよ。ある程度の速度でガーッって打てたら来たんですよね。あの時は初速もかなりあったんすよ。あきうめの動画とかで、レイテンシ 366ms とか出てたじゃないですか。あれよりは速いレイテンシでぼんぼん打てていて。だからあきうめの初速単体自体はそこまでめちゃくちやすごいという風には捉えてないっすよね。later の打鍵力が SS ならあきうめの初速は S とかで。ほんとなんかマジで鍛えたら 250ms とかぼんぼん出せるやつ出てるはずなんすよ。

■特に意識的な練習をしてないのに、なぜかはじめからレイテンシ小さい人というのがいますよね。

俺: そう。そういう人が動作の方を省略していくたらもっと速くなりますよ。若い入って初速伸びやすいイメージが。せっかくだし今ちょっと八重タイ^{*86}やって

みますか。初速狙いで。

■ (笑)

俺: 1 ワード目ってちょっと初速出にくいでよね。……はい、今 1 ワード目が 414ms で、2 ワード目が 342ms でしたね。

■ 342ms ってめちゃくちゃ速いですね。やっぱ一打鍵目の文字が関係あると思うんですけど、K とかが速いんですかね。

俺: K ……ってよりは S が速いですかね。K は（同指異鍵の）「き」があるせいで認識が混ざっちゃうんじゃないですか。S だとそれがないんで。やっぱ八重タイは良いっすね、これユーザ全員合わせると累計で 10 万回とかやられてるんじゃないですか。やっぱ rkpm とかレイテンシとか、指標を出してもらえると、これがあるからこれ伸ばそうとかいう意識ができますからね。

■光栄です。やはり公式 e-typing の表示だけでは何をしていいものか迷いますもんね。しかしそう考えるとその時代にあきうめ氏のあの記録があるというのは、やはり驚きます。

俺: それは……父親がいましたからね。父・信仁さんがいなかつたら多分、あきうめは凡俗的なトップタイパーに留まつたよ。トップだった頃の俺より一枚格上だよとかその程度だったと思う。そのカリスマ性とかが。競馬で言えばあきうめは三冠馬じゃないですか。それが有馬記念とか宝塚記念一回勝つたくらいになっちゃう。もしくは二冠馬くらい。

■やはりあきうめ氏には一目置かれてるんですね。

俺: っていうか、ぶっちゃけあきうめに勝つたって思つてる時期なんてないですからね。常に俺より上だろっていう。（e-typing 腕試しの）ポイントは超えたけど、あきうめがやり込んだら絶対抜かれるだろうっていう。あの最盛期には長文速度維持力的なところでは勝ってると思ったんですけど、全体的に見たらやはり負けるか、同等かなど。で正確性とか反応速度とかゲーム的な要素が出てくると、これはもう勝てんなと。あと、そういう純粋な能力もすごいっすけど、本当は競争の中でめっちゃ伸びるタイプなはずなんですよ。競争する相手がいなかったから、あの程度なだけ。いたらもっともっと上行つたよね。多分当時のエタイに今のひろりんご (later) さんがいて、820pt とか出してたら、850pt とか出し返してましたよね。あきうめですから！ だからあ

*84 ワードを認識してから、最初の一打鍵をするまでの時間。

*85 ms はミリ秒。1000ms = 1 秒。

*86 八重タイピング。e-typing 腕試しモードのクローンソフト。

きうめに一目置いてたんですよ。一目どころじゃない、絶対抜き返してくるっていう確信。

■伝説的になっていますね。

俺: (俺氏があきうめ氏の e-typing を抜くことで) 絶対にやり返してくるからって、期待してたんですけど……遅すぎましたね、俺は。

■とても残念そうですね。当時の彼について行けたのは、本当にごく一部の人だけでしたからね。

俺: まあ勃起さんとか俺とか魔界タイパーも、ちょっとカスった程度でしたっていう (笑)

■そろそろ締めようかと思います。何か最後にメッセージを頂けますか。

俺: メッセージって言っても、言いたいことあったらブログで書いてますから (笑) うーん (笑)

■何か面白おかしい方向とかでいいんじゃないですか。

俺: じゃあ……これで! 「タイピングは文字を打つものであり、文字は言葉を紡ぐものです。言葉とは——タイピングとは、コミュニケーションの手段なのです。『vl D ipftoi K mtms!』」

■ありがとうございました。

3章 Dvoraker - 配列と競技タイピング

Quvota 氏

鍵盤配列や Input Method に造詣の深い知的タイパー。Dvorak 配列でタイプウェル英単語の頂点に 5 年間もの間君臨し、非標準配列を用いた競技タイピングの象徴的存在となった。他タイプウェル種目でも軒並み Z を出している万能実力者でもある。

■英語タイピングのトップであったタイパーとしてのお話、各種配列についてのお話など伺えればと思います。本日はよろしくお願ひします。

Quvota: よろしくお願ひします。

■まずはいち競技者として、当時のお話を伺いたいと思います。

Quvota: 競技というかタイプウェル自体を始めたのは、高校に入ってからなんですよね。パソコンとか好きな人ではあったんで、キーボードはもちろん打ってましたけど。競技を始める前は身の回りに自分より速い人はいなかつたので、普通に「自分は速い人間だ」みたいなことを思っていました。

■当時は Qwerty だったわけですよね。

Quvota: そうですね。特に何のひねりもなく、あるがままの配列を打っていて。あの頃はまだ PowerBook、昔の Mac のノートパソコンで、ポッチが [K] と [D] にあって……とかいうやつを使ってて。中学の頃は部活なんかもやらずにのほほんとしてたんですけど、高校に入って、パ研（パーソナルコンピュータ研究部）という部活に、パソコン嫌いじゃないしということで入ってみたら、そこにタイプウェルをやっていた連中というのいて。

■その中で既にタイプウェルが流行っていたんですね。

Quvota: かなり昔からタイプウェルをやる人というのがいらっしゃったようで。当時露骨にやっていたのは chokudai とか豆大福とかですね。ただ豆さんよりも前に、結局誰かよくわからなかつたんですけど、ランカーがいるらしくて。情報の授業なんかで使うコンピュータースペースという部屋があって、(Windows) NT がガ一と並んでいて、適当なパソコンを使うことができたんですけど、その当時に適当にタイプウェル英単語の基本 1500 が一回だけ打ち切ってあって、見ると ZI とかっていう記録がボコッてあつたり（笑）そういうことがあったんで、なんか多分、ランカーが上の方にもい

たようなんですけど、誰だかは本当わからないです（笑）

■魔物が棲んでいた（笑）

Quvota: そんな感じで。それで最初タイプウェルやつてみたら全然打てないし、Space 押さなきやいけないしで結構アレだったんです。自分が一番速いと思っていたのになんだこいつらは、という感じでちょっと悔しくて始めてみた、というのがきっかけですかね。

■では一番最初に入った競技はタイプウェルなんですか。

Quvota: そうですね、タイプウェルですね。他にタイピングゲームとかもろくにやったことなかったので、本当にタイプウェルから入ってそればっかりやってたって感じですね。

■どこかの地点で Dvorak 配列に切り替えられるわけですよね。

Quvota: そうですね、その次の日ですね。翌日とかに。

■翌日（笑）

Quvota: タイプウェルをやってみて、タイピングって面白いんだなとちょっと思ってきた時に、その当時に既に Dvorak を使ってたやつがいて。この配列を使うとどうやらもっと速く打てるらしいというような感じの情報を色々と見せてくれて。この配列を使うと、もっと速く打てるのかなと思って始めたんです（笑）当時 Qwerty で全然競技はやってなくて、実質的にタイプウェルをそもそも Dvorak で始めたという感じでした。

■そして数年後、タイプウェル英単語で圧倒的な力を放ち始めるわけですが。

Quvota: あれはその……一年アホみたいに時間ができた年があったので、アホみたいにやっていたというのが実情なんですけど（笑）

■やはり時間はかけないと記録は出せないですよね。

Quvota: 僕は体力がない人間なので、在学時代はみんなでわいわいチャットなりをしながら夜更かしをし、眠い状態で朝むりやり学校に行って、授業中も寝て、帰つてクタクタになって……っていう状態、それでやってるのと、いくらでも寝られて、朝起きて「よしつ」って打つのではもう全然違って。まとめて良いコンディションで練習時間を確保できるようになると、伸びるような気がしますね。僕は結構乱打気味だったので……というか、ひたすら乱打でしたね。X とか出る前からトプスピが

1000 超えてたとかそういう（笑）あの頃は結構グリーディに速くなろうとしていました。当時はずっとスピードを上げようとしていて、それに加えて安定性をつけたら、お、伸びた、っていうのが僕の印象ですかね。

■英単語であれだけの記録を出せたのは Dvorak だから、という部分はどれくらいあると思いますか。もし仮に Qwerty でやっていたとしたら、あの記録は出ただろうか、という訊き方の方が良いかもしれません。

Quvota: どうなんでしょう。多分出ないと思いますけど、ただそれは僕がそう思うだけっていうのはあるのかなあと。つまり、ある配列を打っていることによって、その配列に体が慣れてくるという面があると思うんです。なので、なかなかその（初めから Dvorak ではなく Qwerty で競技に取り組んでいたらという）想像はできないですね。けど、やっぱり自分に関して言えば Dvorak だからあの記録が出たんだとは思いますね。

■GANGASに登録されている記録をメモして来たんですけど、種目別のタイムが……。

- 基本 24.771 (ZF)
- A-F 26.200 (ZG)
- G-P 26.226 (ZG)
- Q-Z 26.263 (ZG)

Quvota: 平らですよね。これはもう平らにしようと努力して平らにしてるんですけど（笑）結構 ZG も出すのが大変で……まあ拡張は圧倒的に基本とはやってる量が違うので、あまり打ち込んではないんですけど。

■いくら Dvorak だからといって、この三種拡張が同程度に打ちやすく、記録がこれほど揃うことはないよなあと思っていました。

Quvota: 単に全部 ZG に載せたいとか総合 ZF にしたいとか、そういう類の根性で揃えただけで、こうなった後はもう全然打ってないです。基本はあの（最高記録を出した）後も打ったりはしてたんですけど……でもまあ今はテルさんが、とんでもないタイム出して完全に神化しますし（笑）

■そのあたり、長年公式にはトップであった Quvota さんからみて、どうなんだろうという話も是非聞きたいです。

Quvota: あの領域は見えないです。彼の基本 22 秒台……あれは意味がわからないですし、ちょっとあれは異次元という感じですね。彼は眠れる獅子というか、も

う随分若い時からちゃんとやり込んでいましたもんね。JIS かなで。それからしばらく隠れてましたから……隠れている間に、色々と、なんでしょう……数年サボるとあんなにうまくなるんですかね（笑）

■やはり中学くらいの頃までに一度やり込んだことがある……というのは大きいような印象がありますね。

Quvota: 多分そうだと思いますね。あとは、それにかける情熱とかもなかなか。大学生なんてのは結構、情熱を傾けやすい時期だとは思うんですけど、何か集中してやるってなると、身体の可塑性^{*87}とかもありますから。中学とか若い時からいっぱい打つれば良かったんだろうなーと思ったことはあります。僕なんか、手が自由に動かないで。痩せた時に一緒に筋肉も落ちちゃって。生っちょろい手になってますし。

■ご謙遜を（笑）スキル的な話題として、最適化ですね。Dvorak では最適化を使っていたんでしょうか。

Quvota: してないですね、基本的に。ただ Qwerty では [C] [E] の [C] とか僕左手人差し指を使って取っちゃうんで、そういう意味では厳密に標準運指ではないです。ほぼ標準ではありますけど。

■ローマ字を打つときなど、配列側を弄って [C] を [K] の代替にするなんてことは……。

Quvota: やってないです。……あーでも、弄ってるか。これは昔どこかに書いたから、もういいだろうとか思ってやっちやってるんですけど、ちょっとずるをしていて。基本的に（物理配列は）101^{*88} で打ってたんですけど、[Shift] + [7] にもシングルクオートを置いていて。Dvorak 本来の位置の ['] でもどっちでも打てるようにしてました。タイプウェル英単語を打つときは「I'm」の時だけ [Shift] + [7] を使って。後のシングルクオートは Dvorak の位置でシフトなしで取る、という、まあちょっとずりすることをしてましたね。

■確かにちょっとメリットがありますね。

Quvota: でも、それ以外はやっていません。[K] と [C] をひっくり返したりは試してみたんですけど、親にヘボン式でタイピングを教わったので、最初僕はずっとヘボン式で打ってたんですよ。「ちや」「ちゅ」「ちょ」を [C] で [C] [H] [A], [C] [H] [U], [C] [H]

*87 変形が、元に戻らないという性質。

*88 俗に「英語キーボード」などと呼ばれる、国内では一般的な日本語キーボードよりキー数が少なめのもの。

 (Qwerty では    ,    ,    という打鍵にあたる) と。Dvorak を使い始めて最初にこれすごい打ちやすいなーと思ったのが強く印象に残っていて、これを崩すのが非常に不愉快だったので、 と  を入れ替えるというのはないなと僕は感じていて。結局、やりませんでしたね。

■日本語のローマ字入力で Dvorak 使う人は結構入れ替えていますよね。

Quvota: 確かにここで打てるといいとは思います。だから「か」「く」「こ」は  を使って最近は打ってます。けどもう（↓の指で） を使うのが、完全に自分でリズムになってしまって。確かにローマ字入力ではそっちの方が速くなるかなと思いながら、いまいち踏み切れてないですね。いや、そういう意味では、その辺の打ち分けをちゃんとやってなくて。頭の固いような意見を言うんじゃないかと思うんですけど、「ん」を   で打ったりとかもしないんですよ。だから最適化とかは実はあまり……。

■ Dvorak という非標準配列を、ほぼ標準運指で使っていたと。

Quvota: あの当時はリアフォ (Realforce) ではなくパンタグラフを使っていたので、パンタグラフ特有の同時に押し（スライド打鍵）はやったりしました。縦に並んでる   とかは、うまい叩き方するとワンストロークで入るという。ただ、そうじゃなくも打てるようにはしてましたね。あれは転んだときにミスのリカバリが大変なので、基本的には素直に打っていると。

■僕 Dvorak は X 中盤くらいまでしか打ってないんで、全然感覚が違うとは思うんですけど、ローマ字を打つと「き」がつらいんですが (Qwerty でいえば  )。

Quvota: 「き」はつらいですね。ってか Dvorak でローマ字入力は本当につらいので。僕はタイプウェルは国語 R だろうと思って、ひたすら国語 R ばっかりやってて。英単語なんかあんまやってなかったんですけど。僕はもう（最初から Dvorak で競技タイピングをしていたので）こういうもんだと思ってずっとそれでやってましたけど、英単語をやってから国語 R に戻ると、打てないですからね（笑）本当につらいと思いますよあれは。

