



# 電腦世界杯

Cyber World Cup





# 電脳世界への招待

こんにちは。「電脳世界杯」発起人のランプです。この大会を開催する意図、背景についてご説明をさせていただきます。少し長くなりますが、順序立てて説明しますので、読み飛ばさず、上から丁寧に読んでいただきたいと思います。

私は吃音です。連発、難発の症状があります。子供の頃からです。私の場合、この症状は緊張によって出ることが多く、要するに、人前に出てクイズの解答を素早く発声することが難しく、問読みも厳しいということです。だから私はチャット解答可能なオンラインクイズしかせず、声を出すことはありません。問読みも仲間に頼るばかりです。今までの人生経験から、単純に「晒したくない」という思いも強いです。前向きとは言えませんが、これが私の折り合いの付け方です。なにも気にせずに楽しみたいし、本来であれば知られたくもなかったです。

今までの人生で吃音が原因でいじめのようなものを受けることもありましたし、理解されないこと、避けられることは私にとって珍しいことではありませんでした。そんな私でもチャットで解答するオンラインクイズと出会い、何も気にせずに人と繋がり、楽しめる趣味を初めて得られたのは本当に幸運なことです。でも、声を出さないことで「実は男なんじゃないか？」とか「実は年齢をサバ読んでるんじゃないか？」とか何度も言われました。中にはそういった疑念をTwitterで呟く人まで現れる始末でした。恐怖でしたし、耐えがたい苦痛でした。そういった心無い言動を目の当たりにし、ほっとけばエスカレートしていくのは目に見えていると感じました。なので、勇気を振り絞って、去年の秋ごろにサークル内でカミングアウトしました。私にとって生涯忘れられない告白でしたが、みんな受け入れてくれました。

その際に仲間たちにも説明したことなのですが、オンラインクイズは私のようにクイズ環境が不利な境遇の方(以下「環境不利者」と称す)が、クイズをする受け皿になる可能性を秘めています。私の存在がその証拠です。

すべて列挙できるわけではありませんが、吃音、パニック障害、対人恐怖症、見た目問題、経済的な理由、地理的な理由、介護や育児といった家庭環境、様々な疾病や障害など、多種多様な事情でオフラインの大会やサークルへ参加しにくい方がいることと思いますし、今後も現れると思います。もちろん、全ての要因に対応できるわけではありませんが、それでもオンラインクイズの需要は無視できるものではないと考えます。

オフラインのクイズ界には、素晴らしい大会やサークルが多くあることと思います。OP大会で優勝することは努力に値するでしょう。でもその全てが、私のような環境不利者には共有できないものです。憧れながら見つめるだけです。大会で勝利するために努力し、優勝を目指してクイズをするというわかりやすいモチベーションが最初からありません。それでも楽しいからクイズを続けています。仲間たちと「楽しい時間」を共有するためだけにクイズをしています。

声が出せないという強烈な制約の中で、オンラインクイズサークルを立ち上げ、仲間を集め、大会を開催し、最近では弟子をとり、後進の育成にも力を入れ始めました。サークルや大会は、チャットなど、文字による伝達手段だけで運営してきました。私が立ち上げた二つのサークルに参加している人数は、合わせて100名を超えました。4年かかりました。すべてが私の誇りです。

オンラインクイズには環境不利者の受け皿になる可能性があるかと申し上げましたが、弱点もあります。最も大きいのは、不正行為に対して性善説をとるしかないということだと思います。何度かオンラインクイズ大会を開催してきた経験から、ある程度は見破れますが、どうしても完璧な監視はできません。こういった弱点と向き合い続ける必要があります。

これらの事、全てを踏まえたうえで、数年温めてきた計画を実行に移させていただきます。それは、オンラインクイズ界において、多くの方が目標とし、登るべき山、越えるべき壁となる、大規模な個人戦大会を開催することです。私のクイズプレイヤーとしての夢でした。実現可能などこまでようやくたどり着いたと思っています。私の吃音もカミングアウトすることになりますが、覚悟の上です。この大会を通じて、環境不利者が存在するという視点をクイズ界に広めたいと思っています。先ほどご説明した「心無い言動」も、環境不利者がいるという視点が無いためのものであると思います。私と同じ思いをするプレイヤーがいなくなることを切に願います。そのためにも多くの方を巻き込んで、大々的に開催しようと思っている次第です。

来るべき環境不利者のオンラインクイズ参入への、大きな一歩となる大会にしたいと思っています。オフラインクイズの下位互換ではなく、別の魅力を兼ね備えたものとして、ちゃんと独立独歩し、多くの方を受け入れるクイズ大会にしたいです。なので、オフラインで名を轟かせる強豪プレイヤーの参加も大歓迎です。これから参加する環境不利者の方の前に立ちはだかる大きな壁であってほしいと思います。むしろそんな方々の参戦が環境不利者の支援になると考えていただきたい。簡単に勝てる大会であってはならない。挑戦するに相応しい山でなければならぬと思っています。そして、いつか私自身が参加したいです。

吃音のクイズ王、巨大サークルを率いる妊婦、貧困ゆえ遠征できない小学生プレイヤー、皮膚病の司会者、へき地在住の強豪プレイヤー、車いすの問題統括、長期療養中の大会長。そんな未来もあり得るのではないのでしょうか。そしてそれはきっと楽しいと思います。環境不利者という視点を、多くの方々に取り入れてもらえたら、私にはできない有意義な活動をしてくださると期待しています。この大会はその第一歩です。

あらゆる環境の方が楽しめるクイズ界を。環境不利者にも活躍の舞台を。貴方の参戦が支援になる。素晴らしい大会にしてみせます。是非お越しください。

「電脳世界杯」大会長 ランプ

---

---

# 大会概要

---

---

大会名 | 脳杯 ~Cyber World Cup~

主催 | 「脳杯」実行委員会

開催日時 | 2018年10月20日(土) 開場10:00 / 大会開始11:00 / 終了予定17:00 (ニコニコ生放送で12:00より中継開始)

