

高校生・高専生の謎解きゲームづくりに見られる創造性： 「リアル脱出ゲーム甲子園」出場者へのインタビュー調査から Creativity in Escape Rooms Created by High Schoolers: The Case Study of “National Real Escape Game High School Creators Championship”

石田 喜美

Kimi Ishida

[†] 横浜国立大学

Yokohama National University

ishida-kimi-rm@ynu.ac.jp

概要

本発表では、「リアル脱出ゲーム甲子園」に出場した高校生・高等専門学校生たちのゲームづくりにおける創造性について報告する。Csikszentmihalyiの「創造性のシステムモデル」を補助線としながら先行研究を検討するとともに、B 高校・B クイズ研究部のグループインタビューに見られた語りを分析することによって、生徒たちの創造性がいかなるモノや場の支えによって可能になっているかを記述した。その結果、アマチュアの創造性——特に「ずらし」の生成——が社会的リソースに支えられて成立することを明らかにした。

キーワード：創造性 (creativity) システムモデル (System Model) 高校生 (high schoolers) 謎解きゲーム (Escape Rooms)

1. はじめに

オーガナイズドセッション「場のデザインが支える創造性」(以下、本 OS)では、創造性をヒトやモノなどが相互に関与しながら進むプロセスとして捉えるとともに、それを支える外的なリソースとしての「場」に着目している。本発表では、Csikszentmihalyi(1996–2016)によって提唱された「創造性のシステムモデル」を補助線として用いながら、「謎解き(ゲーム)」「脱出ゲーム」(以下、本発表では総称として「謎解きゲーム」という語を用いる)をめぐるコミュニティ、および高校生・高等専門学校生(以下、高校生等)を対象に実施されている全国選手権「リアル脱出ゲーム甲子園」をはじめとした謎解きコミュニティの「場」が、いかに生徒たちの創造性の発現を支えているかを分析する。

「創造性のシステムモデル」は、Csikszentmihalyi とシカゴ大学の学生たちが実施した91名の「非凡な人々」へのインタビュー調査に基づいて導きだされたモデルである。本モデルの特徴は、「創造性はどこにあるのか」という問いに基づきながら、創造性を、3 要素から成る

システムの相互作用の中に観察されうるものとして位置づけた点にある。3 要素とは、記号体系や規則、手続き等のまとまりからなる「領域 (domain)」, その領域のゲートキーパー役を担うすべての人々によって構成される「分野の場 (field)」, そしてアイデアを生み出す「人 (person)」である(Csikszentmihalyi 1996=2016, pp.31-32)。

注目したいのは、Csikszentmihalyi が、「創造的な貢献をしたいと思う人は、創造性のシステムのなかで活動するだけでなく、自身の思考のなかにそのシステムを再現しなければならない」(p54)と述べていることだ。Csikszentmihalyi にとってこのシステムモデルは、創造性が社会的に可視化される状況を説明したものであり、かつ、個人の中で創造性が発現される状況を説明したものであるのだ。

2. 先行研究の検討

青山(2025)は、ハンドクラフトを趣味とする女性たちへのインタビューから、彼女たちの活動が「活動のテンプレート」と「社会的な下支え」によって支えられていることを明らかにした。創造性のシステムモデルの 3 要素にこれらを当てはめるとすれば、「活動のテンプレート」は、アマチュアの趣味活動における「領域」に位置づけられるだろう。視覚芸術に関わるアーティストたちが有する色彩や構図に関する知が、アマチュアの趣味活動においては「活動のテンプレート」として存在しており、アマチュアたちはテンプレートの形式で存在している知を利用してそれぞれの創造活動を行っている。

一方、「社会的下支え」は、「領域」と「分野の場」の両方に属する。青山は「社会的下支え」として、他者と出会う場を生み出す場——SNS や専門の通販サイト、展示即売会など——と、道具・素材を整

理・陳列するかたちで提供する店舗を挙げているが、このうち前者は「分野の場」、後者は「領域」に関わると考えられる。ハンドクラフトの場合、材料を販売する店舗それ自体が一種の「収納庫(repository)」(Star & Griesmer 1989, p410), すなわち、境界オブジェクト(boundary object)として機能していること、またそれらのアクセスを可能にする YouTube の解説動画などがあることが、「領域」への参入を下げている。