■「Dvorak は右に子音、左に母音がまとまっているから日本語ローマ字入力でも左右交互打鍵で打ちやすい」という話がありますけど、あれは競技タイピングにおいては大嘘ですよね（笑）

Quvota: あれは……あれは嘘だと思いますね（笑）そこはまあ、悪い点なんだろうと思います。

■ そりゃパンタグラフだったと仰いましたが、使用していたキーボードを伺ってもよいですか。

Quvota: Thinkpad^{*89} を使っていて、最初の Thinkpad 600 は非常によいキーボードだったんですけど、残念ながらタイプウェルは……あのハードでは少々重すぎて。はじめに打った時は初速が 0.4 秒切ってたんですよ、デフォルトで。でもあれで打つと、ほとんど 1 秒くらいになる。どういう順番で画面上にオブジェクトが描画されていくかが見てわかるという（笑）タイマーもひどいことになって、グラフもすごいガタガタで（笑）……と実用に耐えなかつたので、文章を打つのには使ってたんですけど、残念ながらタイピングには向かなかつたので、Thinkpad R40 というのを高校に入つてずっと使ってて、実質的にはほとんどそれで競技タイピングをやつていたという印象ですね。

■ やや話を戻して、下世話なギャラリー的な話になりますけど、テルさんの登場です。結構センセーショナルだったんですよ、ギャラリー的な立場の僕の中で。Quvota さんの Dvorak だからこそ出せたと思っていた記録を、テルさんが Qwerty でポンと超えて、^{*90}もっと行けるもっと行けるって全部超えていくっていうのは。

Quvota: いや、あれは破られて然るべきだと思っていたので。というか未だにやっぱりタイプウェルのランキングは煮詰まってないなあ、というのは常に思うところです。

■ 当時としても、抜かれないと思っていなかった。

Quvota: 全然思っていないですね。「全然やってる人いないなあ」と思っていたので。MADRIGAL さん^{*91}の記録とかもそうですけど、記録がパンとあるとそれが人類限界みたいに思って、その中で自分はどれくらいになるかなあみたいな感じの所、あるじゃないですか。

^{*89}かつて IBM が、今は Lenovo が作っているノートパソコンのブランド。設計思想がマニア向けするだけでなく、キーボードなどインターフェース面でも評価が高い。

^{*90}厳密には、非公式にではあるが勃起教教祖氏が 2006-2007 年当時に Quvota さんの記録を抜いている。

^{*91}タイプウェルオリジナルで 4 年間もの間、総合トップであった。

■確かに、トップの人を基準にして見てしまいですね。

Quvota: そうやって考えてしまっているだけで、もっと行ける余地はあるんだろうなとは僕は思ってましたから、いずれ抜かれるだろうとも思っていて。まあ、あまりサクッと抜かれてしまったので「わ、わあ」という気はしましたけどね（笑）

■サクッとなんでしょうか（笑）人の事を言うのはアレですが、テルさんは練習量がすごいですよ。努力型のタイプだと思います。

Quvota: 一日どれくらい打ってるんだろう。僕は標準的には一日、数十万打鍵くらいは打ってたんですよ。

■数十万打鍵！（笑）

Quvota: でも僕は、かなりだらだらと練習する人間だったので。しかも自分に体力がないことがわかっていて。基本的に記録って最初しか出ないんですよ。疲労が蓄積していない状態、出だしの何回かで記録が出る。最初に記録が出なかつたら、後はもう、惰性でだらだらだらだら打ってるだけという感じで。

■経験値になればいいやという感じですか。

Quvota: あとはだらだら打てることが楽しかったので。

■クールに記録を出していそうなイメージだったので意外ですけど、当時はジャンキーだったんですね（笑）

Quvota: そうですよ。単にひたすら打てるだけという馬鹿な生活をしてましたね。モチベーションも……まあやりたい時にやるって感じでしたから。

■本当に意外です（笑）と、競技的なお話をこれくらいにしまして、次は配列の方向で伺いたいと思います。

Quvota: 特に話したいことがあるわけじゃないんですけど、もっと Dvorak やる人が増えればいいのになーとは思います。Dvorak の話をしようとしたときに、未だに……いや最近 Dvorak について言及しようとする人ならさすがにないかと思うんですけど、「母音子音が左右交互だから打ちやすいんだよ」とかいうのがコモンセンスだと、やっぱり悲しいので、その辺は使っている人が増えると理解が深まって色々出てくるんじゃないかなと。そういう意味で、是非皆さんやって下さいって感じですね。

■一方最近はほとんど Qwerty を使ってると伺ってますか。

Quvota: 僕はもう今 Dvorak 打てないですから（笑）

■そんな（笑）

Quvota: まあ打てないって言っても一時間くらいやればそこそこ打てるんですけど。

■「競技レベルには打てない」という。

Quvota: ですね。僕は、モノの認識力が悪いんだと思うんですけど、かなり集中して見ないと先が読めないので、先まで読んでバッファにためていけて、それがスラスラと手で出てくるようなレベルに維持するのは結構大変で。手が物理的に動くかどうかよりも認識面で、しばらく打っていないと厳しくなってしまいますね。

■配列を切り替えて使うようになるとそれぞの配列で打鍵を組み立てる能力って落ちますよね。

Quvota: 異様な速さを求めるには、敷居を下げれば……うーん、Machine くらいの速度で良いのであれば、切り替えは割と簡単だと思うんです。だけど国語 R の Z とかそれくらいの速さを維持しながらさくさく切り替えていくってのは……なかなか厳しいかなという。逆にそうでなければ、基本的には問題ないです。一単語ずつとかでも切り替えできる……でしょうね。だからそういうゲームがいたら面白いんじゃないかと思うんですけどね。

■斑鳩タイピング^{*92}ですね（笑）

Quvota: あれは実際あったら面白いと思うんですけど（笑）だから、一配列しかやったことがない人からすると、おそらく「別の配列のをやった後に戻ってこられるのか」という点がすごく心配になると思うんですけど、そんなのは全然心配するような話ではない、というのがまずみんなに浸透してほしいと思います。

■他にはどんな配列を習得されていたんですか。

Quvota: NICOLA や飛鳥……は全然できるようにならなかった。特に親指シフトは普通の JIS かなみたいな押せばいいだけのものより習得に時間がかかる印象がありますね。僕がまじめにやらなかったからなのかもしれないんですけど。

Quvota: あと AZIK …… AZIK というか Dvorak ベースの方の ACT ですね。あれもやりかけましたけど、あんまり深入りはできませんでしたね。（認識や打鍵の）切れ目が変わるっていうのは、僕は乗り越えられなくて。

*92 「斑鳩」という自機のモードを白と黒で切り替えるというシステムを持つ STG がある。配列をそのようにスイッチングしながら打つゲーム、ということ。

僕は音で認識してるんで、思わぬ組み合わせが一打鍵に潰れるっていうのが非常に難しくて。その地点が結局僕は越えられず。打てば（拡張なしの Dvorak より）何ランクか落ちたようなスコアは出るんですけど、それじゃやっている意味はないし……今打たれている配列の中では、省入力という意味で一番先に進んでるとは思うんですが。

■あの方に向かってやれば、魔改造はできそうですね。

Quvota: とは思うんですよね。僕は越えられなかつたんですけど、あの困難を部分的に越えている人もいるというので。だんだん無連想な方向に行くとは思うんですけど。そもそも Qwerty とかを出発点にする必要がなくなってきた。あの方向でどれだけがんばれるんでしょうね。果たして高速打鍵になったときに頭の中で対応できるのかっていうのが未知数です。僕はかなに入力程度の複雑さでもかなり上達するのに時間がかかったので、あれほど動きが複雑になってきて、困難が増えてくると……殊にあれは先読みというか、文字の構造の認識というかが、普通ちょっと先まで見ていればいいのが、ずっと先まで見て、ここがこういう風な打鍵に潰せる、という風に常に認識していく必要があるという。議論としては最適化のコストの議論と同じような話だとは思うんですけど、それをさらに複雑にしたものが必要になる。実際どれくらいが現実的なのかという点は興味のあるところですし、気になります。

■漢直については。

Quvota: 漢直は……うーんどうだろう。キーボードを使い、慣れた配列で打つというのはかなりリソースを使わないで入力できている感覚があるんですが、果たして漢直とかがそういう領域まで行けるのかっていうのが疑問ですね。

■普通のローマ字入力とかかな配列ですと、音までしか認識する必要はないので「しゃべる」感覚すけど、漢直は文字までイメージしなきゃいけないので「書く」感覚ですよね。

Quvota: そうですね。「書く」まで入るとちょっとどうなのかなと。まあ、やっていないことに対してあれこれ言うのはアレですね。（漢直は）ひらがなを覚えて挫折した人間なので（笑）

■片手配列も色々やってらしたかと思います。

Quvota: 片手用 Dvorak とかちょっとやつたりはしましたね。チョイ入力も触つたりはしました。

■Twitter で見かけて、結局謎が解けなかったんですけど、「righthandedantisymmetriqwerty」というのは。右手用ということはわかるんですが。

Quvota: 片手用 Qwerty で、親指シフト化して、シフトを押すと右手範囲と左手範囲が裏返るっていう配列です。

■あー、シフト面が片手範囲の反対側になっていて、手首を移動する代わりにシフトでパタパタ切り替えられるというよ。

Quvota: です。全然ひねりもなく。あれは学習コストがゼロなんで。鏡に映すのって簡単じゃないですか。それでやってみようと思い立って、やってみたってだけなんで、全然画期的なものではないですね。どっちかっていうと右手ではなく左手だけで打てる配列を作りたい……っていうか Qwerty を左手だけで打つ訓練はしたいんです。どうしても **Ctrl** を非常によく使う生活をしているので。でもキーボードは残念ながら右の方が領域が大きく、どうしても右上がり届かない。なので実用的にどうするべきなのかなあ、という部分で困っています。今は配列が打てることよりも、それで実生活ができるこのほうが自分にとって重要度が高いので。

■色々とすごいお話を聞きました。配列を作るお話を出たので、その方向でもう少し伺いたいです。

Quvota: 自分で作ると作って満足して、自分でがんばって考えるから別に頑張って覚えるまでもなく体が覚えていて、よし一仕事終わった、みたいな感じで結局やりませんよね（笑）W/H さんの ZIS かな^{*93}はどうなんでしょう。僕は非常に期待していますけど。

■いやあ全然でして（笑）実際に JIS かなより速い物つてのはいくらでもできると思うんですけど。

Quvota: どんなに乱暴に作っても（JIS かなよりは）速くなると思うんですよ（笑）速さっていう方向で行って、現実的な今のタイピングゲームの枠組みというか、考え方……をひっくり返さないでもできる配列となると JIS かな系一択だと僕は思うので。

^{*93} JIS かなののような四段・小指シフトで高速打鍵を目的にした、まだ名前しか決まっていない完全なる妄想配列。

■配列屋さんの手法、各指の使用率の統計を取ったりというような視点についてはどうでしょう。悪いことを言うつもりはないですが、僕たちからするとやや見方が違うわけじゃないですか。

Quvota: まあ、見えている世界が違いますよね。第0近似^{*94}としてはアリなのかなという気はします。けど、それはあくまで第0近似であって、いわゆる僕たちみたいな立場の人間からすると、その先にある特徴で色々選びたい。だけど、そこまで議論が深まっていないなあという見え方をすることがありますね。彼らの言っていることというのも一理あるというか、下手なことをしていない分、彼らはマトモであって、自分で使いたいと思って、それにあったものを頑張って作っているという意味で、非常に良い仕事をしていると思うんです。ただちょっと、僕たちの求めているものではないよね、と思うことはあります。実際僕らのような人達向けではない、と断言している方もいらっしゃいますから、その通りなんだろうなと。

■一方我々の考えるような、ピーキーな配列の作り方となると、現時点で正しいのかどうか確信は持てないにしろ、ある程度正しそうだと言えそうな要素というのは判明してきているわけじゃないですか。認識ですとか、打鍵の構成コストですとか、Zとかになると運動・運指レベルでの経験値ですとか、力学的な限界ですとか。もちろんその頃にはワードと配列がマッチしているか否か、というのも大きな要素になっているし。この辺のタイマー的な経験論と数理的手法をうまく組み合わせながら設計していくと速い配列というのを目指していくのかなあとは思っているんですけど。

Quvota: 究極的にどういうのがいいのかっていうのは、それこそ弱い指は使わないっていう方針ですごい記録を出している人もいますし、全部使う方針で出してる人もいますし、ちょっと議論が分かれるというか。一つの正解というのではなくて、設計思想で分かれるところなのかなという気がします。

■完璧で一般的なものではなくても、定量評価のモデル^{*95}を、タイパー的にまあまあ意味のあるようなモデルを、提示していけたら良いなとは思ってるんですけど。

Quvota: 結局、何を求めているのかっていうのが問題ですね。速く打てるのかどうかっていうのは、まあス

カラー^{*96}に落ちるという意味では楽ですけど、ちょっと情報潰しすぎですからね。もうちょっと何かあったらしいなど。でも、そもそもそこがすべての困難ですね。……多分、タイパーの人達っていうのは細かいことを考えすぎているとは思うんです。もうちょっとざっくりと評価できる軸というのが見えてくるといいなあと。

■勉強になります。(この本もそうですが)今の現役の一部は、理論派の人はモデル作り、手法まとめ、学習・改良とかで理工的に攻めていて、それとは別にガチガチの競技者の人は自分の感覚で特化配列のような配列を作りましたとか、運指について議論しますとかで模索しています。これがうまく融合すると、……と言うのは簡単で実はとても難しいんですけど、融合できれば、進歩していくうかなと思って。面白い状況だと思っています。

Quvota: 是非やりたいなあ……できあがった配列を、みたいな(笑)

■ Quvotaさん何でもできるんですからお時間あれば手伝って下さいよ(笑)

Quvota: うーん、そういう情報がまとまっている所があるといいなとは思います。今北産業というか。コンテツを端から消費している立場からすると、追っかけるのがなかなか大変なので。

■学会じゃないんですけど、そういう成果発表の場がまとまると便利そうですね。……と、うまくまとまった所で、そろそろ締めに入りたいです。何か伝えたいことなど、ありますでしょうか。

Quvota: さっきも言ったことになるんですが、みんなDvorak打とうよ。いやDvorakじゃなくてもいいんです。マジになって別な配列打っている人っていうのがいたらしいなと思いますね。はっきり言って二番目の配列なんて、すぐうまくなるじゃないですか。だから簡単に第二第三の配列ができるようになる、と思うんですけど……でも多くの人が中途半端なところでやめてしまうというか。かたやQwertyとかではZ出したいと言っている割に、他だとまあMachine出し満足かなとか。Machineすら行かなくて多くの人はGeniusとかだと思うんですけど。第一の配列では、GeniusでGenius(天才)だとは思いませんしMachineでMachine(機械)だとは思いませんよね。そういう感覚で、もっとこの配列やらなきやつっていう感覚で、やりこんでくれる人