参加費 | 無料(通信料はご負担ください)

コンセプト | 「脳世界への招待」をご覧ください

会場 | Discord特設会場(エントリー後にご連絡差し上げます)

Twitter | @denousekaihai

問い合わせ先 | denousekaihai@yahoo.co.jp

事前エントリー | 必須 / エントリー期間 2018年9月1日(土) 0時 ~ 10月19日(金) 23:59

レギュレーション | 制限なし 個人戦

問題傾向・難度 | 短文、基本問題

当日の持ち物 | 「Discord」と「PCOQ4 ver1.2.1d」を使用します。お使いのPCにて事前に準備をお願いします。

---

---

## 参加方法

---

---

本大会は、インターネット上で対戦する、いわゆる「オンラインクイズ大会」です。通話ソフト「Discord」で問題文を聞き、早押しソフト「PCOQ」で早押しボタンを押して解答します(両ソフトとも無料)。お使いのPCにて事前に準備をお願いします。

本企画書P.8~P.10に導入方法などを記載しております。なお、使い方がわからないなど導入に際しご不明な点がある方は、大会長までお気軽にお問い合わせください。

---

---

## 生中継について

---

---

大会の様子はニコニココミュニティ「脳杯公式チャンネル」(co3860451)より、「ニコニコ生放送」にて当日12:00より生中継の予定です。無料にてご覧いただけますが、中継先では以下の事項をお守りください。

- ・ **正解が発表されるまでは、「問題の答え」や「問題のヒント」となるようなコメントをしないでください。**  
なお、正解発表後の感想コメントは大歓迎です。
  - ・ **運営や解答者など、他者に対する誹謗中傷と判断されるコメントをしないでください。**  
なお、応援コメントは大歓迎です。
  - ・ その他、運営を妨害する行為、公序良俗に反するコメント、荒らしコメントなども、「ニコニコ生放送」が定める禁止行為です。
- 
- 

## 幕間CM募集

---

---

今大会の幕間中に放送する「音声CM」の広告主様を募集しています。出稿していただける方は、公式サイト「CM出稿フォーム」より原稿をお送りください。お送りいただいた原稿は今大会のCM声優が読み上げ、幕間中に放送します。

**広告内容** | 「クイズ大会の告知」や「クイズサークルの部員募集」など、クイズに関連したものであれば内容は問いません。  
※原稿の内容によっては文章の変更などのご相談をさせていただく場合がございますので予めご了承ください。

**原稿** | 250文字以内でご用意ください

**広告料** | 無料(通信料はご負担ください)

**問い合わせ先** | denousekaihai@yahoo.co.jp

**受付期間** | 2018年9月9日(日) 0時 ~ 10月7日(日) 23:59 ※大会のエントリー期間と異なりますのでご注意ください

---

---

# 企画ルール

## 【1R 150問4択ペーパークイズ [ALL→48]】

- ・ 4択問題を150問出題するペーパークイズ。1問1点の150点満点。制限時間は20分。
- ・ 大会当日11:00にDiscordの参加者用サーバーにて解答用紙(フォーム)のURLを公開する。Webブラウザ上でアクセスし、制限時間内(11:20まで)に解答用紙を送信すること。制限時間終了後に送信された解答用紙は無効とする。
- ・ エントリーネームとパスワード(運営が個別配付)はよく確認し入力すること。不備のある解答用紙は無効とすることがある。
- ・ 同一人物による解答用紙が複数送信された場合は、制限時間内で最後に送信された解答用紙のみ有効とする。
- ・ 得点上位48人が2R進出。同点の場合は1問目から順に正誤を比較し、差がついた時点で順位を決定する。すべての問題で差がなかった場合は、運営の厳正な抽選により順位を決定する。

1R終了後に一旦休憩を挟む。12:00より再開、中継開始予定。ターンオーバー後、進出者は速やかに進出者用ボイスチャンネルに移動すること。円滑な進行にご協力を。

## 【2R 連答つき5〇2×クイズ [(12→5)×4]】

- ・ 1Rの順位により下表のように組分けを行い、得点上位者にはアドバンテージが与えられる。

第1組	1位	5位	9位	13位	17位	21位	25位	29位	33位	37位	41位	45位
第2組	2位	6位	10位	14位	18位	22位	26位	30位	34位	38位	42位	46位
第3組	3位	7位	11位	15位	19位	23位	27位	31位	35位	39位	43位	47位
第4組	4位	8位	12位	16位	20位	24位	28位	32位	36位	40位	44位	48位
Adv.	3pts.	2pts.	2pts.	1pt.	1pt.	1pt.						

- ・ 正解で+1pt.(連答の場合は+2pts.)、5pts.先取で勝ち抜けの早押しクイズ。誤答は2回で失格。
- ・ 連答権は、自身の誤答もしくは他人の正解のみで失う。スルーもしくは他人の誤答では失わない。
- ・ 各組5人勝ち抜け。順位判定は、勝ち抜けの早さ→ポイントの多さ→誤答の少なさ→1R上位者の順。

## 【3R コース別クイズ“Number 10” [(5→2)×4]】

- ・ 4つのコースに分かれて行う。参加できるコースは1人1つのみ。
- ・ 司会の抽選により次に行うコースが発表されてから約10秒間、エントリータイムが設けられる。エントリータイム終了までに早押しボタンを押すことで当該コースへの参加表明とする。なお、押した後のキャンセルはできないので注意すること。
- ・ 2R上位者→その中の1R上位者の順にコース選択の優先順位が与えられる。表明者が5人以上の場合は表明者のうち優先順位上位の5人が出場。4人以下の場合は表明者に加え、優先順位下位から補充した計5人が出場する。
- ・ 各コース2人勝ち抜け。ただし、コース開始から15分(勝ち抜け者や失格者が出た直後から再開までの時間を除く)経過した場合は、その時点での順位により勝ち抜け者を決定する。なお、15分経過時に読まれていた問題は有効とする。

