

タイピングのすゝめ

W/H

<http://dvorak.jp/>

2007年12月27日

目次

第1章	はじめに	1
第2章	タイピングのすゝめ	2
2.1	タイピングできますか？	2
2.2	タイパーとは	3
2.3	人間とタイパーの境界	4
2.4	タイパーになるには	4
2.5	さらなる高みへ	5
第3章	タイピングの理論	6
3.1	タイピングに理論？	6
3.2	タイピングスキルの段階的成長	6
3.3	バッファリング速度	7
3.4	先読み	8
3.5	初速	8
3.6	最適化	9
3.7	ブランクタイムの意識化	10
3.8	まとめ	11
第4章	タイピングゲームあれこれ	12
4.1	既製のゲームたち	12
4.2	タイパーとタイピングゲーム	12
4.3	理想のタイピングゲームへ向けて	13
第5章	筆者の駄文	17
5.1	ってことで	17
5.2	これから作るゲーム	19
5.3	最後に	19

第1章

はじめに

読者のみなさんはじめまして！ 私はタイピングの妖精、ペティ（pety）っていいます！ タイピングゲームを作るって言ってた先生が、全然製作やらなくてなんにも出すものがない！ って嘆いてたので、しょうがなく私がこんな文章を書くことになりましたー。ふがいない先生でごめんなさいです。私からもきつーく言っておきます。

ええっとこの本は、私の住むタイピング界の魅力をぎゅっ と搾ったあと薄めなおしててきとーにまとめたものです。主観入りまくりです。でも同人誌ってそういうものですよ？

具体的には、まずタイピングってなんじゃらほい？ っていう人のためのざっくりとしたタイピング界の説明があって、次に具体的なタイピングのスキルのお話をして、その関連で理想のタイピングゲームを考えていきます。最後にタイピング界の現状と関連付けてだからタイピングゲームが必要なんだ～！ って叫びたいと思ってますです。

要するによくわからない本ですが、タイピング界ってなんだ～？ って人にちょっとでもこっちの世界に興味を持ってもらえたら嬉しいな。もちろん、ある程度タイピングに興味がある人でもうんうんって頷きながら読んでもらえればと思います。

ではでは、ぐだぐだした前置きはこのくらいにしてさっそくスタート～！

第2章

タイピングのすゝめ

2.1 タイピングできますか？

みんなは「タイピング」という単語から何を想像するのかな？ つまんなようにキーボードをぺちぺち叩いている姿を想像されるのが普通かな……？ もちろんそういうものもあるけど、ここではタイピングの競技性とかー、奥深さとかを伝えて、「タイピング」のエキサイティングなところを知ってくれたらって思います。

ところでみんなはどの程度の習熟度を基準に「タイピングができる」って言ってるかな？ 「ホームポジションを守って打てる」「キーボードを見ないで打てる」「これくらいの速度で打てる」とかとかー、色々あるよね。でもよくよく考えると、キーボードを見ながら人差し指でツツツするのでも、いちおータイピングできてるっていえばできてるよね。

そう、キーボードの使い方を知ってる人なら誰でも「タイピングはできてる」の！ でもそれじゃあ何か変、映画の登場人物がカタカタカタ……ってリズムカルに打ってる、ああいうのこそタイピングだ！ って思う人は多いはずですけど、あれは「タイピングがうまい」って言うことにすれば、やっぱりタイピングは誰でもできてます。よね？

その誰でもする、誰でもできてるタイピングって、実はパソコンさんとお話するほとんど唯一の方法なんです。マウスは「お話」とはちょっと違うし、音声認識なんかもまだまだタイピングの正確さとはほど遠いから、パソコンさんと仲良くなるにはタイピングが上手じゃないといけないのです。

パソコンさんはすご〜く頭がいいから、たくさんの仕事ができます。でも、あんまりに頭が良すぎるから、私達が足を引っ張っちゃうんです。私達が一生懸命にかパソコンさんにお話しているときでも、パソコンさんは常に「おそいよー、もっといっぱい話したいのに」って退屈してますのです。だから私達が上手にお話してあげればあげるだけ、パソコンさんは喜ぶのです。つまり、タイピングが上手になればパソコンさんはもっと活躍してくれるってことです。

だから、「タイピングができる」じゃなくて、「タイピングがうまい」方がいいし、もっともっとうまくなればもっともっと幸せになれるのです。ただ「タイピングができる」だけじゃ、もったいないよ～。

2.2 タイパーとは

いよいよ私の住む「タイピング界」のお話ね。ここタイピング界は、さっき言ったように「タイピングがもっとうまくなりたい！」って思った人たちが、いっぱい練習して、うまくなって、もっといっぱい練習して、もっとうまくなって、ってずーっとやっていって、辿り着く場所、夢の世界です！

そして、私達は这个世界に住む人たちのことを「タイパー」って呼んでるんです。読んだままタイプをする人って英単語ですけど、ただタイピングができる人たちのことじゃないから注意だよ！ 「タイパー」っていったら、タイピングをすること自体が目的でタイピングをする、つまりタイピングを練習することが趣味になった、すごくタイピングがうまい人たちのことです。私もいちおう、タイパーだよ。