*94 本質的でない部分をあえて無視して考えること。

*95 配列に点数をつける方法のようなもの。

*96 複数の要素を持つベクトルではなく、大きさのみを持つ量。

がいっぱいいればなあと。

■耳が痛いです（笑）

Quvota: いや、僕は高校に入って、自分がある程度自信を持っていたいはずに關しても、ヤバいやつがいるっていう時に、これは誰しも人生のどこかしらのタイミングでみんな色々あると思うんですが、アイデンティティの危機に瀕するわけです。そうした時に、僕の素直な解決策が「誰もやってないのをやる」だったんですよ。誰もやってないのをやれば第一人者になりますよね（笑）後に人が続くかどうかってのは完全に別問題ですけど。そういう風な感じで、横道にそれるというか、変なことをやる人がもっといると、いいんじゃないかなあと思うんです。中途半端にやった感想とか聞いても、別に面白くないと思うんですよ。極めた人の話って、聞いてると面白いじゃないですか。別にタイピングに限らずに。みんなと同じじゃなくて、みんなと違った経験を持っていいる人っていうのがもっと増えて、もっと好き勝手なことを言ってくれたらいいのになと思います。

■皆さん競技者なので、同じフィールドで戦いたいという気持ちがあったりするのでしょうか。

Quvota: 後ろめたさというのはやっぱり若干あって。確かに気持ちが通じる人が近くにいるというのは割と重要です。一人でやるのはなかなか。実は僕は、振り返ると、周りに Dvorak をやっていた人が他に三人いたので。非常に恵まれていて、ぬるい生活だったんです（笑）だからまあ、そういう機運も高まるといいですね。

■ありがとうございました。

4章 Gamer - ゲームとしてのタイピング

あきうめ 氏

小学生当時から TOD において常人離れした正確性・速度を見せつけ、全タイピング界を震撼させた。「絶対神」「アンドロイド」などの異名を持つ。TOD エキスパートにして、全国記録保持者。

父・信仁 氏

あきうめ氏の父であり、ゲーマー。鋭い考察力と的確な指導方法で、小学生当時からあきうめ氏を全面的にサポート、他に類を見ない超一流正確性タイパーに育てあげた。

■あきうめさんは小学生時代のイメージが強いので、僕より背が高いことに驚きを隠せません（笑）お会いできて光栄です。よろしくお願いします。

あきうめ：よろしくお願いします。

父・信仁：いつの間にかぐんぐん伸びてな（笑）

■時系列順にお話を伺おうと思います。はじめに、タイピングすることになったきっかけは、ゲーマーのつながりで DC 版 TOD を一式入手されたからだと伺っています。

父・信仁：ゲームのサミットで毎回来てくれている方が、使わないと丸ごとくれまして（笑）初めは俺がやつてたんです。あの頃は俺もタッチタイプができなかつたから、ちょうどいいやと。それを横で（あきうめが）見ていて……興味を持ったんだと思います。ちょうどその時期に小学校の夏休みがあつて、毎年実家の方で一ヶ月過ごすようにしていたので、「これ持つていって頑張れや」と持たせて、帰ってきたら……「おい何だこれ！？」という状態に（笑）

■最初は、どうやって練習されたなんですか。

あきうめ：ジェームズ^{*97}が教えてくれるチュートリアルモードで（笑）その後に、アーケードモードの練習用ステージをやってました。ドリルモードの存在に気づいたのはけっこう後なんで、最初の頃はずつと本編ばっかりですね。

■本当に TOD で一から入門されたんですね。

あきうめ：本当にそうです。

父・信仁：当時もうゲーマーだったので、これだけ打てるんなら行けるんじゃないかと、ゲーセンへ。京都ジョ

イボリス^{*98}ではくびきりゾイルさんという方がランキングを独占していて。彼の記録を駆逐するところからのスタートでしたね。初めは全然届かなかったけど。

あきうめ：8000 すら届かんかった、というか、ワンコインクリアすらまず出来てなかったから。

■すぐにスコアアタック的なことを始めたんですね。その後わずか 2 年程度で Easy 台でカンスト 9999 点、Normal 台でも日本記録の 9858 点などの記録を叩き出します。

父・信仁：TOD で入門して、初期にもう「ミスしちゃダメ」というのが前提の世界に入りましたから。それには KeNo さんの影響がすごくあった。

■正確性重視で知られ TOD エキスパートの一人である KeNo さんですね。

父・信仁：（2001 年 3 月の秋葉原バセラ）オフに行ったときに、実際見て、KeNo さんにボコボコにされて、こんな化け物じみた世界があるのかと。実は当時、やる前は勝てると思ってたんです。対戦だったら、初速もこっちが速いし……とか思い上がってて。

あきうめ：全然 KeNo さんが強かったです。

父・信仁：あのオフの時にはカラオケ屋（バセラ）にドリキャスをみんなで持ち寄ってね。

あきうめ：個室 4 部屋でトーナメントをやって、勝ち上がった人は大部屋の方で決勝を。

父・信仁：すごかったです。手作りのイベントだとうに本格的で。集まったメンバーも今にして思うとそうそうたるメンバー。で、予選は勝って、準決勝は「あきうめ vs KeNo」と「dqmaniac vs Jin」。KeNo さんと当たった時は「ラッキー」と思ったんですよ（笑）これなら行けると。

あきうめ：「正確性だけの人なんちゃうの？」みたいな油断はあったなあ（笑）でもやってみたら「やばっ！」つて。1 章で大差をつけて、5 章で逃げ切ればいいやろと思ってたんですけど、1 章の時点では全然敵ってなくて「ああ無理や」と。

父・信仁：そして 5 章のマジシャンで例のアレ^{*99}を使われてな。もうコテンパンにやられて、あの後は内心「KeNo 憎し！」みたいな勢いで、絶対に彼の記録（当時の TOD 日本最高記録）だけは超えてやると誓ったんです。正確性重視で上を目指そうという発想の原点はそこ

^{*98} あきうめ氏がホームグラウンドにしていたゲームセンター。

^{*99} 相手がワード打ち切りを放棄した際に自分も打つのをやめ、対戦相手にダメージを与えることを狙う技。

ですね。

あきうめ: KeNoさんの正確性には驚いた。当時はまさかフルコン^{*100}できるって思ってへんかったもん。1章5章6章の3ステージを全部（ノーミスで、コンボを）つなげれるっていうのは、まず誰も想像してなかつたと思う。

■その後は、正確性重視のスタイルを徹底するようになったわけですね。

あきうめ: 一番初めは正確性とかそんなに見んかつたけど、それからやな。

父・信仁: 入っていく時には正確性はそれなりでいいと思うんです。ただ TOD スコアアタックとなると、そういう甘えは一切通用しない世界です。逆に（ワードの打ち切り評価）A なんて簡単に出来る。初代 TOD は S がないので。だから速さなんてダメージを受けないだけあれば十分で、ひたすら正確に打つことさえできれば、あとは（スコアルール・四連スカシ^{*101}・被ダメによる難易度下げのような）攻略情報さえ知つていれば、誰でもあのスコアは出せるはずなんです。でもそれが出来ないと、正確性を意識して打つというのがいかに難しかつていう話なんです。

あきうめ: Easy 台まではその理屈が通用するな。Normal 台は速度もかなりセカセカやつた気がする（笑）部分部分で難所があるんで……そこさえ乗り切れば、あとは問題ないけど。

■難所というか、6章2つめのミッションでは何体でも倒せるので、あそこで速度が必要なのかと思っていました。

あきうめ: ああいう場所は大事ですよね。よく覚えてないんですけど、確か13体か14体くらい倒してました。どちらかというと、ミッション自体より鎮静剤^{*102}ばっかり出る、なんて部分に嘆いてたな。ダイヤモンド^{*103}来ねえみたいな（笑）ダイヤモンドさえ出でれば Normal 台カンストやつたやろ、っていうパターンも実は何回かあった。

父・信仁: その辺は……ゲームだからな。あとは運だけという。

あきうめ: 回数増やすしかない。5章6章を（一度もミスタイプせず）フルコンで行けた回数なんてもう、50回とか……いやもっとやろな。6章やつた回数だけで言つたら 1000回とかですよ。

父・信仁: 相当のやり込み甲斐があったよな。

あきうめ: 四連スカシも相当練習して見極めて、最後の頃はほとんどわかるようになってましたね。単に画面の外に消えるというだけではダメなパターンもあって、出て行く角度とか、球を出した瞬間のエンペラーの立ち位置とか、色々観察して、感覚的に身につけてました。5章でコンボ数を 89 に持つていく方法^{*104}も、プレイするうちに発見したり。

父・信仁: どういう状況でどういうアイテムが出たかのメモを毎回取つたりとか……散々やりましたよ。そこはゲーマーですから。ゲームとしての攻略的な要素もこれほどある TOD は、本当に奇跡的なゲームです。

■やり込みでのスコアアタックはもちろん、大会のような一発勝負でも結果を出されていますよね。

父・信仁: TOD と言っても、本当に黎明期にゲーセンでやっていた人から、PC 版の TOD2004 とかを後からやった人までいるでしょう。今の現役タイパーの人は、TOD があまりゲーセンで稼働していないので、気の毒だなと思います。あの頃やってた人は、ゲーセンで、いわゆる野試合をたくさんこなしてるですから。たにごんさん、dq さん、Pocari さん……彼らが毎パソのような一発勝負でも力を発揮できるのは、一つにはそういう環境で鍛えて来たことがあると思うんです。今のネット対戦で慣らしてたタイパーだって、確かに速くて上手いんでしょうが、夏も冬も空調の効いた快適な自分の部屋で、慣れたキーボードで、つまり最高の環境でやっているわけです。言ってしまえば母親の胎内と同じようなものですよ。外に出て、本当に相手と面と向かつて対峙して打つたりとか、大勢のギャラリーの視線を浴びながら打つたりとか、そういうリアルの空気・緊張感を知らない。あの空気の中で揉まれて来た人はやっぱり皆強いんです。

^{*100} フルコンボ。TOD ではミスタイプをしないで敵を倒していくとコンボがつながり、一度でもミスタイプするとリセットされる。

^{*101} エンペラー戦でスコアを上乗せするための高等テクニック。

^{*102} ミッションの報酬として出るアイテム。鎮静剤は点数にならないのでハズレである。

^{*103} 点数になるアイテム。

^{*104} マジシャン三連弾で喰らう・道中の放置すると斧をダブルで投げてくるゾンビの利用。このように5章でコンボ数を 89 にすると、ゲージが満タン寸前になり、6章のはじめの一帯でライフアップによる加点を得ることができ無駄がない

■確かにメンタル面や対戦での駆け引きのような要素では、古参と呼ばれる方々に全く敵う気がしません。

父・信仁: 俺らも当時はジョイポリスだけでなく、京都のほとんどのゲーセンに行き尽くしましたよ。大阪も行った。ひとつひとつの店で環境が違うわけです。冷房直撃の店があつたりとか。

あきうめ: 冬で寒いのに、入り口のすぐ側に置いてあつたりとか。

父・信仁: 他にも隣に音ゲーがガンガン置いてあってうるさいとか、キーボードがタバコで溶けて打ちにくいたとか……。そういう色々な所を回って、揉まれて来たんです。TOD2003 の発売記念の大会^{*105}も、大晦日近くで寒いところに雨が降って。

あきうめ: (そんな気候の中) ほとんど外に出た場所で打つという最悪の環境でした。

父・信仁: そこでも、予選の全力疾走一発目で 36 秒が出来た。あれなんかはもう、たまたま出たわけじゃないくて、そういう経験の積み重ねの結果なんですよ。

■経験が桁違いだということを痛感します。TOD スコアアタックの後には e-typing で活躍されていたと思います。e-typing についても伺えますか。

父・信仁: エタイの連勝記録を作った頃は o-ck さんがライバルのポジションにいましたね。

あきうめ: 彼は強かったです。あの人がいなかつたら、あんなにスコア伸びていなかつたと思う。光帝院(神無)も本当に……強かったなあ。抜いても、一瞬で、次の日には抜かれているという。

父・信仁: 光帝院な(笑)

あきうめ: 結局何者かもわからなかつた。

父・信仁: 海外に行くから、とお別れのようなメールなどは来たんです。あのメールの送り主が本物だったのか偽物だったのかすら、わかりませんが。実力面では、あの頃は不正だなんだと言われましたが、今から見るとそうでもないし。

あきうめ: 慣用句で 750pt くらいやつた。当時はすごかつたんですけど。

父・信仁: 慣用句が伸びた理由のひとつは光帝院さんの影響だよな。極端な話、自分としては、あれが実力であろうとなかろうとどうでもよかった。(あきうめ氏に刺激を与える) 材料にできるから。この人は、ライバルがいるとすごい燃えるタイプなので。しかし今は攻略も進んで、レベルも上がってるんじやないですか。

あきうめ: 始めた頃はみんな 600 台やつたもんなあ。650 超えたらすごかつた。

父・信仁: 今は 700 後半なんてトップの人は毎週出しているようなレベルになってきてますよね。

あきうめ: でも今でも 800pt 以上がバンバン出てはいないんやな。毎週 850pt とかで争うレベルに行ってても良さそうなもんやけど。700 後半って自分が中学くらいのトップのスコアじゃないですか。それが今まで続いているんやなあ。

■そうですね、本当にトップレベルの人が 800pt に少し足を踏み込んだのみで、当たり前のように 800pt を出したりはしていないです。

あきうめ: 600 台から 700 台に上がったのが俺の世代で、そこからは止まっちゃってる感じですね。そりやどんどん伸びにくくなると思うんですけど、もっと行けそうなもんやけどな。

■まだそのレベルでの競争というのはまだ行われていないので……。800 を出せたら間違いなくその週はトップで、神の仲間入り、という感じですから。

父・信仁: もう一回復帰して降臨したら?