### 《Aコース 10up-down》

- ・ 正解で+1pt.、10pts.先取で勝ち抜けの早押しクイズ。誤答は1回目は0pt.に戻り、2回で失格。
- ・ 順位判定は、勝ち抜けの早さ→ポイントの多さ→サドンデス勝者の順。

### 《Bコース 10〇10×》

- ・ 正解で+1pt.、10pts.先取で勝ち抜けの早押しクイズ。誤答は10回で失格。
- ・ 順位判定は、勝ち抜けの早さ→正解数の多さ→誤答数の少なさ→サドンデス勝者の順。

### 《Cコース Swedish 10》

- ・ 正解で+1pt.、10pts.先取で勝ち抜けの早押しクイズ。誤答はその時点のポイントに対応した×が足され、合計10×で失格。足される×の数は、0pt.のときは1×、1~2pts.のときは2×、3~5pts.のときは3×、6~9pts.のときは4×。
- ・ 順位判定は、勝ち抜けの早さ→ポイントの多さ→×の少なさ→サドンデス勝者の順。

### 《Dコース Backstream 10》

- ・ 正解で+1pt.、10pts.先取で勝ち抜けの早押しクイズ。誤答はn回目の誤答で-npt.、合計-10pts.以下で失格。
- ・ 順位判定は、勝ち抜けの早さ→ポイントの多さ→サドンデス勝者の順。

3R終了後に一旦休憩を挟む(再開時間は3R終了後に告知)。この間、Ex.Rの組分けを参加者用サーバーにて発表するので、自分の組を確認の上、再開時間までに自分の組のボイスチャンネルに移動すること。円滑な進行にご協力を。なお、中継はEx.R 2nd Stepより再開する。

## 【Ex.R 2ステップ制敗者復活“Lucky Seven” [(ALL-8)→1]】

《1st Step 3〇1× [(Any→2)×6]》

- ・ 3Rまでの敗退者全員をランダムに6等分し、同時平行で行う。問題は、本ステップ専用を用意した30問を使用する。
- ・ 正解で+1pt、3pts.先取で勝ち抜けの早押しクイズ。誤答は即失格。
- ・ 各組2人勝ち抜け(2nd Step進出)。ただし、30問終了した場合は、その時点での順位により勝ち抜け者を決定する。順位判定は、勝ち抜けの早さ→ポイントの多さ→サドンデス勝者の順。
- ・ 参加人数によっては、大会開始前に告知の上、組分け数などを変更することがある。

《2nd Step 4〇1× [12→1]》

- ・ 正解で+1pt、4pts.先取で勝ち抜けの早押しクイズ。誤答は即失格。
- ・ 勝ち抜けた1人が敗者復活。ただし、50問終了時に勝ち抜け者が出なかった場合、敗者復活は無しとする。

## 【SF 3セット制タイムレース風クイズ“One-Five-Zero” [Max9→3]】

- ・ 50問を矢継ぎ早に出題する早押しクイズを、3セット行う。
- ・ 以下の通り、正解、誤答時のポイントがセットごとに異なる。
  - 第1セット： 正解+1pt. / 誤答-1pt.
  - 第2セット： 正解+1pt. / 誤答-2pts.
  - 第3セット： 正解+2pts. / 誤答-2pts.
- ・ 各セット終了時点での得点上位1人が決勝進出、下位2人(敗者復活無しの場合第1セットのみ1人)が敗退する。順位判定は、ポイントの多さ→サドンデス勝者の順。
- ・ セットごとにポイントはリセットされず、次のセットに持ち越しとなる。

## 【Final トリプルセブン [3→1]】

- ・ 3名による、3セット先取の早押しクイズ。
- ・ 各セット7問正解で1セット獲得。誤答は、第nセットはn回で失格。
- ・ セットの獲得者が出た時点でそのセットは終了。なお、2人が失格した場合は残っている1人が1セット獲得とする。
- ・ 各セット終了後に正解数と誤答数はリセットされ、約20秒間のインターバルタイムが設けられる。
- ・ 3セット先取した者が「**電腦世界杯 ~Cyber World Cup~**」の優勝者となる。

---

---

# 共通ルール

---

---

## 【早押しクイズ解答方式】

- ・ エントリー時に解答方式を、「口頭解答」または「チャット解答」から選択する。
- ・ 「口頭解答」は、Discord上でマイクを通して音声で答える方式である。正誤判定者の元に届いた音声により判定するため、マイクのスイッチがオフの状態での音声は解答とみなさない。
- ・ 「チャット解答」は、PCOQ上のチャット欄にて文字で答える方式である。正誤判定者の元に届いた文字により判定するため、未送信の文字は解答とみなさない。なお、答えは一度に送信せず、途中で区切り複数行にわたって解答しても良い。
- ・ 大会当日に解答方式をやむを得ず変更する場合は、必ず大会開始前または幕間中に大会長から許可を得ること。
- ・ 選択していない解答方式で解答した場合は、正答であっても不正解とする。

