

会場で謎のアイデアを出し合うメンバー(上)と大学祭での「リアル謎解きゲーム」のセット(下)



体験型謎解きイベント制作サークル

# ツイッター投稿と大学祭の公演が柱 誰もが驚く謎を作りたい

ナゾサークル・おにラビ代表

南 佳孝  
MINAMI YOSHITAKA

兵庫県出身。理学部1年生。小学生の頃からクロスワードなどを解くのが好きで、「おにラビ」の存在が決め手になり広島大に進学した。

## ■発足のきっかけ

2015年5月に発足しました。初代代表を務めた小頭裕輝さんが、大阪で行われた、謎解き体験型イベントの「リアル脱出ゲーム」に参加して、その面白さに感動。自分たちでも作って公演し、多くの人に楽しさを伝えたいと思ったのがきっかけになりました。

## ■活動

現在のメンバーは学部生を中心に50人。遊び隊と呼んでいますが、うち30人は謎を考える制作勢です。制作勢はツイッターに週に1回程度、謎を投稿すること、大学祭での公演が活動の柱です。特に大学祭はサークル活動の集大成。SCRAPという会社が商標登録している「リアル脱出ゲーム」のように大掛かりなものではありませんが、「リアル謎解きゲーム」と銘打った、おにラビ流の公演に仕上がっています。

制作勢を除く遊び隊は県内や近郊で開催される他団体の謎解きイベントに参加することが活動です。

## ■謎を作る

例えば、干支(えと)をキーワードにしたとき、子(ね)から亥(い)まで12の番号を振ります。12と1の番号を組み合わせると「いね」という言葉が連想できるように、何かと何かを組み合わせながら謎を作っていきます。アイデアは、僕の場合だと、ぼうっとしているときに、フッと降りてくるケースが多いですね。不思議なことですが、いざ謎を考えようと思ったときには、なかなかアイデアができません。

## ■面白さ

謎を解く側の醍醐味(だいごみ)は、謎が解けた瞬間の「あっ!」という、何とも言えない快感だと思います。

作り手は、解く側にその快感を与えたいというのが本音です。謎を考える

楽しみは、数学の証明問題を解くように、組み合わせ次第で、想像もつかないような新しい謎が発見できることです。

## ■過去の作品

正確には把握していませんが、ツイッターで出した謎は700近くに上ります。有名なゲームメーカーの依頼で制作した作品もあり、サークルの活動費に充てたりしています。

## ■これから

謎解きは、二次元のゲームの世界に、SCRAPが三次元の「リアル脱出ゲーム」を考案し、大きなブームになりました。

現在はゲームブックになったり、ツイッターで上がったたり、とさまざまなツールで謎解きが楽しめるようになりました。おにラビ発信の新たな方向性を考えたいし、誰もが驚くような謎を作りたいと思っています。