■あきうめさんの記録を目標に頑張っていた e-typing ガチ勢は、抜き返してくれなくて寂しがってますね。実は俺さんのインタビューでも、露骨に煽ってる内容が載ってるんですけど(笑)

父・信仁: いや、彼の執念はすごいですよね。自分も色々読んだけど……リポビタン効果で、一点集中でね(笑)評価しますよ。

あきうめ: 記録が抜かれたのいつだつたっけ。大分後になつてからやつたよな。

父・信仁: でも実は、元気ワードでは他にもそれっぽい記録も出してるんです。腕試しの元気ワードではなくて、練習モードのような場所の元気ワードなんですが……Error 判定^{*106}が出て。

■詳細不明の 800pt 台があったんですね。

あきうめ: あれ何点やつたんやろ。確かにあったな。まあそんなこと言つたら……今でもやつたら出せると思うんやけどな、800pt は。

*105 TOD2003 秋葉一決定戦。

*106 旧仕様では 800 以上で Error となつた。

■おお！

あきうめ：俺さんか誰かが慣用句で 800pt 出したらありますよ（笑）

■煽り返してしまった（笑）

あきうめ：やりましょうかね、ホント。今やつたらどれくらい出せるんやろってのは気になりますから。慣用句もちょっとワードが変わったそうですし。

父・信仁：今でも期待してくれる人がいるんだし、また一回やってみたらいいよ。

あきうめ：じゃ、ある日突然ランキングに載せるかもしれないです。慣用句 800pt 超えとかで。

父・信仁：当時の慣用句の最高記録も、1 ミスがなかつたら 800pt 行ってたし。あれは失敗だったな。

あきうめ：（良い記録が）出るときの感覚っていうのがあるんですよね。あの 800pt を逃した瞬間、「あーもうしばらくは無理やな」ってわかりましたし。慣用句で WPM が 800 を超えたのはあの一回だけなんです。

■その一回でミスをしてしまったというのは、やはり痛恨のミスだったと。

あきうめ：痛かったですね。慣用句はワードが短いのでミスのペナルティが大きくて。あれがなかつたら 810pt とかでしたから。ノーミスで WPM 790 台、795pt とかは何度も出してるんですけどね。通してノーミスで打てたら大抵 780pt くらい。そこにたまに神がかってうまく打てる時というのがあって。

■これは WPM で 800 くらい行ってる感覚だなと。

あきうめ：そう、何か感覚的にわかるんですよね。

父・信仁：この人スコアが表示される前、「オツカレサマデシタ」となっている間に、これは何点って言うんだよ。すると、本当に大体それに合ったスコアが出るんです。± 5pt くらいの精度で。

あきうめ：ほんと感覚ですね。

父・信仁：それくらいやりまくってるんです。出たワードと自分の打った感覚でもう大体わかるっていう。

■半端じゃないですね。

父・信仁：慣用句は今の人だと、どれくらい出せるんですか。

■慣用句は他のワードと比べるとガクッと下がります。700pt 台もほぼ出なくて、750pt 以上をポンポン出せる人となると、あきうめさんの他にはほぼいないと言ってしまっていいんじゃないでしょうか。

あきうめ：自分は元気でゴリ押しをやるまでは、慣用句のスコアが一番高かった。文章短くて打ち切りやすいから、慣用句はけっこういいと思うんやけどな。元気ワードであれだけスコア出るなら、慣用句も行けるだろって思います。……でも（連勝記録を作るなど e-typing に積極的に取り組んでいた）当時も、確かに慣用句は一番勝つ自信があったな。慣用句の週はたとえ o-ck さんが出てこようと負けんっていう。780pt くらい出しておけば大丈夫やろ、と。

父・信仁：普通に出てたね。当たり前のように、練習一発目で 780pt とか。

■初速を重点的に鍛えている人は、今あまりいないんですね。

あきうめ：重点的に鍛えて……たんかな？ まあ勝手にそうなってたんか。

父・信仁：そりゃ、TOD だけやってたからな。

あきうめ：全力疾走は本当に初速ゲーなんで、練習になりますよね。あんなのばっかりやってたからか（笑）

■e-typing に関して、少しスキル的なお話を伺いたいです。

父・信仁：運指・最適化に関しては全然やらせないままで。「か」「く」「こ」は C で打つみたいなことも、結局しなかった。

■標準運指で、打ち分けもしないスタイルですよね。

あきうめ：ジェームズのせいやろ（笑）ジェームズが（トレーニングモードで）指の動かし方を（標準運指で）教えたから（笑）あれで習っていなかつたら……ホームポジションに手を置くような打ち方に最終的になっていったとは思いますけど、なんか（最適化のようなことも）やってたかもしれません。（標準運指を外れるのは）- を中指で打つやつだけですからね。あれは単に（小学生当時に手が小さくて）届かなかったからなんですけど。当時は手や腕全体で動かして打ってましたからね。今やつたら小指になると思います。

父・信仁：本当にそれだけだよな。最適化は（標準運指の打鍵スタイルが）完成されてからやろうと思うと、膨大な時間と労力が必要になりそうで……迷った時期もあったんだけどな。

あきうめ: 理論で言ったら、親指とかも使えた方がそれは速いと思う。

父・信仁: 「うんぬん」とかは連打ゲーだもんな。

あきうめ: 「うんぬん」はダメですね。全部人差し指で打つんで(笑) 中指で **U** を打てた方が速いと思いますけど……ジェームズのせいで(笑)

父・信仁: 速さだけを追求するなら、最適化はしていかないといけないのかな。

■現役タイパーでタイプウェルで席巻しているテルさんは標準運指なんですけどね。正確性も非常に高くて。

あきうめ: なんか通ずるものがある(笑) タイプ似てるんですね。それはぜひ会ってみたいなあ。

父・信仁: じゃあ標準運指にも希望はあるんだ。

あきうめ: 標準運指の人には頑張って欲しいわ。

■打ち分けはされてますけどね。

あきうめ: とっさに打ち方を覚えるってのは難しく感じるんですよ。自分は元々のワードの表記そのままに打つんで。アルファベットを見て、そのまま。

■いわゆる「ローマ字読み」ですね。では逆に日本語の文しか表示されないようなゲームだとつらいんじょか。

あきうめ: 遅いですね。すごく遅いです(笑)

■一時期少しだけタイプウェルでトレーニングをされていた時には日本語を読んでいたと伺っていますが。

あきうめ: タイプウェルはアルファベットの表示が小文字じゃないですか。あれが無理だったんですよ(笑) TOD と e-typing、あと打トレは全部大文字だったので。

■なるほど、大文字と小文字の差でしたか。

あきうめ: 話は小学生の頃に戻るんですけど、キーボードの印字って大文字じゃないですか。あの頃は画面の文字と同じ(形が印字されている)キーを押せばいいんだろうと、そうやってたんです。

父・信仁: 本当にそこからだったよな。ローマ字とかわかつてなくて。

あきうめ: なので、小文字が表示されても、そんな文字が書いてあるキーないぞ? と(笑)

一同: (笑)

■TOD・e-typing と伺ってきましたが、これらの記録はどれも偉大なものとしてタイピング界の中で語り継がれています。

あきうめ: 俺はあんまりよく知らんからな、タイピング界のことって。黙々とゲームやってたって感じですからね。そういうのはこっち(父・信仁さん)にお任せしてた感じで。それを聞いてただけです、特に小学校の頃は。

父・信仁: ここまでタイピング界のことを知らないタイパーも珍しいですよ。タイパーって、相手のこと色々知りたくなって、ブログとかチェックしたりとかしますよね。この人は本当にそういう一切やらなかつた。興味がないんですよね。

■情報収集は信仁さんが行っていたということですね。

父・信仁: 芸能界でいうと、タレントとマネージャーの関係みたいな感じですよ。私は宣伝とか色々やって、こっち(あきうめ氏)は黙々と(タイピングを)やる人。二人三脚みたいなもんですよ。

■面白い関係ですよね。競技者と指導者の二人三脚なんて、他にそういう方は見ませんし。

父・信仁: 始めた時点では小学生でしたしね。そういう意味で、異色といえば異色でしょう。「才能と努力どちらが大事か」と問われたことがあるんですけど、これは問い合わせからして間違ってるんです。これらは比べるようなものじゃない。努力はして当たり前。出来るだけ全力で努力するのは当然ですよね。だから俺は、努力の代わりに「環境」で答えるんです。

■環境、ですか。

父・信仁: たとえ才能があって、努力も十分にしたとしても、小学生が一人で打っていたら、絶対にこうはならなかつたんです。子供だけでは無理ですよ。タイピングはまだ体系化されていない世界ですよね。やっているレベルはそれなりに高いんだけど、みんなそれぞれ試行錯誤している。だから指導が必要でした。場慣れについてもそう。俺がゲーセンに連れて行って、ガンガン金を注ぎ込んで。「金は出すからお前はしっかり打て」とか、小学生にそんなこと、普通しないじゃないですか。そういう意味で「環境」という要素を強調したいです。「環境が人をつくる」んです。(あきうめ氏の)「才能」がどうかは知りませんけど、俺がやったのと同じ事をやつたら、「環境」を整えたら、同じようなレベルの子は絶対出てくるんです。

■言われてみると、その通りだと思います。

父・信仁: もちろん親ばか・ばか親だということは自覚していますよ。ただ、そういう助力がなければこういう結果は絶対残せなかつた。当時あきうめより一つ下で、かなり速い小学生がいて、TODでも対戦したことがあつたんです。対戦で「もっと本気出して下さい！」とか煽って来たりして（笑）いい根性をしてました。でもやはり、環境が変わるとやめてしまう人が多くて……もつたいないと思いますね。

■あきうめさんの競技スタイルは、ゲーマーであるという部分と関係していますよね。

父・信仁: ゲーマーが一時期タイピングに挑戦したという感じですから。それなりの結果は出たと思ってるけど、本質はやっぱり、ゲーマーなんだよな、どこまで行つても。「タイパー」って呼ばれたら、それはタイパーでいいんだけどね。

あきうめ: うん。

■ゲームの中の一種類としてタイピングをやっていました。

父・信仁: 「タイパー」って意識したことないよな。

あきうめ: ないな。やってたのはゲームやし（笑）

■ゲームと言えば、タイピングを始める前にはレースゲーム等をやっていたと伺っています。

父・信仁: あれは俺の影響でね。リッジレーサーなどを。

あきうめ: え、他のゲームのことも書いてくれるんですか（笑）

■レースゲームとかをやっていると、コンマー秒とかの感覚に慣れてきたりとか、タイピングに通ずるものがあるのかなと（笑）

あきうめ: あー……！ 確かにタイムアタックとかやつてたからな。タイムを競うっていうのはそこから來てるかもな。

父・信仁: 幼稚園の頃からやってるわけだからね。

あきうめ: 記録の世界みたいな所にそこで慣れていたというのも、あるかもしれないですね。

父・信仁: リッジレーサーのランキング上位の人を家に集めて、というのがそもそもサミットの始まりなんですよ。ランキング一位や二位のすごい人らが来て、その中にまじって、当たり前のようにならにゲームをやってた。それもただ遊ぶんじゃなくて、競っていた。他のゲームで言うと、鉄拳でもそう。オフ会で対戦をやって、小学校

低学年でもバリバリ大人顔負けだった。本質として競うのが好きなんだよな。勝ちたい、という。

■勝負の世界の中には、タイピング以前からいたということですね。

父・信仁: 当たり前のように、いましたね。負けん気が強いというのはタイパーならみんなそうだと思ひますけど。そうじゃなかつたら、そこまで速くなりたいと思わないですから。

■関連しますが、タイピングの世界から離れた後にどういう活動をされていたのかも伺っていいでしょうか。

あきうめ: ゲーマーに戻りましたね（笑）ホンマのゲーマーに戻っちゃった感じです。

父・信仁: ゲーマーですよ。どんだけやるんだよ！ つてくらい。

あきうめ: あと、音ゲーを始めた。これはタイピングの影響だったかも。

■音ゲーですか。今どきのタイパーもやっている方多いですね。やはり音ゲーでもガチ勢なんですか。

あきうめ: いやあ、まだまだガチ勢じゃないです（笑）武寺^{*107}をやっていて、SP^{*108}は十段ですね。でもSPで全然上達感がなくなっちゃって、DP^{*109}に逃げたんです。そうしたら、二週間くらいの練習で九段に届くところまで行って。こっちの方が行けるんじゃないかなと思って、今はDPを専門にやっています。タイピングの経験があるんで、やっぱり全部の指を動かしたくなるんですよね。

■こういう、あきうめさんのタイピング以外の話に興味がある人、多いと思いますね（笑）

父・信仁: 彼女はいるんですか、とか？（笑）

あきうめ: ノーコメントで（笑）

■話を戻しまして、ゲーマーとしてのタイピングですが、TODのお話でも正確性重視のスタイルを強調されましたね。

父・信仁: 根底に「ミスしちゃダメ」というのがあるんですね。「タイピングとは何ぞや？」と考えます。「タイプする」という行為は、そもそも何を目的としているかを考えれば……「速く打ちましょう」ではないですよね。スタート地点は必ず「文字を正しく入力する」のはずなん

*107 beatmania IIDX

*108 筐体の片側 7 キーを使うモード。

*109 両側 14 キーを使うモード。

です。キーボードという装置は入力をする目的とする道具ですから、正確性があくまで第一、大前提。もちろん一つのジャンルとして「極限の速さ」を競う文化はあっていい。でも、あまりにもそればかり、それ一辺倒では、歪ですよ。極限の正確性を競うような文化・ランキング・ソフトも、もっとあっていいんじゃないかと思います。

■最速記録主義で、正確性が算入されないタイプウェルがメジャーで、対抗できるソフト・文化がない現状がありますからね……。

父・信仁: 自分個人の意見としては、タイピングでランキングを作つて競う時には、本来はまず正確性を競うべきだと思う。正確性は 100% がゴール、全員横並びで終わりじゃないですか。なので「100% 以上がないから、そこで終わりじゃん」と言われる。でも、それは違います。逆にそこから始まるんですよ。その中で誰が速いんだ? と、これならわかる。速度にはゴールがなくて、正確性には 100% という明確なゴールがあるのに、見えているその地点すら目指さないんです。大変さから目を逸らして、逃げているだけだと思います。

■正確性は前提という考え方ですね。

父・信仁: 電卓と一緒に。電卓は、打つて計算した答えが正解で、初めて評価されるわけです。その上で、どれだけ速く計算できますか、という競技になっている。答えがあつていなくても、入力が速いからすごい、とは絶対にならない。今のタイピング界の考え方からは、その部分が抜けてます。タイピングとは本来、知的な行為だと思うんです。ミスをしないで高速に打つというのは、ピアニストがミスタッチなく名曲を奏でるのと一緒に、芸術の域に達する可能性を秘めている。みんなが正確性に対する意識をもっと持って、目指していくばそういう世界も見えてくる。「ミスをしてもいいからとにかく速さ」というのは、電卓やピアノの世界では通用しないでしょう。正確性 99% の人のピアノなんて聴いてられないですよ。

■確かに 100% 正確に演奏できることは前提になっていますね。

父・信仁: もちろん結果的に 100% で打てたかどうかが重要ではないんです。どんな人間だって毎回必ずノーミスで打てるなんてことはないですから。ピアニストにだってミスタッチはあるでしょう。でも、打つときに正確性を意識して、100% を目指そうと思う人間は、たとえそんなに速くなくても「タイピスト」として評価さ