## 【正誤判定基準】

### ●早押しクイズ全体ルール

- ・ 解答権は「シングルチャンス方式」を採用。最も早くハットを立てた者のみに解答権が与えられる。
- ・ シンキングタイムは指名後5カウント。問題が読み切られてからの待ち時間は3カウント。
- ・ 解答開始がタイムアップのブザーと重なった場合は不正解とする。
- ・ タイムアップ前に1文字でも解答を始めた場合は有効とするが、速やかに解答を終えること。遅延行為と正誤判定者が判断した場合は不正解とする。なおこの際、誤答と思われる場合は解答の途中でも不正解判定をすることがある。
- ・ 「正解に限りなく近いが、そのままでは正解にならない答え」と正誤判定者が判断した場合、正誤判定者は「もう一度」と言って再解答を求める。このとき、解答者は最初とは別の答えで解答して良い。
- ・ 答えがはっきりと聞き取れない、囁んだ、タイプ・変換ミスなど「答えが怪しい」と正誤判定者が判断した場合、正誤判定者は条件を付けて再解答を求める。このとき、解答者は正誤判定者の指定した通りに解答しなければならない。

## ●問われている部分以外を含む解答について

- ・別の答えを言い直す、複数あるうち1つだけを問う問題で他のものも答える、広域と狭域(「県と市」など)を両方答えるなど、複数解答は、答えを言い切っていない場合であっても不正解とする。
- ・ことわざや慣用句など全体で1つのイディオムとして認知されている言葉は、問われている部分以上を答えても良い。なお、答えが問題文のものと異なる場合などで、「もう一度」の対象とすることがある。
- ・歌詞や文章の一部を問う問題で、問われている部分以外を含めた場合、「もう一度」の対象とすることがある。

## ●人名について

- ・敬称や肩書きの有無は、正誤判定には関係しない。ただし、明らかに間違った敬称や肩書きは不正解とする。
- ・名義として公に使用されている最も一般のおよびそれに準ずる名前のみを正答とし、本名や別号などで知名度が低い名前は「もう一度」の対象とすることがある。
- ・東洋人(日本人、中国人、韓国人など)の名前は、フルネームでの解答を求める。ただし、四股名はこの限りでない。
- ・その他の外国人名はファミリーネームのみでも良い。また、複合姓やイスラム圏の人名は一般的な呼称のみでも良い。
- ・落語家などの「○代目」は付けなくても良い。また、皇帝などの「○世」は付けないのが一般的な場合は付けなくても良い。
- ・以上の人名に関する判定基準はあくまでも原則であり、問題の性質上当てはまらないことがある。
- ・実在しないキャラクターなどであっても、実在する人物と同様に判定する。

## 【注意事項】

- ・問題文中の日付は、開催日の2018年10月20日を基準とする。
- ・問題文や正誤判定に対する抗議は、次の問題の出題前まで認める。これ以外の抗議は一切認めない。
- ・運営側に不備や不具合があった場合、大会長の判断で問題の無効化、得点の訂正、時間の変更などを行うことがある。
- ・解答環境の不具合(声が聞こえない、PCOQが反応しないなど)を大会長に指摘する場合は、チャットで行うなどし、特にクイズの妨げにならぬよう注意すること。なお、解答者側の不具合に対する得点上の救済措置は行わない。
- ・開始時に解答者が現れない場合や、クイズ中に途中退席した場合であっても、「いるもの」として進行することがある。
- ・大会当日は、円滑な進行を行うため、ルールについての質問時間は一切設けない。ルールについて疑問点がある場合は、必ず大会前日までに大会長に質問すること。
- ・得点経過は、基本はリアルタイムで表示を行う。ただし、タイムレース風クイズ(SF)のみ非表示とする。
- ・時間や問題数は各自で確認して良い。なお、生中継では表示を行うが、会場とタイムラグがあることに留意すること。
- ・勝ち抜けの規定人数を残して他全員が失格した場合は、その時点で順位を決定し、残っている全員を勝ち抜けとする。
- ・失格者は順位判定にかかわらず最下位とする。また、順位判定の「サドンデス」は、順位が勝敗に影響する場合のみ行い、ルールは「1〇1×」(1問正解で勝ち抜け、誤答は即敗退)の早押しクイズとする。

## 【禁止事項】

- ・カンニングなどの不正行為は、その理由の如何を問わず一切禁止とする。
- ・大会運営を妨害する悪質な行為は一切禁止とする。必ず運営の指示に従い、騒音発信や荒らし行為などは行わないこと。
- ・禁止事項に違反する行為があった場合、共犯者を含む当事者全員を公開した上で失格退場処分とし、以降の「電脳世界杯」への参加を一切認めない。

## 【大会運営について】

- ・大会の様子は「ニコニコ生放送」にて中継し、後日、動画や記録集にも掲載予定である。
- ・日本国内で国民保護情報、緊急地震速報(警報以上)などが発表された場合、大会を一時休止することがある。
- ・大会運営に関する一切の最終決定権は、大会長が専有する。
- ・大会長への連絡は、大会前日までは公式Twitterとメール(概要参照)、大会当日はDiscordとPCOQにて受け付ける。

### 【指標「bit」について】

本大会ではプレイヤーの実力を示す指標として、本大会における最高成績により以下の通り「bit」の数で表現します。

5bit Player:	優勝	or	ペーパークイズ1位
4bit Player:	決勝進出	or	ペーパークイズ4位以内
3bit Player:	準決勝進出	or	ペーパークイズ12位以内
2bit Player:	3R進出	or	ペーパークイズ24位以内
1bit Player:	2R進出		