タイピング自体が目的でタイピングをする、って、変なことじゃないよね。最初に「タイピングうまくなろう」って思ったときにも練習のためにタイピングをすると思うけど、それとおんなじ。ただ、もうすでにすごくうまくタイピングできるのに、さらに練習してるっていうところが違うだけ。

ずっと練習してタイパーくらいにうまくなると、もう普通の方法でタイピングを練習するのが難しくなっちゃうから、タイパーの人たちはタイピングゲームとかの特殊な環境で練習して、さらにタイピングをうまくしようと日々努力しているのです。もちろん人と競って「私の方がうまいぞ」ってやるとエキサイティング！ だから、そういう競争みたいなことも日々やるよ。

そんなにいっぱい練習して何が面白いのかっていうと、自分が成長していくのを実感できるから面白いんです。とてもじゃないけどそんなに速くは打てない……って思っていた壁がある日突然越えられたり。その瞬間の達成感の虜になってタイピングをしているのです。

そういうタイパーな人たちがいっぱい集まってできてるのが「タイピング界」！ 実は最近あたらしくタイピング界にやってきてくれる人が減ってるんだ……。こんなに魅力的な世界なのにね。だからこれを読んで新規タイパーさんがやってきてくれたら嬉しいな。

2.3 人間とタイパーの境界

今までタイパーは「タイピングがすごくうまい」って言ってきたけど、どれくらいうまいのが気になりませんか？ うまさにも色々あるけど、一番わかりやすいのはやっぱり打つスピードだと思うから、それで普通の人と比較してみよう。

普通の人っていっても色んなレベルがあると思うけど、普通にパソコンが使えるよっていう人で、250kpm～300kpm くらいかな？ kpm っていうのは keystrokes per minute、1 分間に何回正しいキーを叩けるかっていう値ね。パソコンに詳しい人とかで、タッチタイプがバリバリできちゃうような人だと、350kpm～450kpm くらいで打てるはず。これくらいのスピードだと普通の人には横で見ていて速いなあって思うはずだよ。

じゃあタイパーはどれくらいのスピードかっていうと、タイパーにも色んなレベルがあるから一概には言えないけど、600kpm くらい出せるとタイパーを名乗って恥ずかしくないレベルで、タイパーの中でも上澄みだったら 800kpm とかです！ パソコン使うのが上手に見える速さのさらに2倍のスピードで打てるんです。一秒間に13回もキーを打つんだって言えば、想像がつくかも？ とにかく普通の人からみたら何が起きているのかわからないくらいの速さでタイピングできるのです。

他のうまさとして「正確性」も大事だよな。これも正確性を重視しているタイパーだと、400文字の文章を打っても一回もミスタイプしないくらいに正確に打てるのです。それも、800kpm とかのスピードで打ちながらです！

ちょっと人間業とは思えないかもしれないですね。でも、確かにタイパーはそれをやってのけます。何か特殊な才能があったのか？ 頭の中に機械が入っているのか？ ……と思われるかもしれませんが、違います。「もっとタイピングがうまくなりたい」というスタート地点から、幾千幾万もの努力をして、その地点に至っただけなのです。つまり、練習さえすれば誰にでもその地点に到達することができるのですよ！

2.4 タイパーになるには

ものすごいスピードでタイピングができることに少しでも憧れるなら、タイパーになる資質は十分にあるって言えるよ。具体的にタイパーになるにはどうすればいいかっていうと、簡単。「タイピングを目的としたタイピング」を始めればよいのです。その時点であなたもタイパーの仲間入り。最初はそんなにタイピングが上手じゃなくてもいいのです。「タイピングが好きだから練習するぞ」と思ったらもうタイパーなのです。もちろん、タイパーとして恥ずかしくないくらいのスピードもやがては身につけたいですけどね。

どうやって練習すればそんなに速く打てるようになるのかわからないって不安がる必要は最初はないよ。600kpm くらいまでは、後で紹介するようなタイピングソフトを使ってひたすら打っているだけで到達できるはず！ とにかく練習して練習して、指に覚えさせちゃうの。変に理屈をこねる必要はまだないよ。

一人で練習するのは寂しいから、競い合うライバルみたいな人がいるといいかも。それだけでやる気が全然違うんだから！

2.5 さらになる高みへ

タイパーになるぞって決心して、練習して、知り合いの誰よりも速く打てるようになったら、相当自信がついてくるはずだよ。具体的には、600kpm を越えたあたりで「自分のタイピングってすごいな！」って思えるようになると思うな。

でもちょっと待って。タイピング界はそんなに甘くないのです。上には上がいるの言葉通り、700kpm 出せる人がたくさんいて、800kpm 出せる人もたくさんいるのです。もしみんなが「もう自分はこれで満足」って思えるなら、その地点に妥協することもできると思うけど、絶対そうは思わないはずなの。努力した結果、300kpm も出なかった自分がその倍の 600kpm も出せるようになったんだから、もっと上を目指したい.....ってみんな思うの。だから、タイパーでいる限り、限界への挑戦に終わりはないんだよ。こういって、なんだかかっこいいね。