れるべきだと思います。速さだけを追求するぜという人は「タイパー」。この使い分けが個人的に気に入っています。

■「タイピスト」と言えば、毎パソは正確性を重視した競技ですが……下火になってきていますしね。

父・信仁: Pocari さんにごんさん（といった毎パソに力を注いでいた当時の「タイピスト」）はすごいんです。彼らはタイプウェルでも自然と正確性重視でしたよ。速さだけでいうと誰々だ、という評価しかないと、どんどん記録は塗り変わるから「誰々はオワコン」となる。タイプウェルのスピードだけで言えば、彼らなんて今ではもう全然なんだろうけど、でも実際に大会みたいな場をつくつて正確性も含めて一発勝負をしたら、今のタイパーなんてボロ負けしますよ。まったく太刀打ちできないです。

■それは僕個人としても、事実として痛感するところです。

父・信仁: 昔の人の中にも正確性を重視してやっていた人はいましたけど、圧倒的なスピード至上主義の勢いに押されて、何の評価もされない。それに権威を持たせるということをやらない限りは、みんなの目はなかなかそっちに行かないんです。限界の速度を出すというのも、もちろん難しいでしょうけど、正確に打つというのも、難しいですよ、と。「ゆっくりでも良いから正確に打つてみ、その代わりミスしたら指ちんりますよ」とか言われたら、動けないですよね。その事実から目を逸らさず、意識していないと。タイムが 0.001 秒でも速ければそれが偉大で凄いという価値観だけでは、どうしてもゲーマーからすると奇異に見えるんです。野球で言えば、アマチュアで 160 キロの速さで玉を投げられて、その代わりコントロールは全然ダメですって奴がいたとして、そんなの絶対プロになれないでしょ。スピードをコントロールできる技術があって初めて、そういう場に出て評価される。

■色々なたとえがうまくはまって驚きます。

父・信仁: 100 分の 1 秒、1000 分の 1 秒なんて動画で見たって、そんなの一緒ですから。動画で見てこっちの方が 100 分の 1 秒速くてスグーとか、絶対ならない。そういうレベルになった時には、正確性はむしろ目に見える差だし、100 分の 1 秒遅くてもノーミスだったら絶対にそっちが評価されて然るべきです。「この速さでミスしないで打てるのか!」と。……現役でやっている方

にこんなことをくどくと言ってしまってすみません。でも、最後の頃はそういうことを主張したくて、色々言つたりやつたりしていたんです。TOD2 の動画^{*110}にもそう。伝えたかったのはそこなんです。

■あきうめさんとしては、正確性が評価に入らないような競技をどう思いますか。

あきうめ: あまり面白くないと思いますね。ただ、あまりやっていないので……やっていたのは打鍵トレーナーくらいやな、ミスペル率がないゲームって。でも打鍵トレーナーでも「ミスしないように」とは心がけてましたね。なので、他の人にも正確性も考えて打って欲しい、というのあります。

■あきうめさんが高校に入って少しして、タイピングから離れていかれることになったわけですが、その辺が理由なのでしょうか。

あきうめ: 自分としては、別にそれが特にあったわけじゃなかった。

■ゲーマーだというお話からいくと、いいゲームがないから……という感じでしょうか。

あきうめ: TOD のようにゲーム性があって、対戦が出来るようなゲームがまた出れば、やりそうです。

父・信仁: 自分にはやはり、速さだけを求めていくタイピングの世界に行き詰まりを感じたというのが……ありました。俺らの本質は何か? と考えると、ゲーマーだと。TOD から入って、e-typing で正確性込みのスコアアタックをやって……正確性込みのゲームをやってたんです。なので、どこかで区切りをつけようかという話はしていた。タイピングをやっている間はゲームの方が放置状態だったので、そろそろ戻ろうか、と。中学卒業までとみてたんですが、結果的に高校に入った年の夏休みまではやってましたね。e-typing の元気ワードで 810pt を出したのはその最後の夏休みです。

■今に至るまであきうめさんの e-typing 最高記録となっている、置き土産ですね。

父・信仁: 今でも、あの元気ワードの記録の WPM がすごい、まだ抜かれていないと、そんな部分ばかりクローズアップされてますよね。でもそんな部分、本質じゃないんです。あれは最後だったから、といえばまだ 800pt 出してなかつたっけ、これが残ってたわと、800pt を出すために、本来のスタイルではない打ち方で、無理

矢理出したというだけ。

あきうめ: 確かにあの記録は、ゴリ押しで出した感があるなあ。WPM は 858、ミスは 10 回とかで……かなり多かった。

父・信仁: 本来は正確性 100% のスタイルですから。なので同時期に長文も打って、どこまで来たのか、正確性 100% を維持したままどれだけ早く打てるのか、その確認をして……やってきたことのケジメをつけて、終わりにしたんです。

■最近公開された e-typing の長文 Error の動画^{*111}がそれですね。

父・信仁: あれは当時としては、記録を登録できるわけでもなし、動画を公開したいわけでもなし、自らの確認のために打っただけなんです。実際は撮ってたわけですから、公開することはできたんですけどね。

■この頃にはもう、タイパーの中での評価や競争といったことは、眼中になかったのですね。

父・信仁: そうそう、俺ら親子でやってきたことのケジメ、集大成を形にしたかっただけだった。

■主張の詰まった熱いお話をありがとうございました。最後にメッセージなどあれば、頂きたいと思います。

父・信仁: やはり正確性重視の件は、強調しておきたいです。十年一区切りということで今回一度まとめて、また次の十年を見据えて行くとなると……もうそろそろ、そういう転換がないと、どうしようもなくニッチなままで終わってしまうよ、と伝えたい。正確に打つことがどれだけ大変か、意識してください。

あきうめ: 同意見です。というか、今のタイピング界の情勢というのが全然わかっていないので、良いことが言えない(笑) 自分個人としては、本当にただ、楽しんでいただけなので。

■そういう「タイピングは好きですか」という質問を預かっていました。

あきうめ: タイピング、好きですよ! 誰かが慣用句 800pt 以上を出してくれるか、TOD Normal モードでカンストを見せてくれたなら、もっと好きになると思う(笑)

■ありがとうございました。

*110 ニコニコ動画 sm2677255

*111 ニコニコ動画 sm14896152

5 章 Weather Typing

モルタルコ 氏

Weather Typing 開発者。そのロビーを通じて多くのタイパーが交流、成長していった。Weather Typing はネット対戦用のソフトウェアとして、また打ち始めの時間抜きに競う競技として、今なお愛用者は多い。

■本日はよろしくお願ひします。モルタルコさんは凄腕プログラマなイメージがありますので、技術的なお話など、色々伺いたいと思っています。

モルタルコ: Denasu System のモルタルコです。Weather Typing は本体のバージョンは長いこと止まっていますが、当時の状況もふまえてということでお受けしました。よろしくお願ひします。

■では、開発当時のことから伺おうかと思います。日記^{*112}を見ていたら「Weather Typing 開発裏」^{*113}（以下「開発裏」）というページがあり、開発当初のことがまとまっていました。これを元にお話を頂けますか。

モルタルコ: こういうときのためにこのページを用意しておいてよかったです。

■一番はじめに TOD (the Typing Of the Dead) のお話(2000/12/09 TOD を ISDN^{*114} でやってみる) がありますね。

モルタルコ: TOD はかなりはまってました。Denasu メンバーのぱじ氏とアーケード版、DC 版とやって、PC 版に行きつきました。PC 版の TOD はネットランキング機能が充実していて楽しかったですね。PC 版にはネット対戦機能もついていて、大学の研究室のメンバを取り入れてタイピング対戦とかをしていました。大学の友人じゃない人と対戦もしたいなあ、というのがこの ISDN でやってみよう計画だったと思います。

■しかし結果としては「そもそもネット対戦は無理ということですな」とあります。LAN では大丈夫でも ISDN ではやはりきつかったのでしょうか。

モルタルコ: 今ならもっと厳しいゲームでも問題ないのでは TOD も大丈夫なんでしょうけど、ISDN ではさすがに無理がありました。開発裏にその後「2001/03/10 ネット対戦タイピングなフリーソフトを試す」とあります

ですが、Vector で探してそれっぽいのが 1 つくらいとかだったと思います。でも TOD と比べると……という感じで。

■ 2001 年ですもんね。時代を考えるとフリーソフトとしてあるだけでもすごいことです。

モルタルコ: 確かこの頃は TOD とタイプウェルを使っていて、結構な時間をタイピングに費やしています。そして思いつきでタイピングゲームを作ってみようという話に。

■ Weather Typing はネット対戦というのが開発動機としてはじめからあった?

モルタルコ: そうですね。研究室で TOD を LAN 対戦していたんですが、途中で互いの点数がバラバラになったり割とバグが多かった気がします。それで TOD を活かしつつネット対戦に特化したソフトを作ろうという話になりました。

■開発開始から「2001/03/25 対戦の同期が取れてまともにゲームができるように」までひと月もかかっていませんね。

モルタルコ: ウェザタイの前から細かいのはいろいろ作っていて、ゲームのフレームワークは既に使い古したもののがあったので、その辺で早かったんだと思います。タイピングゲームとネットゲームの大変さを知るのはこのずっと後ですね。

■しかしこの段階で、もうワード自動生成やローマ字自動認識にも取り組んでいたとあります。かなり先見的に思うのですが、TOD を見ていて対抗した部分があるのでしょうか。

モルタルコ: ローマ字自動認識は TOD をかなり意識していますね。当時の市販のタイピングソフトでは入力が固定か最初にカスタマイズというのが多かったですが、TOD でがらっと変わったと思います。

■手動で「ちょ tyo cho」とかカスタムするソフトが多くありましたね。

モルタルコ: あの TOD の方式は凄いなあ、と思いながら、TOD の入力方式にもいろいろ不満があって。「ん」が **N** 1 打鍵でも OK とか。

■確かに TOD の **N** はかなりクセがあります。

モルタルコ: でも後で自分で作ってみると同じところでものすごく苦労したりして（笑）

*112 モルタルコのプログラマ日記 <http://denasu.com/diary/>

*113 <http://denasu.com/diary/wt.html>

*114 ADSL 普及以前に主流だったネット接続方式・サービス。通信速度は 64kbps 128kbps で、初期の ADSL よりもかなり遅い。

■はい、後ろにア行ナ行ヤ行が続くと……とかで面倒ですよね **N** の処理は。

モルタルコ: w/h さんの tsuikyo^{*115} も同じような苦労をしていると思いますが、「んん」とか普通ありえない日本語でバグが出たり。あとは TOD ではカスタマイズが全てバラバラで「ちや」は **C H A** と打てても「ちょ」が **T Y O** だったりするのが個人的に気に入らなかつたので、変えてみたりですかね。

■当時からかなり力が入っていたんですね。その後のバージョンアップで入ったものもあるんでしょうが、今の Weather Typing では入らなくて困る入力がほほないよう思います。

モルタルコ: やりすぎて「どうーどうー」とか公式ワードに入れてしましましたが。

■ dwu-dwu- (笑)

モルタルコ: あとはワードの自動生成も初期バージョンから付けていましたが、最初は TOD みたいに面白いワードを入れようとはしてました。

■やはり TOD の影響はすごくあったと。

モルタルコ: はまりすぎですね(笑)、でも「2 時間チャージ 10 秒キープ」とかワードの面白さでは絶対勝てないなあ、と思い、数日そればっかり考えた末にあのような形に。

■運次第で色々面白いものが出てくるようになっていますね。

モルタルコ: ワードはほとんどばじ氏が作っているんですけど。初期バージョンで何人かにやってもらつたら面白そうな感じだったのでこれでいこうと。

■現在ある各種タイピングソフトで見ても、今なおユニークなシステムだと思います。

モルタルコ: 打ちやすさというか実用性を結構犠牲にしてますけど……。

■いや、競技者目線で見てもすごく面白いですよ。タイミングゲームのゲーム性・競技性とワードは切り離せないと思っているんですが、文レベルで固定(e-typing や TOD) というのと、単語単位でバラバラ(タイプウェル) というのとがあって、Weather Typing 方式は見事にその中間。なので長めの部分に対するワード慣れと、それをつなぐ能力、どちらも必要となるという。

モルタルコ: そう分析して頂けるとありがたいです。… …それで、その辺の実装が終わっていよいよネット対戦を完成させていくのですが、ここからがそうとう苦労します。ウェザタイはネット対戦としてはそれほど通信量はないんですけど、他のネット対戦と比べるとラグが致命的になつたり、DirectX^{*116} の通信機能がブラックボックスでどのポートを使っているのかすら情報が見つからなかつたり。

■なんと (笑)

モルタルコ: 公開後も安定するまでかなりの時間がかかるんですね。その間 IRC とかウェザタイのロビーで毎晩テストプレイしてました。

■やはり通信部分は難しいんですね。

モルタルコ: ネット対戦のノウハウがある人が作ればそこまで苦労はしないと思いますが、元のフレームワーク部分がネット対戦を作りやすい実装になってなかつたりで、メッセージを延々送り続けてたりデッドロック^{*117}になつたりと苦労しました。

■言語は何で書かれてるんでしたっけ?