また、歴代通算記録で8bitに達したプレイヤーは「Byte Player」として公式サイトに掲載させていただきます。



# 例題

- |  |  |
|--|--|
| 1. 農村社会学者の徳野貞雄によって命名された、各自治体が運営する「安全な道路交通環境の提供」と「地域振興」を目的とした施設は何でしょう？                            | 道の駅  |
| 2. 中のファイルの有無によってアイコンが変化することが多い、パソコン上でファイルを削除した際に、ファイルが一時的に保存されるフォルダを何というでしょう？                    | ごみ箱【Recycle bin, Trash Can】                          |
| 3. ある関数の二階微分の正負が連続的に変化する点と定義される、曲線の「上に凸と下に凸の状態が入れ替わる点」のことを何というでしょう？                              | 変曲点<br>[湾曲点も○]                                       |
| 4. 市民から選ばれた36人の会合衆(えごうしゅう)によって運営され、その民主政治の気風から「東洋のヴェニス」と謳われた中世日本の都市はどこでしょう？                      | 堺  |
| 5. 競技カルタにおいて、場におかれていない50枚の札のことを何というでしょう？   | 空札(からふだ)<br>[置き札も○]                                  |
| 6. 現地の方言で「甘いだろ」という意味の名が付けられた、その名の通りの高い糖度が特徴的な、静岡県で開発されたトマトの品種は何でしょう？                             | アメーラトマト  |
| 7. 日本に生息する2種類のキツネとは、キタキツネと何でしょう？   | ホンドキツネ【Japanese fox】                                 |
| 8. 「アニメの常識を覆したい」という願いを込め、「アニメーション」を逆から読んだ名が付けた、フジテレビ系列で放送されている深夜アニメ枠は何でしょう？                      | ノイタミナ  |
| 9. 今年(2018年)没後50周年を迎え、全米で追悼行事が催された、全人類の自由を希求した「I have a dream」の演説で著名な公民権運動の指導者は誰でしょう？            | マーティン・ルーサー・キング<br>[キング牧師で○]                          |
| 10. サロンを絵画の展示に最も適した場所とする考えから印象派展への出展を終生拒み続けた、印象派の嚆矢とされる傑作『草上の昼食』、『オランピア』で名高いフランスの画家は誰でしょう？       | エドゥアール・マネ<br>[Édouard Manet]                         |
| 11. オルコットの小説『若草物語』で、物語の主人公となる四姉妹の名字は何でしょう？   | マーチ【March】   |
| 12. 「目線が変わり、相手のマークを外しやすくなる」などのメリットがある、サッカーのコーナーキックの中でも、直接ゴール前に蹴り込むのではなく近くの味方にパスするもののことを何というでしょう？ | ショートコーナー   |
| 13. 天候不順などの理由により航空機が当初の目的と異なる空港へと着陸することを、「方向転換」を意味する英語で何というでしょう？                                 | ダイバート【divert】<br>[ダイバージョンも○、後フリより代替着陸、目的地外着陸は×]      |
| 14. Tシャツやセーターの丸いネックラインのことを、船の乗組員が着用する服に似ていることから「何ネック」というでしょう？                                    | クルーネック【crew neck】                                    |
| 15. まとまりもなく、ただ寄り集まっただけの集団のことを、ある鳥の名前を用いた表現で何というでしょう？   | 烏合の衆(うごうのしゅう)  |
| 16. 皇太子そのものを意味することもある、皇太子一家が生活する宮殿のことを何というでしょう？  | 東宮(とうぐう)<br>[春宮も○]                                   |
| 17. 今年(2018年)5月にタレントの南明奈との結婚を発表し、その際の保証人を相方の有野晋哉が請け負ったことでも話題を呼んだお笑い芸人は誰でしょう？                     | 濱口優(はまぐち・まさる)  |
| 18. ゴルフで、バッグを運んだり、プレイヤーに助言を行ったりする人のことを何というでしょう？  | キャディ【caddy】  |
| 19. 川崎総合科学高校デザイン科の同級生3人で結成された、『君と夏フェス』、『明日も』などの曲で人気のガールズバンドは何でしょう？                               | SHISHAMO   |
| 20. 溶液の浸透圧を発見、定式化し、その業績によって1901年のノーベル化学賞を受賞したオランダの化学者は誰でしょう？                                     | ヤコブス・ヘンリクス・ファン・ホッフ<br>[Jacobus Henricus van 't Hoff] |

## 【問題統括より】

今大会で問題統括を担当いたしますとんけと申します。簡単に今大会での出題方針についてご説明いたします。

今大会は完全なるオンラインでのクイズ大会です。そこで今大会ではより知識勝負に適したオンライン早押しクイズの風土と、昨今の「より新しいフリで対応力を試す」傾向の台頭を踏まえ、「今ここでNo.1を決める大会」としてふさわしくなるよう、文頭確定問題から新たなフリを付けた問題、後まで聞けばわかる問題、咀嚼力を試す問題、単純に難しめの概念(難しすぎて全体を重くしないレベル)など幅広く出題する予定です。なお、出題は基本的にすべて要素が2つ以内の「短文」を予定しております。皆様の「知識」と「技術」をできるだけ発揮していただける問題群になるよう努力してまいります。

未熟な問題統括ではございますが、当日まで何卒よろしくお願ひ申し上げます。

〈追記〉本例題は全て問題統括のとんけが作問しております。当日の問題は多くの出題者から塑像された問題群となる予定ですので、より幅広い着眼点、傾向から出題されるとお考え下さい。

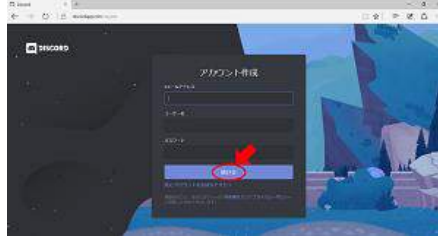
# 参加方法(続き)

## ▼Discordアカウント作成 ~ エントリー

**1** Discord公式サイト「アカウント作成」ページにアクセス！  
(既にアカウントをお持ちの方は **6** へ)

【Discordアカウント作成ページ】  
<https://discordapp.com/register>

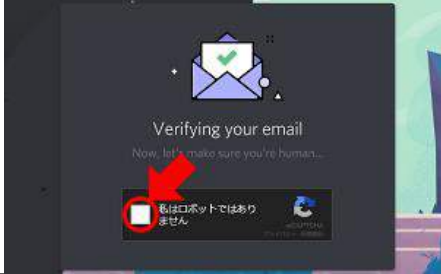
**2** お使いのメールアドレス、ご希望のユーザー名、パスワードを入力し「続ける」をクリック！