ってことでさらに上を目指すわけだけど、ここからももちろん努力さえすれば、600kpm より先にも進んでいくことができるんだけど、さすがに何にも考えないで打ち続けるだけだと伸び方がいまいちかもしれない領域なの。つまり、タイピングが速くなるにはどうすればいいか、どういう工夫をすればさらに速くなるか、なんてことをちょっと考え出したほうがいい時期だね。

でもそのための方法は人それぞれ。こうすればいい！ っていう答えみたいなものはないと思う。みんなそれぞれ自分の能力とにらめっこして、自分専用の方法を作っていくんだ。難しいようだけど、この頃にはきっと自分なりのタイピングについての考え方っていうのができてくるから、実はそんなに大変なことじゃないはず。

そんなふうになんか色々工夫して頑張ると、ふと気付くと自分のタイピングのうまさすごいことになってるって気付く日が来ます。どうやったらそんなに速く打てるんだ？ って思ったいつか目標にしたスピード以上のスピードで自分の指が動いていることに気付くの。感動の瞬間だよ。

何度も言うように競技としてのタイピングに終わりはないけど、ずっと練習してきていつか「タイパーになってよかった」って思ったら、それはひとつのゴール。タイピングが自分の力で手に入れた大切な宝物になるの。

第3章

タイピングの理論

3.1 タイピングに理論？

どうしてタイピングって練習すると上達するんだろう？ 何を意識すれば効率よく練習できるの？ ものすごいスピードで打てるタイパーって頭の中で何が起きてるの？ さらに速く打つためにどういう工夫ができるの？そんな疑問が、タイピングをやっていると自然に出てくるはず。考えたところで答えが合ってるかどうかなんてわかんないけど、そういう事を考えるのもタイピングの楽しみのひとつなの。

ここではそこそこタイピングをやってきた私なりのタイピング理論をちょっと紹介してみますね。自分でも全部正しいとは思ってないですけど、そこそこは自信がないこともないのです。

3.2 タイピングスキルの段階的成長

キーボードを見ながら人差し指でしか打てないレベルから、ほとんど無意識にカタカタ打てるレベルまで、タイピングにはいろんな段階があるけど、それぞれどう違って、どう移行していくのかな？ っていうことを考えてみました。特にここでは、一番打つ機会が多い、ローマ字打ちについてです。

まず最初の段階は、キーの位置が頭でもわからない段階です。そもそも配列を覚えていなくて、頭で思いだそうにも思い出せないから、しょうがなくキーボードを見ながら打つ段階ね。最初はみんなここからスタートです。

次の段階はキーの位置を頭では理解しているけど、指では覚えていない段階。見ながら打っているうちに母音のキーとかの位置が頭に入ってくるわけですね。でも、指をどう動かせばそのキーが押せるのかがまだしっかりしていなくて、やっぱりキーボードを見てしまうのです。

さらに進むと、大体のキーの位置を指で覚える段階になります。ここまでくると、ちょっとくらいキーボードから目を逸らしても打つことができるはずですが、でもまだ「け」だったらK,Eだな、だからKはここで、Eはここ、と打つ文字をいっこずつしか処理できないので、スピードは出せないの。

次に、ひらがな単位での指の動きを体が覚える段階です。「せ」だったら薬指と中指で、こう、「ふ」だったらこう、みたいに、ひらがな単位で自然に指が動かせるようになります。「ひまわり」だったら、「ひ」と打つ、「ま」と打つ、「わ」と打つ、「り」と打つ、と分けて考えて打つ段階ってこと。当然、これでもそこまでのスピードは出ないね。

ひらがな単位の運指が身に付いた後は、徐々に一度に処理できるひらがなの数が増えていく段階になります。「です」「ます」みたいなよく使う組み合わせから身に付いて、そのうちのひらがなの組み合わせでも二文字、三文字いっぺんに処理して、どう指を動かせばいいのか考えられるようになるの。

そしてその次の段階で、それを無意識にできるようになります。つまりもうひらがなの組み合わせでどう指を動かせばいいのかなんてことは考えなくても良く、「ひまわり」だったら勝手に指が「ひまわり」とまとめて打ってくれるようになってっちゃうのです。ここまでくるとタイピングをするのが非常に楽になるよね。頭で考えなくていいんだから。

そこからさらにスピードを上げていくことになるんだけど、これは次で説明。

3.3 バッファリング速度

無意識に打てるようになることは「上手なタイピング」をする上でまず必要なこと。でも、無意識に打てる人でも、300kpmしか出ない人もいればタイパーみたいに800kpm出せる人もいます。この違いは一体どこにあるのでしょうか？ ということを考えてみます。

タイパーでない人が真っ先に思うのは「指が鍛えられていてすごく速く動くかどうか」みたいなことだと思うけど、これはちょっと違うと思うの。もちろん指の器用さみたいなものも必要だけど、指の動きの制限のせいで300kpmしか出ないわけじゃないの。

じゃ何が違うのかっていうと、これからどういう順番でキーを打っていくかという情報をいかに素早く頭の中に作ることができるか(打鍵列をバッファリングできる速度)です。無意識に打てるということは反射で指を動かしているということだけど、その反射のスピードが違うということです。