青山は、アマチュアがいかに創造的な活動に参入し、それを維持しているかを明らかにしたが、その「領域」においていかに新たな表現が創出されるのかについてはほとんど記述していない。ハンドクラフトに従事する女性たちは、「活動のテンプレート」を利用しつ、新たな技法を開発することがあると考えられるが、そのような創造のプロセスについては、未知のままである。しかし日常における創造性を明らかにするためにはこのような側面、すなわち、テンプレートに従いつつもそれに対して新たなアプローチを試みたり、新たな要素を付け加えたりするような側面にこそ焦点を当てる必要があるだろう。

岡田ら(2007)によって提示された「ずらし」の概念は、日常の創造性におけるこのような側面を考えるための手がかりを与えてくれる。岡田らは現代アーティストたちが表現技法を生み出す際に行う類推の特殊なありように着目し、ソースとターゲットとの間に構造や次元の共通性を抽出しつつ、そこに積極的に差異を生み出すような類推を「ずらし」と名付けた(岡田 2007, p306)。趣味活動をはじめとした日常的な創造活動においても、現代アーティストとは異なるかたちで、「ずらし」は生じているだろう。それは「海塗り」において用いるクリアレジンの量や、使用する色のバリエーションの変更といったささやかなものかもしれないが、それでもたしかに差異は生み出されている。それこそが、アマチュアの創造性として焦点を当てるべき現象ではないか。

3. 目的

現代アーティストにおけるプロの創造性と、アマチュアの創造性との間に違いがあるとしたら、「ずらし」と新たな表現の生成をむすびつけるシステムの在処だろう。前述したように Csikszentmihalyi は、創造的な活動を行うプロたちが、創造性のシステムモデルを内面

化していると考えた。一方、青山の研究が明らかにしたように、趣味活動においては「領域」や「分野の場」に関わる知が、社会のなかにリソースとして存在しており、だれもがそれを利用可能であることにその特徴がある。そうであるとすれば、「ずらし」とそれに基づく表現の生成についても、それを支える社会的リソース、すなわち、モノや場が存在しているのではないか。本発表では「リアル脱出ゲーム甲子園(National Real Escape Game High School Creators Championship)」(以下、REG 甲子園)におけるゲーム制作を事例として記述することで「場のデザインが支える創造性」を描き出したい。

石田(2025a)が明らかにしているように、「リアル脱出ゲーム」は「謎を解き、脱出する」という物語上のテンプレートを有している(石田 2025, p46j)。また「ごまあみろ」「本当にそれでよかったのでしょうか?」といったジャーゴンも「活動のテンプレート」を示唆する役割を果たす。「二段落ち」のシステムを示す「本当にそれでよかったのでしょうか?」はそのわかりやすい事例と言えるだろう。これらのテンプレートは、ゲーム制作へのハードルを下げるとともに、新たなゲームを生み出すことへのハードルをももたらすものでもある。そのため生徒たちは、そのテンプレートをもとに、なんらかの「ずらし」を行いそこから新たな表現を生み出すかたちで、自らのゲームを制作していく必要がある。ではそれはどのような場やモノによって可能になっているのだろうか。

4. 方法

本発表が事例として取り上げるのは、REG 甲子園に出場した経験のある3団体(3校)7名(A校1名、B校3名、C校3名)へのインタビュー調査のうち、B高校・Bクイズ研究部(以下、Bクイ研)のインタビュー調査によって得られた語りである。インタビュー調査は2024年8月28日に2回実施した。1回は、第1回 REG 甲子園出場者である OB(大学1年生・当時)への個人インタビュー、もう1回は第2回 REG 甲子園出場者である現役部員2名(千代田(仮名)および出口(仮名)へのグループインタビューである。なお調査時間はそれぞれ1時間程度であった。

本発表が事例としてとりあげる B 高校は、関東圏内の郊外にある私立高校である。関東圏内とはいえ都心へのアクセスは難しく、電車で片道1時間半以上の時間を要する。1公演あたり3,000~4,000円の費用がかか

る「リアル脱出ゲーム」に参加するためには、交通費含めて 5,000 円以上の費用がかかり決して身近に享受しやすい遊びではない。つまり、謎解きゲーム制作に必要なリソースへのアクセスのしやすさという点では、都心の学校に比べて困難さがあったといえる。

5. 「ずらし」を支える場とモノ

前述したように REG 甲子園に応募する生徒たちは、新たなゲームを生み出すために、前述したようなテンプレートを利用しながら、そこからの「ずらし」を行い、新たな表現を生み出していく必要がある。では、それはどのようなプロセスによって達成されているのか。