モルタルコ: C++^{*118} です。

■今みたいにお手軽なゲーム用ライブラリ等が充実していない時代でしょうし、ほとんど手製だったんでしょうか。

モルタルコ: DirectX と画像の読み込み以外は全て自作ですね。その分 Android^{*119} 版移植は楽だった……のかなあ。

^{*116} Windows 上でゲーム等を開発するためのコンポーネント(部品)群。

^{*117} プログラムの部品同士が、お互いに相手を待つ状態になって、動作が止まってしまう問題。

^{*118} プログラミング言語のひとつ。

^{*119} 最近流行のスマートフォン用 OS のひとつ。

^{*115} 拙作のブラウザゲーム用にタイピング判定部を提供するライブリ。

■ Android ということは Java^{*120} ですね。今時の環境は色々と気が利いてて、こっちが書かなきゃいけない部分どんどん減ってますよね。

モルタルコ: ですね。当時から書きためていたライブラリ群のほとんどが Java とか C#^{*121} では標準ライブラリ^{*122}で用意されたりします。

■開発者として、一昔前の、低レベルな API だけ叩いて丸ごと作るというのには憧れます。組み込み系業務だと今でもそうなんでしょうが……と、話がやや逸れました。ちょっと話を戻してしまうんですが、はじめの開発動機の段階で TOD をあげておられましたが、モルタルコさんは美佳タイプを利用した Typing Attack などの当時の競技タイピング文化とは直接の関係はなかったのでしょうか。

モルタルコ: 美佳タイプなど有名どころは試していますが、TOD までは競技タイピングには関わってはいませんでしたね。

■なるほど。しかし結果的に Weather Typing の登場は彼らの文化を非常に加速させることになりました。特にロビーの存在が大きかったと聞いています。

モルタルコ: いろいろ課題はありますが、ロビー自体はあってよかったと思います。私自身は最初ロビーを作るというのは考えてなかったのですが、ネットゲーマーでもあるぱじ氏が絶対必要と言ってきて。とりあえず身内で使えればいいかな、というので開発し、しばらくは開発者のテストプレイ場になってたのですが……公開してみたら、当時掲示板に書き込んでくれてた方達が参加してくれて。ピークのときは何十人も来ていたこともありました。当時 TV でタイピングが取り上げられてたときですね。

■グッジョブ^{*123}時代ですね。

モルタルコ: はい。ロビーで実況してました。

■バージョン履歴を見ると「2002/06/11 Ver1.6」でロビー対応とありますね。さすがにロビーが公開されたのは本体の公開からさらに一年ほど後だったんですね。

モルタルコ: そうですね。公開当初はこれだけ盛り上がると思ってなかったので。タイプウェルのトップページやシャドールームさんで取り上げて頂いて、一気に知名度が増えた頃ですかね。TOD の頃から名前だけは知っていた方とともにロビーに来られて、私自身としてもいい機会を持つことができました。でもロビーは技術的にはあまり見るところはないですかね。普通のチャットソフトで。

■レベル（タイピング速度の指標）が表示されるあたり、特化していて面白いなあと思いますよ。そういうえば、今後ロビーサーバを止められてしまう可能性などはあるのか……と気になるのですがどうでしょう。

モルタルコ: 今のところサーバを止める可能性は低くなっています。ちょっと前まではずっと自宅サーバを間借りしていたんですが、今はレンタルサーバで運営しているので気楽にやっています。計画停電の心配も少なくなりました。

■とてもありがとうございます。当時は常時賑わうというわけでなくても、依然として数少ないネット対戦できる環境として重宝されていると思うので。

モルタルコ: 今後もっと活用できるようになるといいんですが。

■ロビー付きネット対戦の環境が整っているタイピングゲームは今でもほとんどないので、需要は今なおすごくあると思います。ただ、今の若い人は Twitter や mixi や Skype ……といういまドキな環境でコミュニティが形成されているのが普通なので、それとは別にソフト毎のロビーに常駐……というところまで手が回りにくいかもしれません。

モルタルコ: そういうものもあるのかも知れませんね。逆にその辺とうまく連携するようなタイピングゲームがあれば……もうあるのかな。

■ちょっとしたものであれば、Twitter や mixi のアカウントを使うようなタイピングゲームはありますね。

モルタルコ: 話がそれますが、ブラウザ上で対戦するタイプのはどうやってるのか気になってます。Android 対戦とかやろうとすると P2P^{*124} じゃなくてどうしても

*120 プログラミング言語のひとつ。

*121 プログラミング言語のひとつ。

*122 プログラミング言語のパッケージに添付されてくる、最も標準で基本的な部品。

*123 TBS 系列で放送されていた「タモリのグッジョブ！ 胸張ってこの仕事」に Pocari 氏をはじめ当時のタイパーが出演した。

*124 ユーザ間で直接、通信を行う方式。

クライアントサーバ方式^{*125}も、になってしまふので、そんな大規模なサーバ用意できないなあ、とか。

■ゲームとして実用的なフレームレートを出しつつクラサバ^{*126}でソケット通信するのはかなり大変だと感じます。その辺は「小規模だから」と割り切っているものが多いように見えますね。バトタイ^{*127}なんかはそうなんじやないでしょうか。実際、負荷が集中するとすぐサーバが重くなり、落ちてしまうこともあります。

モルタルコ: ちょうど今その辺を研究しているところです。タイピングの前にぱじ氏がネット対戦脱出ゲームを作ってるかも知れませんが（笑）タイピングの方もAndroid vs PC とか考へてはいます。

■ Android 版 Weather Typing、一発モノなのかなあ等と失礼にも思っていましたが、展望を考えられてるんですね。

モルタルコ: まあできたらいいなあ、程度ですけどね（笑）1年前、大学の先輩に Android vs iPhone があったら面白いんじゃない？ と言われて、そこからプロジェクトが立ち上りました。

■ iPhone 版に期待がかかりますね（笑）そういえば、大学と仰いましたが、Denasu System という団体はそういうつながりでできているんですか？

モルタルコ: Denasu System は大学より前からの集まりですね。昔マイコン BASIC マガジンというプログラミング雑誌があったんですが、元々はそこに投稿したりしてました。

■ そうでしたか。ベーマガ^{*128}……世代がひとつふたつ下ですけど、伝聞で存じてはいます。

モルタルコ: もう休刊してかなり経ちますからね。プログラミングする環境とか情報は今の方が整ってますけど、初心者が入っていく環境ではなくなってきたよね。

■分野内での分化・多様化が進みすぎて、情報共有も難しくなっていたりと、課題はちらほら見えますよね……。っと、気づくとまた話題が（笑）Weather Typing に戻しまして、ちょっとマニアックなあたりの話を伺いたいです。Weather Typing の面白い部分として、Dvorak や NICOLA にソフトレベルで対応している点があります。JIS かなはまだわかりますが、Dvorak や NICOLA にも対応。これはどういう経緯で？

モルタルコ: 最初のバージョンはどうでしたっけ……確かに掲示板で意見を伺つていくうちに入力方式が増えていったと記憶しています。

■開発履歴を参照しますと「2002/01/06 Ver1.4」で「かな入力、NICOLA 配列、50 音配列、dvorak 配列をサポート」とあります。JIS かなと同時にこれらが一気にサポートってすごい（笑）

モルタルコ: ウェザタイは対戦なので、プレイヤーが一番得意な打ち方で対戦したいというのがあって。自然にローマ字 VS かな入力までは作っていたはずです。

■実はタイパーの間に Dvorak や NICOLA の存在を知らしめた原因のひとつではないかと勝手に思っているんですが。

モルタルコ: え、そうなんですかね。

■入力方式に「Dvorak」とかあると、やはりなんだこれと気になりますし、調べますよね。

モルタルコ: そうですね。NICOLA は結構練習しました。Dvorak はあまりやっていません。かなり調査はしましたけど、入力方式ごとにネットランキングがあつたらどの入力方式が一番なのか？ って盛り上がるんじゃないかというのがあったと思います。それは Android 版のスコアをあえて同じランキングに入れているのと同じ理由です。

■当時から配列間での対決というのを観野に入れてらしたんですね。最近のタイパーの間では割と配列話も認知されていて、タイプウェルを打つのに特化した配列、とかマニアックなものが開発されて競われてますが、実はそういう文化にもつながっているのかもしれません。

モルタルコ: マクロとかじゃなくて配列で対応、ですか。

*125 ユーザ間で通信を行いたい場合にサーバを経由する方式。

*126 クライアント・サーバ方式のこと。

*127 <http://type.nonip.info/>

*128 マイコン BASIC マガジンの通称。

■ええ、具体的には TWW 配列、稻配列などが実使用者のいるタイプウェル特化配列ですね。タイプウェルのランキングにも参考記録としてそういう特化配列での参加も認められたりし、市民権を得た感があります。

モルタルコ：その辺は管理人さんメモにありましたね。

■普通の Qwerty、JIS かなと、そういう特化したものと同じ土台で競わせていいのか、不公平感は出ないか、など議論も一部でヒートしましたが、Weather Typing のランキングではとうの昔に通り過ぎた地点だったようですね（笑）

モルタルコ：ウェザタイは基本的に要望が強ければソフト側で対応、ですね。構造上フックも入れづらいでしょうし。

■入力方式のプラグイン化^{*129}は難しいですよね。Dvorak みたいなキー単位のリマップ^{*130}がある程度ならいいですけど、一般化すると……。

モルタルコ：そうですね。プラグイン化はちょっと考えてましたが、作る側がすごく大変になるのでやってないです。実現したらモールス信号入力とかできたりして面白いかも知れませんが（笑）

■現実的には外部のキーレイアウトカスタマイズソフトウェアに Qwerty や JIS かなのキー入力に変換してもらって、と巷ではやっていますね。

モルタルコ：ウェザタイではキーレイアウトカスタマイズソフトウェアがことごとく効かないですね。

■そういえばそうでした。DirectInput^{*131}とか、低レベルなところでキー入力を取ってるからですか？

モルタルコ：です。Window メッセージを使ってないためです。

■不正対策を考えると、良い面もありますね。

モルタルコ：Window メッセージだと、マクロ^{*132}組まれたらしようがない、的なものはどうしてもありますよね。

■はい。タイピングゲームってすごく不正がしやすいジャンルに思います。

モルタルコ：そういう意味ではランキングは目安にしかならないかなあ、と。

■ Weather Typing のランキングは健全に見えますよ。

モルタルコ：ほとんど何もメンテナンスしてませんが（笑）

■技術話つながりですと、入力の判定方法やソフトウェア開発に関連して、もう少し伺えればと思います。

モルタルコ：判定はやっぱりオートマトン^{*133}ですよね。

■アカデミックにもオートマトン使うのが普通っぽいですね。tsuikyo は、オートマトンモデルと言いつつ、実装としては普通にアレイ（配列）とかつかっているんですけど。

モルタルコ：ウェザタイは <http://denasu.com/diary/diary201009.html> にある通りに素直に作っていますね。

■中でもちゃんとオートマトン作って処理してるんですね。すごい。

モルタルコ：処理速度を気にするほどのこともないですね。

■tsuikyo は JavaScript^{*134} な都合で大まじめに構造化してしまうと速度的にネックになりかねないので、と控えてしまった覚えがあります。

モルタルコ：その辺を気にしないといけなくなるんですね。この辺のライブラリ化とか、ウェザタイでちょっとやってますけど、ワードサーバ化^{*135}とか組み合わせて簡単にタイピングソフトを作ると面白いかも、みたいなのは思います。けどなかなか難しいですね……。

■ワードサーバと入力判定エンジンが便利に存在していると、タイピングゲーム開発は相当省力化できますよね。

モルタルコ：他に放送禁止ワード判定サーバが欲しいです。Google とか放送禁止ワード判定サーバを作ってくれませんかね（笑）間違ったら誰に責任があるのかとか、

^{*129} ソフト本体の外部のファイルなどで、機能を拡張できるようにすること。

^{*130} 物理的なキーに対応させる文字を再配置する操作。

^{*131} 先に出た DirectX のうちの一部で、入力等を扱うもの。

^{*132} ゲームなどで、人間ではなく機械が自動的に操作を行ってしまうようなもの。

^{*133} 情報系の学問的な概念で、入力を順に受け取ることで、それまでの入力により決定される「状態」を変化させ、何か意味のある出力を得るようなシステム。

^{*134} プログラミング言語のひとつ。

^{*135} ワードをソフト本体に組み込んでしまうのではなく、別にワードだけをやりとりするようなソフト・機能を作って、それを経由してワードを提供してもらうようにすること。

なかなか難しそうですが。

■ユーザが誰でもワードを登録できたり、機械的にワードを拾ってきたりするものを作ろうとすると、欲しいですね。……さて、まだまだ開発関係でお話が伺えそうなところですが、そろそろお時間となりました。最後に、何か一言メッセージをお願いします。

モルタルコ: Weather Typing は、元は自分たちで対戦をしたくて作ったソフトウェアですが、いろんな人に使って頂いて、意見を伺ったり交流ができる、いい経験になりました。今はバージョンアップがしばらく止まっていますが、今後もロビーやランキングの運営は続けていきます。Android への本格対応、他のプラットフォームなど新しいこともやっていこうと思いますので、これからもよろしくお願いします。

■ありがとうございました。

6章 タイプウェル

GANGAS 氏

タイプウェル (TW) シリーズ開発者。1998 年より、競技的使用に耐えるフリーのタイピングソフトを多く開発・公開。国内一の規模のランキングを過去から今現在に至るまで運営し、タイピング界を支え続けている。

■はじめに、GANGAS さん個人とタイピングの馴れ初めについて教えて下さい。

GANGAS: パソコンのことを「マイコン」と呼んでた頃（30 年ほど前）、そのマイコンでもぐら叩きのような単純なタイピングゲームを作って遊んだのがタイピングとの付き合いの始まりです。

■非常に年季が入っておられますね。美佳タイプ、そしてそのランキングサイト Typing Attack が国内競技タイピングの興りであると伺っていますが、GANGAS さんも影響を受けたのでしょうか。

GANGAS: タイプウェルの制作面で影響を受けました。国語 R と英単語のレベル設定の違い（タイム差）は Typing Attack を参考にしています。ただ、美佳タイプや Typing Attack の存在を知ったのは GANGAS でさえないランキングを開始した後だったと記憶しています。当時頭ひとつ抜けてトップを走っていたのは Yuki さんで、その Yuki さんが dqmaniac に名前を変えて GANGAS に参加されたころから GANGAS も Typing Attack 出身者でにぎわい始めた気がします。私も Typing Attack にはタイパーとして参加はしましたが、熱心ではありませんでした。

■なるほど、タイプウェルとそのランキングの興りは美佳タイプや Typing Attack とは独立だったんですね。では、タイプウェル制作の動機やきっかけというのは何だったんでしょう。

GANGAS: ハッカーにずっと憧れていて、ハッカーになるにはプログラミングができなければ話にならないし、タイピングが速くなければかっこ悪い。じゃあまずはタイピングソフトでも、てな感じですかね。これと言ったきっかけはありません。結局ハッカーにはなれませんでしたけど（笑）

■タイピングが速いとハッカーっぽいというのは今でもありますね（笑）実は僕も競技タイピングをはじめた最初の動機はそれだったクチです。では続けて、公開初期のお話を伺いたいです。2000 年頃からタイプウェルの公開が始まったと把握しておりますが、当初はこんなことがあった、という出来事などあればお聞かせ下さい。

GANGAS: 初期のタイプウェルは現在のオリジナルの「のみ」と「混在」だけしかない貧相なものでしたが、1998 年にベクターに登録してすぐに "PC Life 創刊号" で雑誌レビューを果たしています。日付は定かではありませんが、翌年には「のみ」と「混在」だけのランキングを開始していたと思います。

■1998 年！ 初期のものを含めるとさらに歴史があつたのですね。

GANGAS: で、初期のランキングをリードしていたのがオリジナル（総合）ZH のたけひささん。確かレベル Aあたりから参加されて瞬く間に頂点に上り詰め、その後は新記録樹立の連続です。当時は彼の成長を確認するのが楽しくて仕方ありませんでした。私にとっては彼が競技タイピングの先駆者です。

■たけひさ氏、古参タイパーの方がお名前を挙げられているのを伺ったことはありました。当時は圧倒的な存在だったんですね。「タイプウェルオリジナル公式最速記録まとめ」^{*136}にも、2001 年頃までたにごん氏とデッドヒートを繰り広げる勇姿が残っています。……では公開初期ではなく、全体を通してみると、公開・開発を通して印象深い出来事など何かありましたでしょうか。