無意識に打てるようになったばかりの人は、確かに無意識にひらがな列を打鍵列に変換できるのだけど、そのスピードはゆっくりで、いっぺんに頭の中に溜めておける打鍵列バッファが小さいのです。「ひまわりがさいている」だったら「ひまわり」まで変換して、打って、「が」を打って、「さいて」を打って、「いる」を打って、という風に分割しないといっぺんに指の動きを頭の中にバッファすることができないってわけです。

それに対して熟練したタイパーになると、「ひまわりがさいている」全体をいっぺんに打鍵列に変換して、まるで全体がひとつの単語であるかのように打ってしまうことができるのです。

3.4 先読み

バッファリングの話と関連して、タイピング界には「先読み」というスキルがあるから紹介するね。

先読みといっても予知みたいな意味じゃなくって、読んで字の如く「先を読んでおく」スキルなの。これは、現在反射で処理している打鍵列よりも先の部分に意識的に目を向けることで、打ちながら次へ次へとバッファリングしていくスキル！これがうまくなると、どんなに長い文章でも、例えば「ぼくがむかしすんでいたいえのとなりひまわりがさいている」なんかでも、全くスピードを落とすことなく処理できるようになります。「ぼくがむかしすんでいた」まではまずいっぺんに打鍵列にしてしまい、早速指を動かし始め、打ち終わる前に次の部分「いえのとなり」に目を向け、バッファリングしておきます。するとスムーズにつながり、また「いえのとなり」を打っている最中に「ひまわりがさいている」に目を向け、バッファリングすることで、結局最初から最後までいっぺんに打鍵列に変換できたのと同じ時間で打ち切ることができちゃうわけです。

つまり無意識に処理できるひらがな列の長さがある程度長くなって、先読みのスキルを身につければ、どんなに長い文字列でもまるで全体がひとつの単語であるかのようにものすごいスピードで打つことができるはずってこと。タイパーが長文を打っているのを見ると普通の人には「そんなに速くローマ字を考えられないよ！」って思うわけだけど、そのカラクリはこういうわけなの。

でも実際は「先読みが崩れる」ということがタイパーでもよくあって、例えば漢字を読み間違えたり、指がうまく動かずミスタイプしてバッファ内の打鍵列が一気に崩壊しちゃうりするのね。その場合は次に打つ部分から再びバッファリングしなおして、相当タイムロスが発生しちゃう。

完全な先読みスキルを身につけるのはなかなか難しいのです。打つのが速くなればなるほど、先読みに使える時間が減ることになるのも困難さの原因のひとつかなって思ってます。

3.5 初速

「初速」というのもタイピング界ではよく使われる単語です。ところがこの単語、二つの意味で使われるのでややこしいのです。ひとつの意味は「文字列を見てから初打までの時間の短さ」で、もうひとつが「打ち始め部分のスピード」です。ここでは両者を区別するために前者を「ラグ」、後者を「初速」と呼ぶことにしよう。

ラグのネックになるのは、反射神経の速度と、バッファリングの速度です。反射神経、これはある意味どうしようもないのですが、訓練次第で研ぎ澄ますこともできるそうなのでタイピングとは別に独立して練習していい部分かな……。それより大事なのはバッファリング速度の方です。文字列を最初に打ち出すときには先読みが使えないから、純粋にバッファリングのスピードがラグに影響するのね。

そして初速については、バッファリングの速度と先読みのスキルの両方がネックです。初速はどうしてもその他の時より遅くなるんだけど、これはどうしてかっていうと、バッファ内にある打鍵列の長さが十分じゃないからです。10文字先、20文字先までバッファにあれば、(後で解説する)最適化などを使って安心してスピードを出すことができるんだけど、3文字4文字しかバッファにない状態ではそこまでスピードを出すことができません。むしろ先読みしてバッファ内に打鍵列を増やすことの方に力が入るわけで、打鍵自体はゆっくりになっちゃう。

興味深いのは、ラグと初速は互いにトレードオフの関係にあるってことだよ。ラグを小さくするには初回のバッファリング時に変換する文字列の長さを短くすればいいわけだけど、そうするとバッファ内の文字列数が少なくなるから初速が落ちちゃう。初速を上げるために最初から全力でバッファリングしようとする、そりゃ3文字変換するのと10文字変換するのではかかる時間が違うから、ラグが大きくなってしまう。だからうまくベストな割合でラグと初速を両立させることがスタートダッシュの極意なの。短距離走のスタートダッシュと同じイメージかな。極めようと思うとかなり難しいところ。

あとラグを小さくする方法のひとつとして、日本語の文字列とローマ字のアルファベット文字列が両方表示されるようなタイピングゲームなんかだと、まずアルファベットの方を見て打ち出すことでラグを小さくできたりするんだよ。「ひらがな」を見て hiragana と打つよりも「hiragana」を見て hiragana と打つ方が、変換の手間がひとつ省けてスピードが上がるわけ。でもローマ字の文字列だけを見つけて打っていくのは辛いから、スタートダッシュがうまくできたら次の先読みからは日本語文字列の方を見る、みたいな工夫も必要で……。実はタイパーの中にはアルファベットのローマ字列を読むのが苦にならないっていう特殊スキルを身につけている人もいますので、それを目指してみるのも一興かもですが。