**3** メールが届いたら、「メールアドレスを確認する」をクリック！



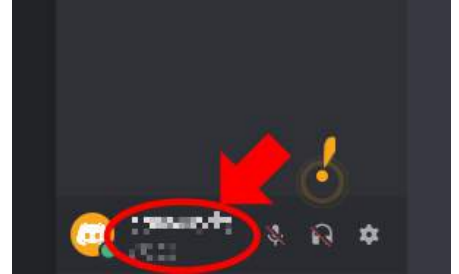
**4** 「私はロボットではありません」にチェック！



**5** 「Discordへようこそ！」の画面が表示されたら、「スキップ」をクリック！



**6** 画面左下に表示される「ユーザー名」と「Discordタグ」を確認！



**7** 電腦世界杯エントリーフォームに必要事項を入力し送信！

※エントリー後、運営本部(ランプまたはボン太)より、Discordにてフレンドリクエストをお送りします(数日かかる場合がございます)。届きましたら承認していただくと、本エントリー完了となります。(下記「Discord導入方法」**6** 参照)

## ▼Discord導入方法

ヘッドホンやスピーカーなどで問題文を聞いたり、諸々の連絡などに使用します。

**1** Discord公式サイトにアクセスし、お使いのOS(Windowsなど)版をダウンロード！

【Discord公式サイト】  
<https://discordapp.com/>

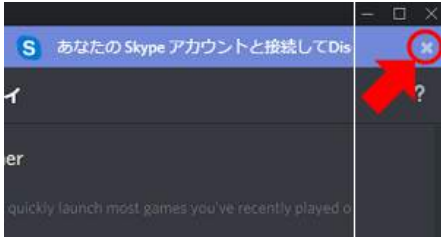
**2** ダウンロードした「DiscordSetup.exe」を実行！



**3** メールアドレスとパスワードを入力し「ログイン」をクリック！



**4** Skypeなどとのアカウント連携は特に必要ではありません(必要のない方は右横の×印で閉じられます)



**5** フレンドリクエストが届いているかは、「フレンド」の「承認待ち」で確認！

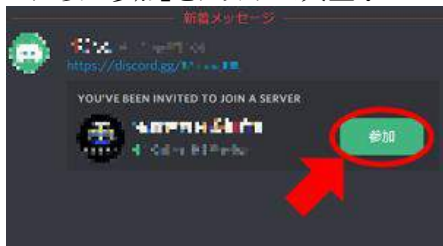


**6** 運営本部(ランプまたはボン太)からフレンドリクエストが届いていたら、右横のチェックマークをクリックで承認！





**7** 運営本部(ランプまたはボン太)から参加者用のサーバーへの招待が届いたら、「参加」をクリックで入室!



**i** チャットするときは、チャットしたい「TEXT CHANNELS」や「DM履歴」の入力欄に文字を入力し、Enter!



**i** 通話するときは通話したい「VOICE CHANNELS」のタイトルをクリック! 退出するときは「進出者用」ボタンをクリック!



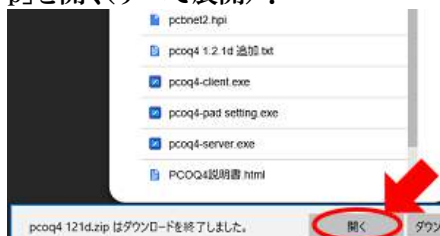
**▼PCOQ導入方法**

複数人で早押しボタンを押し合い、着順の判定に使用します。  
 ※Macintoshの方は、下記「MacintoshでのWindows環境構築方法」をご覧ください。

**1** 「PCOQ」ダウンロードページにアクセスし、マークをクリックしてダウンロード!

【「PCOQ」ダウンロードページ】  
[https://drive.google.com/file/d/0Bx9Wjr\\_CdLqQMvpBVXY2U3hXYlk/view](https://drive.google.com/file/d/0Bx9Wjr_CdLqQMvpBVXY2U3hXYlk/view)

**2** ダウンロードした「pcoq4\_121d.zip」を開く(すべて展開)!



**3** 「MSVCR71」ダウンロードページにアクセスし、HTTPマークをクリックしてダウンロード!

【「MSVCR71」ダウンロードページ】  
[http://devnet.magicsoftware.co.jp/download/tools\\_library/uipaasv1/msvcr71dll/](http://devnet.magicsoftware.co.jp/download/tools_library/uipaasv1/msvcr71dll/)

**4** ダウンロードした「MSVCR71.zip」を開く(すべて展開)!



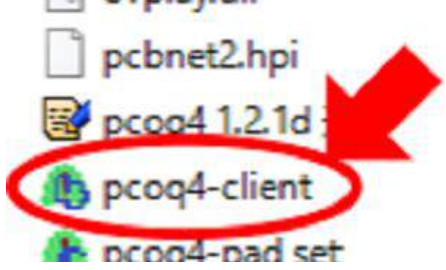
**5** 「MSVCR71」フォルダの中の「MSVCR71.DLL」をコピー!



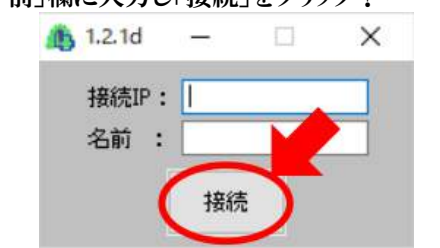
**6** 「pcoq4\_121d」フォルダの中に貼り付け!