GANGAS: タイプウェルユーザーにはプログラミングの知識をお持ちの方がとても多くて、開発にあたっては方々からずいぶん助言をいただきました。出来事ではありませんが、ソフト内に不正対策を施すと、こんな抜け道があるとか、そもそも記録ファイルのフォーマットが単純なので簡単に偽記録ファイルが作れると言われてみたり、タイパーは恐ろしい（笑）と何度も思いました。

*136 <http://bit.ly/u3KUcB>

表 9-1 2003 年までの主なタイプウェル更新履歴

更新日	ソフト	更新内容
2002.05.23	国語R	1.1.5 β 1 で「月別起動履歴」機能と詳細記録のグラフ化機能を追加
2002.09.29	国語R	1.1.8 β 1 でトップ 99 を出力する機能を追加
2003.01.09	英単語	1.2.6 β 1 で単語帳機能を追加
2003.02.01	英単語	1.2.6 β 3 でミス 1 %以内・ノーミス総合成績を表示可能に
2003.03.01	国語K	1.1.7 β 1 で国語R換算機能を削除
2003.08.04	オリジナル	1.7.1 β 3 で記録詳細のグラフを点から点線に変更
2003.11.09	国語R	1.2.9 β 1 で全国ランキング表示機能の追加
2003.12.14	英単語	1.3.3b2・オリジナル 1.7.4b2 で「経過タイム等表示設定」機能を追加

■僕自身そういうことに燃えた時期もあったので……恐縮です(汗)さて長い歴史を持つだけでなく、タイプウェルは現代の国内競技タイピング文化において、今でも中心的な存在であり続けているように思います。このように中心的なソフトウェアを開発、ランキングを運営されている感想や、思いなどはありますでしょうか。

GANGAS: 私のような未熟者が粗末なソフトを晒してこれほど大勢のユーザーを抱えてても大丈夫なのかとずっと自問しています。自分では中心的とは思っていませんが、それでも運営側で競技タイピングを引っ張りたいという気持ちは多少あります。そうなるにはきっとどなた(タイパー)とも一定の距離を置きつつ、きっちり運営している姿勢を見せる必要があるんだろうとも思っています。

■確かに、中立的な立場で、肃々と運営をされているイメージは強くありますね。多大な貢献という言葉では表しきれないものがあります。いつもありがとうございます。では今度は、タイプウェルの機能など、やや細かいお話に移りたいと思います。結果詳細において、グラフ表示やトップスピード、ワーストスピード、ラップというような概念がありますね。これらは競技タイピングにおける評価の指標・視点を提示したという意味で、文化的に非常に画期的だったと思うのですが、何か参考にしたプロダクトや、他の方のアドバイスなどはあったのでしょうか。

GANGAS: 特になかったと思います。

■すごすぎて頭が上がりません。結果詳細表示もそうですが、ぱっと説明しきれないほど多くの機能が今では搭載されています。やはり初期のタイプウェルは機能も少なかったのでしょうか。今では当たり前のこの機能はこの頃についた、など何かあれば伺いたいです。

GANGAS: わかる範囲で調べてみました(表 9-1)。こんなところでしょうか。現在のタイプウェルは初期の頃からさほど変わっていない気がします。

■おお、気の利いた機能が追加されていったことがわかりますね。しかし本当にコアになる部分は最初から完成されていたとも読み取れます。ではこういったタイプウェルの機能などの要素で、うまく作れたと自信がありアピールしたいもの、逆にここはもっとうまくやれたのではないかという気になっているものなどありますか。

GANGAS: 目標インジケーターと記録詳細画面のグラフは自分で気に入っています。苦手語句練習機能は私自身全く使っていません。大幅に改良する余地があります。

■グラフとインジケーターはやはり最高ですね。似たような質問になりますが、実装されているのですがあまり注目されていない機能で、もっと活用されて欲しいものなどはありますか。

GANGAS: 特にありません。ただ、私自身がアピールするのではなくて、タイプウェルの特徴や機能をすべて網羅して紹介していただけるサイトがあつたらありがたいなあと思っています。この機能はこう利用すると便利だとかこの機能は意味がないとか、ユーザーの評価がたくさん入った紹介をしていただけたらと。

■実は今回の同人誌の別の記事内で、少し機能紹介的なものを書かせて頂いております。が、まったく網羅には至らないですし、やはりそういうコンテンツは誰でも気軽に参照できるWebページとしてある方が便利ですね。これを読んだ現役タイパーの方で興味もたれる方もいると思いますし、この機会に模索していくたらと思います。……では少し方向を変えて、出題ワードについて。タイプウェルと言えば出題ワードに凝っているイメージがあります。例えばカタカナ語の地名などは現実の変化にあわせ頻繁に改訂されていますね。このあたり、何かこだわりがおありなのでしょうか。

GANGAS: もう後には引けないという意地みたいなものですかね。地名が不評なのはわかっていますから、練習したくないワードを除外する（1-10%程度）機能の必要性をかなり前から感じています。なかなか実行に移せませんが。

■特定ワード除外機能、需要は高そうです。しかしランキングのことを考えると配慮も必要そうですね。そしてタイプウェルのワードセットは今やタイパー内である種の「教養」になっているように思います。例えばタイプウェル国語R(TWJR)の基本常用語に収録されている単語は、最適化されている可能性が非常に高い。この資源をぜひ生かしていきたいと思うのですが、このワードセットを再利用することは問題ないのでしょうか。公式ページに明記されているのを存じ上げないので、この辺のポリシーを伺いたいです。

GANGAS: 問題ありません。私の了承を必要とする性質のものでもないですし。

■ありがとうございます。ワードといえばオリジナルにも「ワード」と呼べるような出題文字列の傾向があることが知られてきています。このような傾向は意図的に入れられている要素なのでしょうか。また、これを利用した攻略（時間帯を固定するなど）についてどう思われますか。

GANGAS: 意図的なものではありません。オリジナルに限らずワードや文字の出題は基本的にVB^{*137}のrnd関数^{*138}の出力に依存しています。時間帯によって傾向が変化するのもrnd関数の仕様です。傾向を利用する攻略についてはタイプウェルを知り尽くした人の特権として「あり」だと思っています。出題にかかるわるコードを

長い間いじってないのもその辺を考慮したことです。もちろん固定文字列の生成まで辿り着いてそれを利用してしまったらそれは言うまでもなくアウトです。

■あまりにもハッキリ傾向が出るので、てっきり意図的なものと思っていたました。フェアに「攻略」と言える範囲であれば問題ないということですね。ワードに関係したところで、個人的に最近もっとも嬉しかった機能追加にDetail.txtの出力があります。このようなインターフェースが整備されることで、タイプウェルを中心に他開発者達で新たな文化を築いていく可能性が開けてきますね。「管理人メモ」にもありましたが、今後はこうした外部連携を期待していくということなのでしょうか？

GANGAS: そうですね。タイプウェル周辺ツールが増えることを期待していますし、楽しみにしています。

■過去にも「練習実績Plus」などタイプウェルの出力ファイルを利用してタイプウェルに似せた画面で機能を拡張したものなどがありました。最近ですとタイプウェル風の画面でタイプウェルのワードを打つ打鍵トレーナなどもあります。GANGASさんとしてこのようなソフト、「周辺ツール」「二次創作」文化についてのポリシーはどうお考えでしょうか。

GANGAS: GANGASを盛り上げていただけるものは大歓迎、その逆は困るといった程度にしか考えていません。もちろん不正利用できるようなものは困ります。

■ありがとうございます。僕も開発者の端くれなので、常識に則って行動していきたいと思います。では周辺ツールではなくて、今後のタイプウェル本体の機能追加についてはどうでしょうか。大きな変更を入れるような要望を出してもご迷惑かなど、個人的には思ってしまっているのですが。

GANGAS: 機能追加や改良は要望に応じてと言うよりほとんど気まぐれでやってきましたし、今後もそれは変わらないと思います。

■なるほど、軸がぶれないという意味で、とても心強いスタンスだと思います。また少し話題を変えまして、タイプウェルと言えば外せないのが公式全国ランキングです。この方向で少々伺いたいと思います。まずこれだけの間ランキングを更新し続けているというのはもの凄いことだと感じているのですが、やはり使命感と言いますか、思うところがあるのでしょうか。

GANGAS: ランキング運営は楽しいからここまで来れたのだと思います。使命感のようなものは特に感じてい

*137 プログラミング言語のひとつ。

*138 VB6でランダムな数値を得るために使われる標準の関数。

ません。ランキングに参加していただいた皆さんには感謝しています。

■昔は週毎ではなく毎日更新だった時期もあったと伝え聞きました。これはさすがにもの凄すぎるモチベーションですよね。

GANGAS: 当時はさながら寝る間も惜しんでゲームに夢中になっている子供のようでした。モチベーションという言葉とは無縁の世界に住んでいましたから全然凄くありません。きっとタイプウェルは面白いとかはまるとか言われてタイパーの皆さんにおだてられてたんでしょうね（笑）

■当時から「面白」ベースだったんですね。一方、タイプウェルのランキングは審査付き、重複登録の原則禁止などこの手のネットランキングとしては非常に厳格に運営されています。このような姿勢はどこから来ているのでしょうか。由来などありましたら伺いたいです。

GANGAS: こうしたほうが面白い、こうしないとつまらないと考えた結果が今のシステムです。

■やはり「面白」（笑）でも事実、この運営方針によってランキングは今でも大変「面白い」ですね。そういう私個人の感覚ですが、2006-2007年頃にトップレベルの人たちの記録更新があまりなくなり、やや下火になってしまったのか、などと危惧していたのですが、最近では新規参加者も、記録更新者もまた盛り返してきたような気がします。GANGASさんとしてはどのような感覚でしょうか。

GANGAS: 下火になった時は引き際を考えましたが、今はまだまだ行けるという感覚です。記録は記録を誘いますから、タイパーの皆さんには満足できる成績が出たら送信ではなく、わずかでも記録が伸びたら送っていただきたいです。

■サブマリン^{*139}は良くないと（笑）いち競技者として個人的にも、最新の記録を送っておくべしと感じますね。手元にもう少しいい記録がある、というのは慢心につながるというか、競争に対する意識を濁らしてしまうように思います。それでは、最近個人的に注目しているタイパー、記録などはありますか。

GANGAS: 現役タイパーは皆注目しています。記録面ではやはり人はどこまで速くなれるのかということに興

味は尽きないです。

■親心のようなものすら感じる、ありがたいお言葉。一方、と言ってしまうと失礼にあたりそうですが、過去には勃起教教祖氏、最近ですとしろこ氏、Sean Wrona 氏など、公式ランキングには載っていないが偉大な記録を持っているという方がおられます。こうした公式に載っていない「裏」記録についてはどう思われますか。

GANGAS: 運営側としてはランキングに参加して欲しいところですが、裏は表を引き立たせる役割を果たしますし、参加しなくても「裏」記録として公表していただけるのはありがたいです。

■なるほど。現在は真のトップ記録はちゃんと公式に登録されている状態ですね。テル氏、きる氏などトップランカーの活躍で、最高記録は今でも更新が続いています。GANGASさんはこのような更新をどのような気持ちで見ておられますか。

GANGAS: 一ギャラリーとして歓喜ですね。未知の領域を開拓して行く人は本当にすごいと思います。脳医学の研究対象として推したいくらいです。

■一般人にはたかがタイピングと言われるかもしれません、トップ層のレベルは他のスポーツ同様に「競技」を堂々と名乗っていいレベルに達していると思います。脳と身体を同期的に動かすという観点ではよく単純化されていますし、本当に研究対象になりえそうですね。トップレベルといえば、昔はランクが XA までしかなかった、等と伝え聞きました。当時としては XA どころではない記録がどんどん出てくるとは想像していなかったということでしょうか。当時のお話など何か伺えればと思います。

GANGAS: 全く想像していませんでした。現役タイパーでご存知の方はいらっしゃらないでしょうが、最初のタイプウェルは XA どころか SS までしかありませんでした。タイプウェルの開発を始めた時にスピードの基準を私自身にしてしまったことがそもそも誤りでした。

*139 ランキングに掲載されている自分の記録よりも良い記録があるのに、記録を送信せずにおくこと。

■ SSまでしかなかったというのは全く初耳でした。関連しますが、主にオリジナル用のM1-M9の制定に続き、最近になってR1-というランクも新設されました。Mはメシエ天体^{*140}から取ったと伺っていますが、Rは一体なんなのでしょう。

GANGAS: 天才バカボンに出てくる「レレレのおじさん」のセリフ「レーレーのレー」からRを取りました。何となくわかりますかね？呆れるほどすごいと言う意味を込めていました。ちなみにRの上もすでに導入済みです。

■予想の斜め上を（笑）バカボンは知ってますし、ニュアンスはよくわかります。そしてRの上……！心が躍ると同時に気が遠くなりますね。自らの手で「すべてのキー」のトップスピードあたりでお目にかかりたいものです。しかしそのようにMに加えてRが必要になるなど、オリジナルについてはやはり、これほど記録が伸びるとは想定されていなかったということでしょうか。

GANGAS: そうですね。全く想定していませんでした。昔はたにごんさんの（「すべてのキー」モードにおける）ZBが驚異でしたから、それをはるかに凌ぐ記録が生まれるとは誰も想像してなかつたと思います。今は、才能があればどのモードもキーをデタラメに叩くスピードに限りなく近づける、つまりレベルR台も十分あり得ると思っています。

■GANGASさんにそう仰って頂けると一部のオリジナルガチ勢が大変やる気をだすと思います（笑）しかし一方で、殿堂ランキングについて考えると、オリジナルを究極的に極めると他の種目が不要になってしまふなど、問題点も指摘されています。こういう点についてはどのように認識されていますか。過去に一度（？）基準の改定があったように思いますが、さらに改定する予定などはあるのでしょうか。

GANGAS: するかどうかは別として、殿堂ランキングは改定したいとは思っています。

■ランキングとは別にトップページに掲載されるWhat's NewやPick Upを楽しみにしている競技者も多いです。あの掲載基準はどのようなものなんでしょう。

GANGAS: 掲載基準は閲覧者によって履歴から導き出していただくのが理想です。不親切だと思われるかもしれません、全部を説明せずに基準とか機能とかこ

うなっていると誰かに「発見される」のが快感なんです（笑）

■「面白い」と思います。さすがに「発見」しようがない部分として、ランキングの生成・更新は半自動・半手動であると伺っています。これは完全に個人的興味なのですが、どのように処理されているのか気になります。

GANGAS: 参加者全員の記録はエクセルで管理しています。まずメールを一件一件確認しながら自作ツールで記録の認証と加工処理をしてそれをエクセルに反映させます。その後マクロと別の自作ツールを併用してランキング用htmlファイルなどを出力しています。メール上の記録のコピーと加工後のエクセルへのペーストは手動です。HNの変更があると前回のランキングとの比較ができなくなる分、手作業が増えたりします。GANGASトップページの書き換えも半分が手動です。作業は全体で2-3時間かけてます。その気になれば全自动にして0時少し回ったところで更新というのも可能ですが、「〇〇さん××年ぶりに復活！」とか「新鋭タイバー現る！」とかつぶやきながらの手作業も楽しいものです。