3.6 最適化

ここまでタイピングのスピードは基本的にはバッファリングの速度で決まっているんだって話だったのですが、やっぱりそれだけではないわけで。そう、実際に指を動かすスピードの話です。バッファ内にある打鍵列を体が勝手に指の動きに変換していつてくれるんだけど、そこで始めて指の動くスピードがネックになるのです。

これを解消するには、まず反復練習をするなかで各指の器用さをアップさせることですが、当然これには限界があります。「きゅうきょく」を素早く打とうとしたりすればよくわかることだと思うんですけど、どの指をどの順番で使うかっていうことでどうしても出せるスピードに限界が出てきちゃうのです。

しかししかし！ タイパーは「指の動くスピードの限界」だからといって諦めたりはしません。この問題を解決するためのスキルが「最適化」です。

最適化には大きく分けて二つの種類があります。ひとつは「打ちやすいローマ字列を選択する」ことで、もうひとつは「打ちやすい運指を選択する」こと。例えば「ぽかぽか」を打つとき `pokapoka` だと打ちにくいので、`pocapoca` と打つことにするようなのが前者の最適化で、「きゅうきょく」を打つときに `y` を左手人差し指で打つことにするようなのが後者の最適化です。

また最適化はバッファリング時に行われることもあれば、バッファから取り出して指を動かす段階で行われることもあります。私的にはどちらも一長一短だと思うのです。あえて言えば、意識的に最適化をする場合にはバッファリング時に行われる事が多く、最適化のメソッドを体に叩き込んで無意識に最適化できるようになった場合には打鍵時に行われる事が多い気がするくらいでしょーか。

打ちにくい打鍵列を打ちやすい打鍵列にかえているので基本的に損はないように思いますが、実際うまく活用するのはなかなか難しいです。相当慣れないと最適化をしようとするばかりに余計な部分でロスが出がちなので。まずは相当に特殊なケース、「ぽかぽか」だとか「うんぬん」だとかに限定して利用していくのがいいと思うです。そこからはこういう場合にこういう最適化、というパターン化を体に染みこませて、無意識に使えるようにしていくしかない感じですよ。

3.7 ブランクタイムの意識化

これは私流に名前をつけただけの概念なのですが、要するに「打っていない時間」のことです。いわゆるタイムロスのこと。

ある程度以上にスピードを出して打てるようになると、このブランクタイムをいかにしてなくすかが記録を出すために重要になってきます。まあ、打っていない時間を最小にできたら幸せだな～っていう、当たり前のことを言っているだけなのです。

ブランクタイムが発生する原因にはいくつかあります。「指の動きの限界」「タイプミス」「先読みの失敗（ストール）」等々です。大事なのは、打っている最中にどこでどれくらいのブランクタイムが生じているのかを自分が把握することです。そういう時間に対する意識がブランクタイムを最小にするためにまず必要なのです。

つまり「より速く打つ」ことで限界を感じたときに「より無駄なく打つ」ことを意識すれば、さらに記録が出るということです。結果的にそれが「より速く打つ」とイコールなのは言うまでもないですが、意外と「無駄なく」を意識して打っているタイパーは少ないような気がします。

3.8 まとめ

以上が私的に考えているより速いタイピングのための理論（の一部）です。

私も自分で言っておきながら、上記のうちちゃんと実践できているものは多くないです。というのも、実際上記のようなことを完全に理想通り遂行することができたら、それこそ「最速」に相当近い位置に立つことができてるはずですし、そんな簡単なことではないのです。ということで全部が全部完璧にっていうのは難しいのですが、「よりタイピングをうまくなりたい」って思ったときの参考くらいはなるのではないでしょーか？

第4章

タイピングゲームあれこれ

4.1 既製のゲームたち

タイパー的に名前を挙げておきたいタイピングゲームをちょっと紹介しちゃいます。

- TypeWell
言わずと知れたばりばりのタイパー向け練習環境だよ。
普段の練習にぜひどうぞ。
- Typing Of The Dead シリーズ
市販タイピングゲームの中ではとりあえず抜群の出来だよ。
初速を鍛えるのに向いてると思うの。
- e-typing
オンライン上のサービスでは一番有名だよ。
普段の練習には向かないけど、腕試しにいいかと。
- 歌謡タイピング劇場
ハンゲ内のゲームだよ。
ちょっとタイパー用とは言い難いけど、ゲーム性はそこそこあるよ。

4.2 タイパーとタイピングゲーム

世の中にはごまんとタイピングゲームが存在してるよね。でも、実際タイパーが練習するのに使えるようなものは本当に限られちゃうのです。なぜかという、タイピングゲームは普通はまだタイピングがうまくない人が練習するために使うものだからです。既にタイピングが上手な人がさらに練習するためのものとか、タイピング上手なことを前提として遊んで楽しいように作ったものとかとなると、相当数が少ないのです。ゲームを作る側の人たちがタイパーを認識していないっていうのが何よりの原因よね。