以下に示す会話（会話 A）は、第 3 回 REG 甲子園応募企画を着想した経緯についての回答場面である。本インタビュー調査は、B クイ研の活動時間中に実施しており、インタビューの場には顧問教員（「N 先生」）がいた。会話 A は、千代田（以下、C）と出口（以下、D）による共同語りから始まる。二人の会話に「N 先生（先生）」が登場すると、N が会話に参入し、その後 3 名による共同語りを展開する。

なお、会話 A には 2 つのゲーム案が登場する。表では、2 つのうち(1)「タートル・トーク」を主軸とした案に関連する発話に波線、(2)「クイズ」を主軸とした案に関連する発話に破線を施した。またこれらの案と結びつけられたモノや場、団体・人物に囲みを施した。

会話 A:「タートル・トーク」から「クイズ」へ(0:36:18-0:38:11)

No.	発話者: 発話内容
1	C: 次のやつどうするみたいな話になったんですね。もう、で、まあどうしょっかみたいな、で、誰だろう、先生？先生が、そう、
2	D: 先生かな、クイズ。
3	C: 先生が最初あたりに君らクイ研だから、クイズ大会がどう、 <u>1</u> 、みたいな話を。 インタビューー（以下、I）: N 先生が言ってんですか。
4	N: ((笑う))
5	C: N 先生の案だったです、最初。
6	D: そうだね。
7	N: 最初なんだっけ。
8	C: なんか覚えてないんだもん。
9	N: わりかし、一番最初はあれでしょ。○○○○((世界童話のタイトル))を甲子園でやった時に、 <u>タートル・トーク</u> ((C: (同時に)タートルトーク))にしよう、 <u>1</u> ってなって。

10	D: ああ、そうだ。
11	C: なんかノリで「お前ら最高だぜ、うおー」とか言ってたんで、じゃあ来年これ使うかとかいう、話してたんですけど。
12	D: あったねそれ。
13	N: そう <u>3 年生の唯一残ってた男の子</u> が、 <u>タートル・トークのものまねが上手な子</u> で <u>2</u> 。
14	I: 見たいな、それ。ウフツ
15	N: <u>で、それをやろうってなったんだよね</u> <u>3</u> 。
16	D: なってました。
17	C: でも、そのちょっと後に出たんですよ。
18	N: そのあとに <u>ナゾガクさん</u> で、 <u>まったく同じタートル・トークの脱出ゲーム</u> が <u>4-1</u> 。
19	I: 出ちゃった。
20	N: <u>出ちゃって</u> <u>4-2</u> 、それを伝えて、やろうとしてたの、もう、もろかぶりのが先に出ちゃったから、さすがにちょっと同じのは出せないってなって、 <u>どうしようってなってね</u> <u>5</u> 、ふつうに。
21	I: じゃあ、タートル・トーク案がまずボツになるところから始まったわけですね。
22	C: うん。
23	I: うん
24	D: で、クイズ？
25	C: クイズが出て。
26	N: クイズが出てきたのはなんだ、クイ研だから、確かにそれは言った覚えが、クイ研だから、 <u>なんかクイズやったらって</u> <u>2</u> 。
27	C: <u>で、あじゃあクイズのやつで考えてみますか</u> <u>みたいな話をして</u> <u>3</u> 。
28	I: <u>うん、うん</u>
29	D: そっから、何だっけ。
30	N: で
31	D: <u>早稲田ボタン</u> ((早稲田式早押し機の意)) <u>買ったからでしたっけ</u> <u>4</u> 。
32	C: <u>そう、早稲田ボタンを使いたいね、みたいな</u> <u>5</u> 。
34	D: <u>使いたくて、再演をして、買ったんだ</u> <u>6</u> 。
35	C: <u>そう使いたくて、(・)買った(・)買った</u> <u>7</u> 。
36	N: <u>買ったのが先、(なの)？</u>
37	C: <u>えー、なんか決めてく同じぐらいだった気がする</u> <u>8</u> 、 <u>使いたいね、みたいな話をしてて</u> 。

会話 A では「○○○○((世界童話のタイトル))」を甲子園でやった時に「タートル・トーク」案が登場したのち(波線 1)、その案が「ボツ」になり、「クイズ」案が登場するまでのプロセスが語られている。