**7** 解答者として入室する際は、「pcoq4-client.exe」を起動!



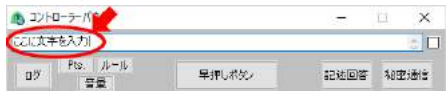
**8** サーバーを立てた人のIPアドレスを「接続IP」欄に、自分の名前を「名前」欄に入力し「接続」をクリック!



**9** 解答席の画面と、コントローラパネルが表示されたら成功!



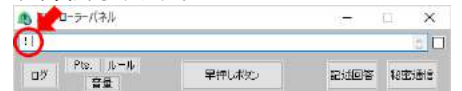
**i** チャットするときは、コントローラパネルの入力欄に文字を入力し、Enter!



**i** 早押しボタンを押すときは、コントローラパネルの「早押しボタン」をクリック!



**i** 早押しボタンを押す方法は他に、入力欄に「!」のみを入力しEnterを押す方法もあります。



## ▼MacintoshでのWindows環境構築方法 (Macintoshの方)

「PCOQ4」はWindows専用ソフトのため、他のOSではWindows環境の構築が必要です。以下、Macintosh環境下での一例を紹介합니다。

**1** EasyWine公式サイトにアクセスし、最新版のダウンロードページにアクセス!

【EasyWine公式サイト】  
<https://matome.naver.jp/odai/2140238022377155001>

**2** 「EasyWine-(日付)\_wine-(Ver).dmg」をクリックしてダウンロード!



**3** ダウンロードしたディスクイメージを起動!



**4** 「EasyWine」をデスクトップにドラッグ&ドロップ!



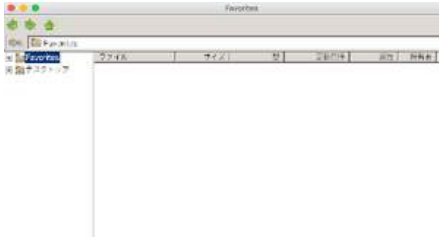
**5** 上記「PCOQ導入方法」1～6を参考に、PCOQをダウンロード!

【「PCOQ」ダウンロードページ】  
[https://drive.google.com/file/d/0Bx9Wjr\\_CdLqQMvpBVXY2U3hXYlk/view](https://drive.google.com/file/d/0Bx9Wjr_CdLqQMvpBVXY2U3hXYlk/view)  
【「MSVCR71」ダウンロードページ】  
[http://devnet.magicsoftware.co.jp/download/tools\\_library/uipaasv1/msver71dll/](http://devnet.magicsoftware.co.jp/download/tools_library/uipaasv1/msver71dll/)

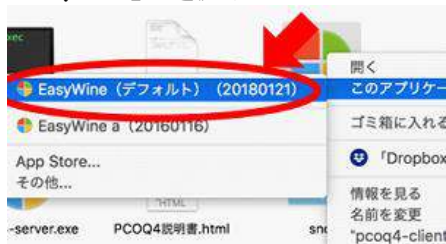
**6** 「EasyWine」を起動!



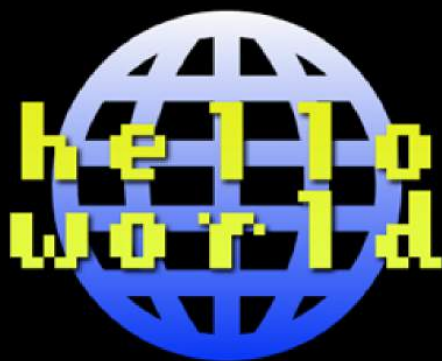
**7** 「Favorites」ウィンドウが表示されたら、ウィンドウを閉じる!