でも実際、ずっと同じ環境でタイピングをし続けているとさすがのタイパーでも飽きが来ることはあるし、そもそもこんな貧弱なラインナップでは、タイパーの裾野がいつまでたっても広がらないのです。タイピング界の危機なのです。

だから私はいちタイパーとして声を大にして言いたい。タイパー向けのタイピングゲームよ、増えて！ と。そうすればタイパーも楽しいし、新たにタイピングに興味を持ってくれる人も増えるしでいいことづくめなのです。みんな幸せなのです。

4.3 理想のタイピングゲームへ向けて

ではただのタイピングゲームにとどまらないタイパー向けのタイピングゲームを考えると、タイパーが喜ぶような理想のタイピングゲームとは何だろう？ と考えてみます。

良さそうな要素をあげてみると、

- いくらでも速く打て、それだけ速く打つ意味がある
- 初速、正確性などの要素も部分的に要求
- やり込みたくなる
- 記録が詳細に残る
- 色々な入力方法に対応
- 無駄な時間をかけずにタイピング練習できる
- プレイヤーがすごいことをやっているように見える

とかがあります。どれもそれぞれ大事なので、それぞれ説明しちゃいましょう。

4.3.1 いくらでも速く打て、それだけ速く打つ意味がある

まずは何よりこれですね。タイパーくらいのスピードで打ち込むことも考慮したゲーム性になっているといいなあってことです。初心者が練習するためのタイピングソフトだと、まずこの時点で脱落しちゃいます。ちょっとキー判定部分の作りが下手だったりすると、それだけで800kpm程度のスピードの入力にゲーム側が追いつかなかったりしがちですし、そうでなくても800kpmものスピードで打つことになんらかの意味があるようなゲームっていうとほんとに希なの。

例えば、一番ベタな要素として、出たスピードに応じて称号がもらえるというシステムがあったとして、それが500kpm程度で一番上の称号になっちゃったりすると、タイパーはげんなりするわけです。ふつーに考えて、それじゃあやる気がでないですよ？

かといって、ものすごいスピードで打てないとクリアできないようなすごい難しいゲームにすればいいってことじゃないよ。もちろんそういうのもひとつの手だけど、できれば初心者から上級者まで楽しめるのが一番だから。300kpm 程度でも十分楽しめるけど、500kpm 出せばいろいろ面白くて、800kpm で打ってもまだ上があるって思える、そういうシステムが理想かな。

4.3.2 初速、正確性などの要素も部分的に要求

普通のタイパーが一番重視するのはやっぱりスピードだけど、その他の要素も大事だから、できればそういうスキルが評価されるようなゲームシステムだといいなってこと。

例えばスコアを算出するとき、kpm に正打率をかける、なんていうのがあるけどあれが一番基本的な組み込み方だね。

もうちょっと工夫した例だと、TOD にマジシャンっていうボスがいるんだけど、そいつとのバトルの間だけは一回でもミスするとそれだけでダメージを食らっちゃうのね。そういう風にスピード以外の要素をうまくシステムに組み込んでみると、タイパーとしてはやりがいがあるのです。

4.3.3 やり込みたくなる

これはタイピングゲームに限った話でもなんでもありませんけど、飽きるようなシステムじゃだめなのです。特にタイパーはタイピング練習のために何十回、何百回とプレイするんだから、飽きないための要素が絶対に必要です。

その飽きないための要素っていうのはゲーム性でもいいし、タイパーに限定して話をするなら何か記録が伸びていく楽しみでもいいんですが、とにかく「クリアしたからもういいや」となって二度とやらないようなゲームではだめだめ。何度も何度も繰り返しやるなかで楽しくなっていくようなゲームが理想ですね。

タイパーは基本的にはストイックな遊び方に慣れているので、そこまで超々すごい斬新で面白いゲーム性じゃなくても大丈夫ですが、かといって本当にただ打つだけの、凡庸なゲームでは需要がないです。ただ打つだけのものなら、TypeWell のような優れたものが既にあるので、それを越えられるようであれば見向きされないのです。

4.3.4 記録が詳細に残る

これもタイパーでない人が作ったタイピングゲームが満たせていない条件だと思うな。タイパーは練習のためにタイピングをするんだから、最終的なゲーム内の得点だとかだけが残るだけじゃ足りないのです。

どこでどれだけ打って、ミスした回数はどれだけで、平均ラグはどれだけで、各部でのスピードはどれだけで平均のスピードはどれだけで……と、記録できる内容はぜんぶ記録してくれるのが理想的です。ただゲームで遊ぶだけではなくて、その結果から自分の成長を知ったりして楽しみたいんだから。

4.3.5 色々な入力方法に対応

これもある意味で必要条件。まず一番大事なのはローマ字入力のゲームだったら、複数のローマ字打ちの仕方に対応してなきゃ困るのです。「か」「く」「こ」がcで打てるなんていうのは基本中の基本です。できることなら Win-IME で実装されている全部の入力に対応していればベスト！ でもこれを実際にやってるゲームは相当少ないのです。なぜなら、このひらがなはこのローマ字打ちで打つんだ、と決めてかかるよりアルゴリズムを実装するのが格段に面倒になるからです。……といってもそこそのプログラミング能力がある人なら問題なくできると思うのですが、できるかできないかはともかくとして面倒なので、「まあ別にいいだろこれで」というノリで適当に実装されちゃってることが多い気がするのです。