ここで注目したいのは、以下の 2 点である。1 点目は、当初、既存の作品に基づきその「ずらし」による着想が探られていることだ。既に発表した作品に基づきつつそれを「ずらす」かたちで新たな案が模索される点は、現代アーティストによる作品制作プロセスとの共通性が認められる。一方、ここで特徴的なのは、その「ずらし」を生み出すものが、ビジョンやコンセプトのようなものではなく、B クイ研に所属する部員（3 年生の唯一残ってた男の子、波線 2）である点だ。「クイズ」案(波線部)の検討においても「君ら」(波線部 1)や「早稲田ボタン」(波線部 4)など、B クイ研というコミュニティにまつわる人やモノがリソースとして活用され、それらの間を移動したり複数のものが結びつけられたりしながら着想のプロセスが展開していつている。

2 点目は、謎解きゲーム愛好家が集まるイベント(「ナゾガクさん」)(波線 4,5)が、生徒たちにとっても見える「分野の場」として、ゲーム案の創造プロセスに影響を与えていることだ。これによって着想の前提の変更を余儀なくされる。またそれによって「君ら」(波線部 1)、すなわち B クイ研のメンバーが着想のためのリソースとして発見されている。

会話 B:「クイズ」を主軸とした探索(0:35:23-0:36:03)

No.	発話者:発話内容
1	C: 割とクイ、終わってから割と結構クイズ大会だったんですけど、SCRAP さんがクイズ大会にしちゃって、びっくりしちゃったりとかしたんですけど(笑)。 ⁹
2	I: うんうん確かにあったね。うんうん。
3	D: クイズ、それも。
4	C: <u>よだかさん</u> とかも、クイズ出したりしてて。 ¹⁰
5	D: クイズのやつを解きに行って。
6	C: そう、2 つとも解きに行って。
7	I: 行って。
8	(..)
9	D: それでクイズ、知識問題になっちゃいけないから、どういう形式にするかみたいなのって
10	(...)
11	D: (のっていう)かなー。
12	C: クイズに謎解きを絡めることができるのか、みたいなことを考えつつ。

「分野の場」におけるアイデア競争は、生成中のアイデアを「ボツ」にするだけではなく、類似したアイデア内での差異の思考を促す機能をも有する。会話 B は、会話 A の直前に行われた会話であるが、ここでは「ク

イズ」を主軸にした謎解きゲームの公演が、SCRAP 社(「SCRAP さん」とよだかのレコード社(「よだかさん」))によって行われていたことが語られるとともに(破線 9, 10)、それらの公演に参加しながら、「知識問題になっちゃいけないから、どういう形式にするか」(No.9)、「クイズに謎解きを絡めることができるのか」(No.12)といった観点から、「クイズ」案を主軸にしつつ既存の作品からの「ずらし」が探られていることがわかる。

6. 考察

本発表では、Csikszentmihalyi の創造システムモデルを補助線としながら、趣味活動を始めたとしたアマチュアの創造性が、社会のなかに存在されるリソースによって達成されることを見出してきた。これは分散認知(distributed cognition)の考え方を創造性にも応用したものであるが、このような考え方は、アマチュアの活動のみならずプロの創造活動においても適用可能なのではないか。場やモノへの着目が、「大きい創造性」「小さい創造性」といった創造性への二分法的な見方を捉え直すための手がかりとなることを期待したい。

付記

本研究は JSPS 24K06256 の助成を受けた。

文献

青山 征彦 (2025). ハンドクラフトに見る日常のクリエイティヴィティ：ネットワークの中のエージェンシー 認知科学, 32(2), 246-256. <https://doi.org/10.11225/cs.2025.003>

Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity : flow and the psychology of discovery and invention*. HarperCollins. (チクセントミハイ, M. 須藤祐二・石村郁夫 (訳) (2016). クリエイティヴィティ：フロー体験と創造性の心理学 世界思想社)

石田喜美(2025). 高校生・高専生が制作する「リアル脱出ゲーム」の「物語」：「リアル脱出ゲーム甲子園」に応募された企画書の分析から RPG 学研究, (6), 36-47. 35j-48j. https://doi.org/10.14989/jarps_6_35j

岡田 猛・横地 早和子・難波 久美子・石橋 健太郎・植田 一博(2007). 現代美術の創作における「ずらし」のプロセスと創作ビジョン. 認知科学, 14(3), 303-321. <https://doi.org/10.11225/jcss.14.303>

Star, S. L., & Griesemer, J. R. (1989). Institutional ecology, translations' and boundary objects: Amateurs and professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39. *Social studies of science*, 19(3), 387-420.