**8** 「pcoq4-client.exe」を右クリックし、「このアプリケーションで開く」から「EasyWine」を選択!



**9** 上記「PCOQ導入方法」8～9を参考に、PCOQを起動!



電 腦 世 界 杯  
Cyber World Cup

クイズ狂諸君  
存分に狂いたまえ

# スタッフ

大会長   ランプ <sup>(酔Q, CINDERELLA, とりにく一族)</sup>	副大会長・技術・放送   ポン太 <sup>(酔Q, 群Q)</sup>	総合司会   福良 <sup>(TEQ)</sup>			
問い読み   つまさき <sup>(Mutius, SIQs, 酔Q)</sup>	正誤判定   とんけ <sup>(Mutius, SIQs, 酔Q, Monkeys)</sup>	アシスタント   さとうあみ <sup>(N高クイ研, CINDERELLA)</sup>			
CM声優   あかり <sup>(CINDERELLA)</sup> Kanakano <sup>(CINDERELLA)</sup> 胡桃 <sup>(浦和一女クイ研, スリッパ会, 玉Q, CINDERELLA)</sup>	能登える <sup>(AKQJT, 酔Q, とりにく一族, OBA-Q)</sup> ばんぺいゆ <sup>(N高クイ研, CINDERELLA)</sup> りいず <sup>(CINDERELLA)</sup>	動画   TaQiOn <sup>(酔Q)</sup> イラスト   まろ <sup>(酔Q)</sup> 誘導   ばんぺいゆ <sup>(N高クイ研, CINDERELLA)</sup>			
問題統括   とんけ <sup>(Mutius, SIQs, 酔Q, Monkeys)</sup>	技術アドバイザー   くずにゃん <sup>(QS部)</sup>	Wata <sup>(とりにく一族, 横浜クイズサークル)</sup>			
問題統括補佐   apeiron <sup>(酔Q, 名心研, 尾張旭フリバ会)</sup>	つまさき <sup>(Mutius, SIQs, 酔Q)</sup>	裏取り班 <sup>(問題統括・補佐を除く)</sup> クッキングパパ <sup>(酔Q, AHQS, 津軽クイズやるべし会)</sup> ススガラシ <sup>(酔Q)</sup> にんじん店長 <sup>(酔Q)</sup> ふうさん <sup>(とりにく一族)</sup>			
選定班 <sup>(問題統括・補佐を除く)</sup>	鋭利やん <sup>(とりにく一族)</sup> スイパー <sup>(とりにく一族, QS部, 共に勉強会)</sup>	月津 <sup>(酔Q, 文房具サークル)</sup> 福良 <sup>(TEQ)</sup>	meta knight <sup>(東大寺学園クイ研, 酔Q, ビクマリオン)</sup> yushi <sup>(酔Q, HQC)</sup> 李駒 <sup>(ネクス関西, 酔Q, kangaroo, 浜揮会, 名Q会, 神戸Q, よんなの会)</sup>		
作問班 <sup>(問題統括・補佐を除く)</sup>	あかり <sup>(CINDERELLA)</sup> 鋭利やん <sup>(とりにく一族)</sup> エリ <sup>(FFQC, CINDERELLA)</sup> おもち <sup>(北野高クイ研, CINDERELLA)</sup> かつつー <sup>(酔Q, NIQS)</sup> Kanakano <sup>(CINDERELLA)</sup> 期待値 <sup>(中央特快, 酔Q)</sup> QYA <sup>(酔Q, ミルフィーユ)</sup>	くずにゃん <sup>(QS部)</sup> クッキングパパ <sup>(酔Q, AHQS, 津軽クイズやるべし会)</sup> KOUGI07 <sup>(酔Q)</sup> ZassyA <sup>(酔Q)</sup> さとうあみ <sup>(N高クイ研, CINDERELLA)</sup> じんじん <sup>(OchazQ, WQSS)</sup> スイパー <sup>(とりにく一族, QS部, 共に勉強会)</sup> ススガラシ <sup>(酔Q)</sup>	月津 <sup>(酔Q, 文房具サークル)</sup> てゆうか <sup>(酔Q, 尾張旭フリバ会)</sup> なさ <sup>(CINDERELLA)</sup> nana <sup>(CINDERELLA)</sup> 西村顕治 <sup>(ホノルルクラブ)</sup> にんじん店長 <sup>(酔Q)</sup> はるびよん <sup>(Mutius, Qualia)</sup> ばんぺいゆ <sup>(N高クイ研, CINDERELLA)</sup>	hii <sup>(とりにく一族)</sup> ふうさん <sup>(とりにく一族)</sup> 福寿結 <sup>(CINDERELLA)</sup> 福良 <sup>(TEQ)</sup> ベンガル <sup>(酔Q, HQC)</sup> みお <sup>(CINDERELLA)</sup> 水平りいべ <sup>(CINDERELLA)</sup> meta knight <sup>(酔Q, ビクマリオン)</sup>	yami <sup>(N高クイ研)</sup> yushi <sup>(酔Q, HQC)</sup> yuri <sup>(MQC, 短文クイズサークルA, 国立クイズ愛好会)</sup> ランプ <sup>(とりにく一族)</sup> りいず <sup>(CINDERELLA)</sup> 李駒 <sup>(ネクス関西, 酔Q, kangaroo, 浜揮会, 名Q会, 神戸Q, よんなの会)</sup> 脇屋恵子 <sup>(グランドスラム)</sup> Wata <sup>(とりにく一族, 横浜クイズサークル)</sup>

(五十音順)

# さいごに

こんにちは！今大会で大会長を務めますランプと申します。

さて、「電脳世界への招待」でも述べましたが、環境不利者という方々は今までも存在し、これからも存在し続けます。更に言えば現在そうでない方も、明日から環境不利者になる可能性があります。おそらくですが、今までのクイズ界には、この視点を広めたり、継続的に支援する動きはなかったのではないのでしょうか。我々全員に共通する、この「ある種の不甲斐なさ」を認め、クイズ界全体で共有し、この認識を常識として次の世代に引き継いでいきたいと思う次第です。

環境不利者は「それぞれの事情でたまたま参加ができない人」であって、必ずしもオリンピックに対してのパラリンピックのように区別をする必要がある方々とは限りません。でもその視点が足りなかったために、ずっと「意図しない区別」のようなものが存在していたわけです。クイズ界全体でしっかりと認識しないと、これはずっと続くこととなります。

この大会は「環境不利者という方々が存在するのですよ」と声を上げ、「少しだけでも前に進んでみませんか」と提案し、「皆さんお力をお貸しください」とお願いをする。その第一歩です。ゆくゆくは「オンラインクイズすらできない環境不利者」のクイズ参入を支援するような、さらに進んだ動きが生まれるかもしれません。環境不利者であっても、更にその先のクイズ界を見てみたいという願いは、決して分不相応な我儘ではないはずです。皆様のお知恵とお力を是非ともお借りしたいと思います。

電脳世界杯は学生クイズの金字塔であるabcをオマージュしたものです。abcのルールを踏襲し、その興奮を環境不利者の方々にも味わって頂きたいと思っております。abcの運営に携わってこられた方や、abcに参加し盛り上げてこられた選手の皆様。その全ての方々に感謝と敬意を込めて大会づくりをさせていただきました。どなた様も是非お楽しみいただきたいと思います。

最後になりますが、私のように「オンラインクイズしかできない環境不利者」として、PCOQや長屋クイズアリーナといったツールは「自分が唯一クイズプレイヤーでいられる場所」です。これらのツールのおかげで、私というクイズプレイヤーが存在できます。いくらお礼を言っても言い足りないほどですが、この場をお借りして、開発者の方々に御礼を申し上げます。誠にありがとうございます。これから何卒よろしくお願ひ致します。

では、電脳世界杯をお楽しみください！

「電脳世界杯」大会長 ランプ