でも最適化を駆使するようなタイパーだとそういうことがちゃんとできているゲームでないと、全く練習にならないわけでした。タイパーを視野にいれてタイピングゲームを作るなら、面倒でもこれをするのは必須と言えるのですよ！

また「入力方法」の別の意味として、ローマ字打ちだけじゃなくてかな打ちにも対応すべき、っていうのもあるかな。これはゲームの種類によって出来る場合と出来ない場合があると思うけど、できるならかな打ち等もできれば素晴らしいのです。

4.3.6 無駄な時間をかけずにタイピング練習できる

これはつまり、タイピングをしていない無駄な時間なるべくかからないようなゲームがいいなってこと。もちろんゲームだからタイピング以外の要素があってもいいと思うけど、タイパーとしてはありすぎるのは困るわけ。メインはあくまでタイピングで、打とうと思えばすぐ打ち始められるようなシステムがいいの。

もうちょっと具体的に言うと、簡単な操作でリトライとかができないと困る、とかですよ。いったんゲームが始まったらゲームオーバーになるまでやり直せないというのは記録を狙いたいタイパーを泣かせるだけです。そういう部分でユーザー（タイパー？）フレンドリーな作りになっているべきですよ。

4.3.7 プレイヤーがすごいことをやっているように見える

タイパーがタイピングする様は実際それだけで結構圧倒されるものなのですが、実際タイパーの横にたってキーボードを見ていないとその凄さを実感することはできないですよね？タイパーも人間なので、できればたくさんの人に「すごいね」って言って欲しいのです。だから、タイパーがそのタイピング能力を発揮してプレイすると何やらすごいことになっているな、と誰もがびっくりするような演出があるといいのです。タイパーの手元で起こっているすごさを画面の中に反映してほしいのです。

今打っているスピードが随時表示されるだとか、一定以上のスピードで打つと派手なエフェクトがかかるだとか、やり方は色々だと思いますけど、一番いいのはゲームシステム自体とリンクして「すごいことをやっているように見える」ことですね。つまり、普通の人がプレイしてもそのゲームシステムでそんなことが可能だとは思わなかったようなことが、タイパーがプレイすると実現できて、得点だとかがすごいことになる、とかです。

実はこれはタイパーが人前でプレイしたりしたときに嬉しいからという理由以外に、タイパーでない人に「こんな凄いことができるようになりたい」と思わせてタイパーの仲間入りをしてもらいたいからという理由もあります。ただものすごいスピードでキーボードを叩いているだけでは地味に思う人でも、ゲーム画面の中でならタイパー的なスキルに魅力を感じてもらえる可能性は高いってこと。

例えばビートマニアとかの音ゲーの類だって、プレイしている手元だけ見ても全然上手くなりたいとは思わないですよね？ カッコいいビジュアルのゲーム画面と、その手元の操作の結果音楽が演奏される様子がかっこいいから、面白そうだなあ上手くなりたいなあと思うのですよ。

それとまさに同じことをタイピングでやれば、きっとタイピングが競技として再評価されるに違いないのです。

-

以上、私なりに考えた「理想のタイピングゲーム」を語ってみました。実はぜーんぶ先生さんの受け売りなのですけどね。こうやってああたこうだって理想を言うだけなら誰でもできるので、本当は先生さんはここで書いたような理想の要素を詰め込んだゲームを作りたいと思ってるみたいですよ？ スキルとか時間とかが足りなくてまだ実現していませんけど、私にこれだけ熱く語って聞かせるんだからやる気はあるんだと思います。きっと。

完成の暁にはぜひみんなに遊んでもらって、タイピング界を盛り上げていきたいですね。

第5章

筆者の駄文

5.1 ってことで

こっからは素の文体で書きますかね。途中から考えるのめんどくなくて普通に素の文体になってたような気もするが。まああんま変なことはするもんじゃないってこと。

さてまあ気分だけで応募したら通っちゃってどうしようかしらコミケ、とかほざいてたらコミケ5日前になってまして、6時間くらいでこの原稿書いたわけさ。全力でダメな参加の仕方。ごめんなさい。でもそれぞれ好きなスタンスで参加できるのが同人界のいいところだよな！とか適当に言い訳しておけばいいのか。

しかし応募当初は妄想程度にタイピングゲーム案を練っていたんだけど、まあ妄想は所詮妄想だったなあ。ってか、妄想が広がりすぎてとてもじゃないが間に合う規模じゃなくなったという。その妄想について「理想のタイピングゲーム」んとこで吐露しましたがね。やっぱ企画くらいはまとめて、完成のめどを立ててから応募しないとだめだってことがよくわかったね。妄想よくない。

いい機会だしタイピング専門サークルとかいうこんな微妙な活動をなんで始めたのかをちょっと書いておこうかな。

えー、俺自身タイパーなわけで、qwe ローマ字打ちだったら全国順位2桁には入っているような気がするまあ中堅レベルなんですけど、そろそろ限界を感じてきているわけですよ。あ、限界といっても自分の才能の限界とかではなくて、今後この環境の中でタイピングをし続けることに対する限界ね。