■今でも楽しんでいらっしゃる様子がありありと伝わってきました（笑）そのように現在も脈々と続いているGANGASさん個人によるランキングの更新ですが、現実的な話、これを永遠に続けることはできないかとお察します。国内にはタイプウェルランキング以上ハイレベルで豪華なランキングは存在しないので、失われるのは想像したくありません。考えたくないことですが、個人の都合などで、更新継続が困難になった場合、何かこうした処置を取る、といったお考えはおありでしょうか。

GANGAS: 4週連続で記録メール数が一桁に落ちた時に更新を止めることだけは決めています。GANGASの役割は終わったと。不測の事態で終了することもあるでしょう。いずれにせよ更新を止める時は事前にアナウンスしますが、その後のことは今はケサラ^{*141}です。このスタイルを引き継げる人はいないでしょうから、新たなランキングでスタートできる方を募集することになるんでしょうか。わかりません。

*140 M31はアンドロメダ銀河、等というあのM。

*141 Que sera。「なるようになるさ」の意。

■やはり難しいですよね。とりあえず不測の事態が起こらず、現在の状況が続くうちは問題なく継続されると伺えただけで一安心しました。さて、ではそろそろ締めとということで、既に10年以上という長い時間タイピング界を眺めてこられたGANGASさんから見て、今のタイピング界はどう映りますでしょうか。またタイピング界のこれから先、未来については、どうでしょう。何か思われるのことなどはありますか。

GANGAS: タイピング界というのは匿名性を保ちつつ各々主戦場を選んで孤独に戦うタイパー達の集合体なんだろうと思います。だからスポーツ競技のように苦しいけど誰かと支え合って頑張るみたいな発想はこの世界で生まれることはなく、主要な戦場がひとつ消えるだけで急速にしほんってしまう壊れやすい存在という気がしています。大きな時間的な流れで見ると、ちゃんとまとまっていた集団が母体を大きくしながら少しづつ霧散の方向に進んでいる印象があります。未来については、そうですね、タイパーの関心は徐々に国内から世界へ、つまり日本語入力から英語入力へシフトして行くんじゃないでしょうか。いえ、これは私の願望です。

■最後に、何かご自由にメッセージを頂けたらと思います。

GANGAS: このような機会を与えていただいたことをとても光栄に思います。タイピング同人誌の成功を祈っています。

■ありがとうございました。

7章 打鍵トレーナー

えむ 氏

打鍵トレーナー、Type Masters の開発者。打鍵トレーナーは誰でもワードを自作し、自分のホームページ上にタイピングゲームを置くことができたため、ブログ以前のホームページ文化で絶大な人気を誇った。今なお自作ワードを練習する環境として利用されている。

■はじめに、えむさん個人とタイピングの馴れ初めについて教えて下さい。

えむ：もともと PC が好きで、よく自作していたんですよ。で、タッチタイピングができたらかっこいいんじゃないかな、ということで練習し始めたのがきっかけです。

■先に PC ありきだったのですね。個人的にタイピングゲームはプレイされていたんでしょうか。

えむ：ソースネクストの特打とかタイプコップ(現・特打コップ)をやっていましたね。タッチタイピングができるようになったのもこれらのソフトのおかげです。

■特打は僕もプレイした記憶があります。では続いて、打鍵トレーナー制作のきっかけについて教えて下さい。

えむ：一番のきっかけは、Flash を使ってタイピングソフトをレンタルサーバーの形式で提供していたところが無くなったから、ですね。かなり昔なのでそのサイトの名前は忘れてしまいましたが。それで、自分の HP に設置できるタイピングソフトが無くなってしまったので、んじゃ自分が作って提供してみようかと思ったわけです。

■打鍵トレーナー以前にそのようなサービスがあったとは知りませんでした。ではブラウザ上で動くものを作るために JavaScript と Perl^{*142} CGI でというのは必然の流れだったんですね。

えむ：はい。設置できる環境が一番多いからですね。もともと打鍵トレーナーは「自作 HP に設置してもらう前提」で作成したソフトです。レンタルサーバーのほとんどのサーバーが自作 CGI (Perl) を使用することができますので、それを考えると当然の選択だったかと。

■その後さらに流行することになる「ブラウザゲーム」の体裁をとるタイピングゲームのはしりとなった訳ですが、当時としては「ブラウザ上で」という部分にこだわりは何かあったのでしょうか。

えむ：一番の理由としては、自分で HP を作り始めたところでしたので、その学習のためということがあります。その次の理由としては、どうしてもランキングを作りましたといったことがあります。もうかなり前のことで知っている方はほとんどおられないかと思いますが、打鍵トレーナーの前身で「TypeMasters」というコンテンツを作って公開していました。これは他人のプレイしたタイピングの速度を事前に記録しておく、そのデータを元にタイプ速度勝負ができるというものでした。個人的に、他の人と競争ができる、という点がすごく好きなんですよ。だからこそ色々な人の記録が残せるブラウザでのソフト開発を行ったかったです。

■TypeMasters、当時プレイさせて頂いてましたよ。確かにみんなでプレイできるゲームというと今でもブラウザゲームが一番手っ取り早い方法ですね。ではそんな望むタイピングゲームを開発・公開していく上で、印象深い出来事など何かありましたでしょうか。

えむ：特に印象深い出来事はないですが、個人的によくこんなのが作ったなとは思います。システムエンジニアへの職種変更をするために前職を退職したところで、ちょうど時間があったからこそできたものだと思いますし、普通に仕事しながら作れるものじゃないな、とも思います。

■ちょうどよい環境が整った時期だったんですね。そして打鍵トレーナーですが、ワードやルールの設定が容易であったため、今でも多くのサイトにコンテンツとして設置されていますね。また打鍵トレーナーを利用し、色々な種目を用意してタイピングゲームサイトとして公開されている所もあります。このような各種打鍵トレーナーを見に行ったりはされていましたか？またそれを見て感想や、思うことなどありますでしょうか。

えむ：開発した当初は、打鍵トレーナーリンクも自分の HP 上に設置していました。そのため、ちよこちよこと見に行ったりはしていました。設置してもらうのが目的で作ったので、設置してもらえるだけありがたいですよ。それと、終了時に自動更新しないようにしてサーバー負荷が高くなないように作ったので、その分色々な種類のワードで分けたものを設置しているサイトさんが目立ちましたね。

*142 プログラミング言語のひとつ。

■これはすごいと思った改造打鍵トレーナーなどありますか。

えむ：ソフトとしてはある程度完成した状態のものだと思いますので、それほどものすごく改造しているものは見たことがないですね。知らないだけかもしれません。

■打鍵トレーナーのランキングに自分のサイトの URL が載せられるため、これをを利用してサイトを持つユーザー間の横のつながりが促進された面があると思っています。あの世代のホームページ文化（相互リンク・ウェブリングなど）を意識していた面というのはあるのでしょうか。

えむ：これは全く意識していませんでした。毎月 HP リンクを付けに足跡を残してくださる方もおられますがこういう使い方もあるんだな、と逆に教えられた感じです。

■打鍵トレーナーで、うまく作れたと自信がありアピールしたい点、逆にここはもつとうまくやれたのではないかという気になっている点などありますか。

えむ：うまく作れたという思う部分はないですね。HTML と JavaScript の学習の一環として作ってみたものということもありますし、ソースも自慢できるものではありません。もつとうまくやれたのではないかという点は、ワードの編集画面ですね。あれは、一文ごとではなくて、一度に全文を編集できるように作るべきだったと思っています。

■学習の一環、習作にしては完成度の高いソフトだと思います。ランキングに集計期間があり、定期的にリセットされるという要素も打鍵トレーナーのいい部分だと思っているんですが、これは何かアイデアがあっての仕様なんですか？

えむ：これはただ単に、無限にするとデータがあふれてしまうからという理由だけです……。

■当時はサーバの容量制限なども厳しかったですね。結果オーライという感じで（笑）あとは、初速度平均ランキング機能や打ち切りランキング機能が比較的最近の更新で追加されました。これは何が動機になったのでしょうか。

えむ：一文が終わったら次が表示されて、の繰り返しソフトなのでどうしても長文連続入力の速度とは違う部分がありますよね。だったら、逆手にとって反応速度のランキングを作つてみたら面白いかも、というのが初速度

ランキング作成の由来です。打ち切りについては、要望をいただいて対応したような気がします。

■2010 年まで更新が続いていましたが、不具合修正も一段落したのでしょうか、最近は更新がありませんね。もう大きなバグが見つからない限りバージョンアップはないのでしょうか。

えむ：もう作成から 8 年以上も経つソフトですし、大きなバグはないでしょう。バージョンアップという点では、一つ心残りのが、「っ」で始まるような単語の入力で X からの入力で対応できていない部分がある点です。これは作成当時の PC の性能と JavaScript の動作が遅かったためもあって、入力候補を削って少しでもスピードアップさせるためにした対応なのですが、今となつては後悔だけです。対応するにもかなり大変な修正となるため、手が出せていない状態です。バージョンアップするすれば、その対応ぐらいでしょうか。後はもう更新するくらいなら新しく別のソフトを作り直すでしょうね。

■やはり当時は色々制約が多かったのですね。今後について言えば、一時期 URL にアクセス不能になり、打鍵トレーナーの配布元がなくなってしまうのではと心配しましたが、復活し、安心しました。これからもしばらくはあの（自宅サーバの）URL で公開を続けて頂けると思ってよいのでしょうか。

えむ：公開はできる限り続けます。しょぼい HP で申し訳ないです……。

■最後に、何かご自由にメッセージを頂けたらと思います。

えむ：某大学で試験の一部としてタイピングの記録を残すのに使っていただけたり、タイピングランキング大会で使用いただけたり、ということを聞くととてもうれしく、作ってよかったですなあと思う次第です。これだけの古いソフトが今のブラウザでも動くというのも感謝しています（笑）また、今回打鍵トレーナーの内容を取り扱っていただいたありがとうございました。

■こちらこそ、ありがとうございました。

あとがき

表紙を見てティンと来た方も多いと思いますが、本書はコンピュータ業界では知らぬものがいないと言っても良い知名度と信頼度を誇る、某出版社の書籍を参考にして作っています。コンピュータ業界に比べれば非常に小さな世界ではありますが、タイピング界において本書が多くの人々に役立つことを祈って。

さて、夏コミが終わった直後、主催者のノリだけで始まった本書の企画ですがいかがだったでしょうか。タイピングに関して一家言を持っている執筆陣が集結したとはいえ、やはりそれぞれ独自研究の域を脱していないのは事実です。そんな荒削りな記事ばかりですが、あなたの琴線に触れるような記事が一つでもあればこれ以上の喜びはありません。

一方で、この記事で書いてることは本当に正しいのか？そんな疑問を持つことも当然あるでしょう。そんなときはtwitterなりブログなりでどんどんツッコミを入れてください。荒削りの記事はあなたとタイピング界のさらなる議論によって磨かれ、より多くの人にとって価値のある知識へと昇華していく可能性を秘めています。さらにはその過程であなた自身の中に潜む原石を見つけられるかもしれません。本書をきっかけにしてより深い議論を重ねて、タイピングの技術や知識、そして楽しさを多くの人で共有していけることを願っています。

最後になりましたが、突然の執筆の提案に率先して参加していただいた執筆者のみなさんは本当に感謝しています。タイピング界のメンツが集まればあんなことやこんなことが書けるだろうなど妄想していたことが、ここまで現実にできるとは本当に思っていませんでした。本書の製作を通じて一つでもみなさんの経験につながれば幸いです。

2011年12月 tomoemon

著者紹介

tomoemon

twitter: @tomoemon

本書の企画立ち上げと編集、各記事の推敲などをやらせていただきました。ここ最近はガチで練習していないのでタイパーを名乗るのはちょっと気が引けますが、心はいつもタイパーです。特殊配列系タイパーとして（？）いろんな配列に手を出していましたが、tomoemon-AZIK という自己満足配列を生み出して一段落している今日この頃です。



kouy

twitter: @y_koutarou

配列作成者。2004年から新配列を使用し始め、親指シフト(NICOLA)、月配列2-263式、月配列U8版など巡り歩く。「月配列を文字キー同時打鍵で使いたい」という思いから配列作成の道に入り、下駄配列、けいならべ、新下駄配列を作成。ブログ『ローマ字入力でもなく、かな入力でもなく』<http://kouy.exblog.jp/>



テル

twitter: @vuttar

タイピングを始めて約 13 年。そのうち多くの時期をタイプウェルとともに過ごした、マゾヒスティックな練習オタク系タイパー。タイパーとしての特性は、理論派ではなく練習オタク・打ち分け以外の最適化無し・いわゆる標準運指・タイプウェル信者・オールラウンダー (JIS かなや英語なども重視)・安定性重視など。使用キーボードは Realforce 91UBK 変荷重。保持記録は国語 R 総合 ZF、国語 K 総合 ZE、英単語総合 ZE など。



eigh

twitter: @eigh8_t

配列からキーボード、コタツからバランスボールまで使えるものなら何でも使う環境系(?)タイパー。タイプウェルではお酒の力も借りながら国語 R で Z タイパーになりました。現在は配列系オールラウンダーを目指し修行中。



nooyosh

twitter: @nooyosh

言語と名のつくものが大好きな大学院生。大学では自然言語処理を専攻している。かじった言語はたくさんあるがどれも中途半端で身につかない。タイピングも好きだが、一方で文房具による手書きも大好きだったりする。現在は AZIK 配列を改良して YAZIK: Yet another AZIK を作るのが目下の目標。



o-ck

twitter: @o_ck_SP_ANOTHER

主に人差し指、中指を多用しまくる我流タイパー。'04 年にタイプウェルと出会い、脇目も振らず我流運指の道を突き進んでいるうち、国語 R 総合 1 位を取っていたり ('05 年 3 月～'08 年 8 月)。…というのも今は昔の話。そのうち音ゲーに走り始め、7 つの鍵盤と 1 枚のお皿に全てを注ぎ込んでいた時期も。なにかと指先を使うスキルと縁があつたのかもしれません。最近は DDR が楽しいです。



W/H

twitter: @x_i

有象無象の中の一名であったが、何やら書く中で色が染み、識別可能になったスライムベスのギャラリータイパー。最近はすべキーを戯れに打つなど充実した余生を過ごしている。ゲーム開発・配列研究などにも幅広く手を出し、結果どれも中途半端になっているダメ勇者タイプ。他の趣味はノベルゲームや口笛。人生の目標は不老不死。20XX 年没。



タイピング Professionals

サークル タイピングガチ勢
初版第1刷 2011/12/31 (C81)
初版第2刷 2012/03/20
印刷 しまや出版