要するにタイピング界全体が行き詰まってると思うわけよ。タイパー的に欠かせないTypeWellだが、やっぱこれでは新規タイパーを獲得できないし、そもそもだんだん廃れてきている感が否めない。TypeWellを配布しランキングを公開しているサイトGANGASだけど、そこの一週間のPV数がなんとたったの3600。俺が個人でやってるブログ未満のアクセス数しかない。タイピング界の最重要なサイトのひとつと言っても良い位置なのにだ。

これはもうタイピング界全体が終了しかかっているという他ない。

そしてそんな終了しかかっている斜陽趣味的なタイピングに向かってさらなる努力を重ね続けられるほど俺はマゾではない(歌謡タイピング劇場とかはまだ一定の盛り上がりがあるみたいだが、あれはタイピング界とっていいのか微妙だ、ネトゲだし)。

でかつ、タイピングなんてきょうびはやらねーんだよ、というのが正論だとも思わない。PCと人間をつなぐ主要入力インタフェースが未だにキーボードである以上、タイピングゲームはPCで遊ぶゲームとして超正当派。ボタンが4つあればDDRが、ボタンが7つ(+1つ)あればビートマニア(貳寺)ができる。フルキーボードを使ってもっと面白いものが作れないわけがない。

そもそも、キーボードを使う他ジャンルのゲームとタイピングゲームの差なんて、キーを打つこと自体がゲーム性の中核を為すか否かだけである。そういう定義でタイピングゲームを考え直せば、キーボードを使うあらゆるゲームはタイピングゲームに仕立て上げることができる要素を含むわけで、タイピングゲームの可能性はどうみても無限大。

だというのに、タイピング界は廃れていっている。

だから、いったん無心にタイピングをすることは置いておいて、タイピング界全体の活性化のために動こうかなと思いついたわけさ。例えばタイピングの魅力を伝えるためのこういう文章書いたりとかしよう、と。もっといいのはさっきから話の出ている「理想のタイピングゲーム」を作ることとか。これは間違いなく新規タイパー増加に直結してる。

で、タイピング界全体が昔(TOD2004とかが発売した頃)くらいに安定した盛り上がりを見せるように回復してきたら、俺もまた安心して自分のタイピングスキル向上に努めようと思うわけだ。タイピング界全体のために献身することはするが、それはただ自分がさらに高みを目指すために必要だから手段としてやるだけで、結局自分のために動いているだけね。

なんかまとまりのない文章で悪いが(いやどうもノロウイルスに感染したらしくこれ打っている今現在超だるいのね)、そういう考えの元作ったのがこのサークルということ。まっサークルとかいいつつ個人だけど。

今回は全力で様子見というかサボりでこんなん配るだけになってますが、基本的にはタイパー向けの、質の高いタイピングゲーム製作をしていきたい。なにより即効性があると思うからね。

5.2 これから作るゲーム

とりあえずタイピングゲームを作る練習というか、必要な部品を揃える意味で習作的に作っていた e-typing クローンをちゃんと公開したいと思ってます。これも予定通りならとっくに公開されてるはずなんだけど、公開直前で SDL 上で GUI を実装するための汎用的なコードを書こう、そしてそれを使って楽々 GUI を実装しよう、とか変なことに気が移ってしまいそれっきりになってるのね。……ま、これは遠くない未来にフリーソフトウェアとして公開します。

だけどそれは全然「理想的なタイピングゲーム」ではなくて、単純に e-typing が練習環境として向かないので練習環境としても使えるように改良したクローンを作ろうというだけの話でして。「理想的なタイピングゲーム」はまた別。

肝心の「理想的なタイピングゲーム」の第一弾は来年の夏コミでお披露目したいと思ってます。今回みたいに「落ちる可能性が高いだろうから、通知来てから作ろう」とかアホみたいなことしないで早々と着手しますんで、なんもなしってことにはならないかと。完成版を配れるかまでは断言できないけどさ。

まあいよいよまともなサークルらしいものになるはずなんで、適当によろしくです。進捗とかは公式ページ (<http://dvorak.jp/>) とかに載せていくつもり。

5.3 最後に

普通に同人ゲームサークル、それもタイピングゲーム扱ってる辺りに配置されてるのに、何か落とされたわけでもなく平然と配ってるのが無償配布のコピ本っていうのはどうなんだ、と思われた方、さーせん。同時にこんなとこまで読んでくれてありがとう。

あーあとコミケ当日ブースにいなくてさーせん。俺は同人界の人では全然なくてどっちかってーと門外漢なのでよくわからんのだけど、そういう人と人のふれあいの場でもあるらしいので、個人サークルなのにその個人がブースにいませんって本末転倒なのかね。まあさーせんとしか言いようがない。

ではなんかまたの機会に。

少女打鍵中 タイピングのすゝめ

2007年12月27日 発行

著者 W/H

発行者 W/H

定価 ¥0

©Shojo Daken Chu, 2007

All rights reserved.

Printed in Japan.