

# 江別市リアル謎解きゲーム問題作成プロジェクト実践報告

斎藤 一 黒島 慧

北海道情報大学

A Report of Project to Create Quizzes for Ebetsu City  
Mystery Solving Game

Hajime SAITO and Satoru KUROSHIMA

Hokkaido Information University

平成29年12月

北海道情報大学紀要 第29巻 第1号別刷

〈報 告〉

## 江別市リアル謎解きゲーム問題作成プロジェクト実践報告

齋藤 一\* 黒島慧†

### A Report of Project to Create Quizzes for Ebetsu City Mystery Solving Game

Hajime Saito\* Satoru Kuroshima†

#### 要旨

江別市リアル謎解きゲームは、江別市内の観光スポットや店舗を巡りながら、江別市に関わるクイズ形式の問題を謎として解いていく参加型のイベントである。江別市リアル謎解きゲームは、参加者のニーズに合わせた「徒歩・初級編」、「徒歩・上級編」、「ドライブ編」の3つのコースが設定されている。本稿では、本学学生が担当した「徒歩・初級編」、「徒歩・上級編」の問題作成についての報告を行う。

#### Abstract

Ebetsu city mystery solving game is an event of Hokkaido Ebetsu city. Participants can enjoy some quizzes concerning Ebetsu city while they make a tour of some famous places and shops in the city. The game has three courses; these are walking course for beginners, walking course for experienced gamers, and driving course using own car. This paper shows report of student project to create quizzes for walking courses in the mystery solving game.

#### キーワード

地域振興 (Regional Promotion), 北海道江別市 (Hokkaido Ebetsu City),  
謎解きゲーム (Mystery Solving Game), 学生プロジェクト (Student Project)

---

\* 北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科教授,  
Professor, Department of Information Media (Dept. of Information Media), HIU

† 北海道情報大学情報メディア学部研究生, Research Student, Dept. of Information Media, HIU

## 1. はじめに

江別市リアル謎解きゲームは、江別市主催の市内のスポット（店舗や施設）を巡りながら、江別市に関わるクイズ形式の問題を謎として解いていく参加型のイベントである。2016年が初開催で、7月15日から10月16日まで行われた。開催期間を半分に分けた前後編（前編は7月から8月、後編は9月から10月）の謎解きの2つのシナリオ（設定と問題）が用意された。また、参加者のニーズに合わせた「徒歩・初級編（以下、初級編）」、「徒歩・上級編（以下、上級編）」、「ドライブ編」の3つのコースが設定された。本稿では、本学学生が担当した後編の初級編と上級編の問題作成についての報告を行う。

## 2. 謎解きゲームと地域振興

近年、地域振興にゲームが用いられることが一般的になりつつある[1]-[4]。リアル謎解きゲームは、参加者が謎解きのスポットを示した地図やヒントが示された参加キットを入手し、謎を解きながら最終的なミッションクリアを目指す[5]。謎解きのスポットは一つの施設や一室に限った設定で脱出ゲーム[6]として構成することもできる。しかし、多くの場合、複数のスポットに問題を設置するため、地域振興のイベントとして用いられやすい。「時の国からの脱出[7]」は、北海道三笠市で開催されたリアル謎解きゲームであり、2014年7月29日から3日間開催し、総勢500名以上が参加している。福岡県福岡市の西新商店街では、商店街の活性化のために「謎解きウォーク[8]」を開催している。

## 3. 問題作成プロジェクト

### 3-1 シナリオとルート

江別市リアル謎解きゲームは、江別市野幌にある商業施設「EBRI」を拠点とし、江別市を観光しながら、謎解きを楽しむことができる。2016年5月に運営担当企業（総合商研株式会社[9]）を通して、江別市リアル謎解きゲームの後編の問題作成の依頼があり、本学の学生3名（黒島慧、西尾拓哉、荻ノ沢太祐）による学生プロジェクトが担当した。ゲームのタイトルの「えべちゅん[10]クエスト」と、以下に示す前後編のゲームシナリオは、江別市および運営担当企業により既に決められていた。

前編：江別の歴史に興味を持ったえべちゅん、不思議な土偶の力で過去にタイムスリップできることを知り、土偶を目覚めさせる方法を探している。

後編：過去に戻り目的を果たしたえべちゅんだったが、現代に戻る方法が見つからない。

ゲーム中に訪れるスポットは当初、学生達が自由に決めることができた予定であった。しかし、スポットの選出と、その後の問題設置の交渉の時間を考慮すると、後編開始までに作問が間に合わなくなる恐れがあると判断され、数日後に次のようなスポットとルートを江別市側から指定された。

初級編は、対象が小学生以上であり全4問である。①EBRIをスタートし、②炭火焼き肉「翔」、③こども盆踊り唄の碑、④山サ煉化餅本舗を順に巡り、EBRIに戻ってくる約3kmのルートである。問題は4つのスポットに1問ずつ設置する（図1）。徒歩での移動を含め、全問解答に要する時間は約90分と設定されていた。EBRIからJR野幌駅までの650メートルを徒歩で約8分の移動として所要時間を概算している。



図 1 初級編の地図とスポット

上級編は、中学生以上のリアル謎解きゲームマニアが対象であり、問題は全5問で初級編同様に各スポットに1問設置する。①EBRIをスタートし、②江別市民会館「マキシドルパ」、③とうふ工房「菊の家」、④元町アンビシャスプラザ、⑤樹里庵菓子舗を巡りEBRIに戻る約6kmのルートである。所要時間は約120分である。

### 3-2 参加対象を想定した問題作成

学生プロジェクトは、上述した初級編と上級編の2コース、全9問の作問を担当した。作問にあたり、江別市側からは次の2点の要望があった。

1. 江別市に関する情報を盛り込む
2. コースの対象者を想定した問題の難易度にする

各コースの対象者を以下に整理する。

初級編：小学生以上

上級編：中学生以上のリアル謎解きゲームマニア

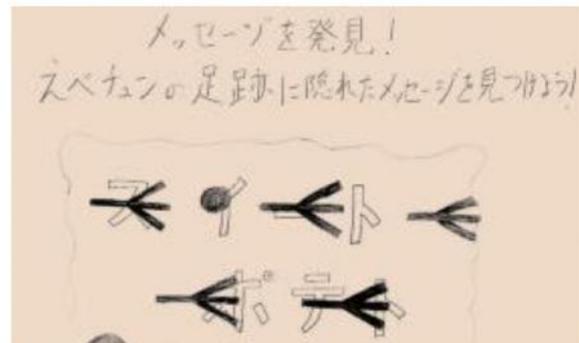


図 2 初級編の問題案

以下では、主に初級編の問題について示す。学生プロジェクトが作問した初級編の問題案の一つが図2である。江別市のゆるキャラ名とEBRI内で販売されているスイーツの名称を組み合わせ、対象者も考慮して作問した。しかしながら、この問題は、「みただけで答え(スイートポテト)がわかる」という理由で採用には至っていない。

また、初級編の各問題を解いて得られる最終的なキーワードを、学生プロジェクトで考えた新しい悪者キャラクター「ダークエベチュン」とする提案をした。しかし、

少しでも江別市に悪い印象が残る言葉を用いることは好ましくないとの理由で、8月2日に却下となっている。代わりにえべっちゃんの彼女という設定がある「みはらちゃん」に変更することとなった。全問解答した上で得られるキーワードが変更されるということは、全ての問題の修正が必要ということであり、結果的に約2ヶ月間かけた全部の問題が没となってしまった。現実の業務では、指定された期日内に成果物を提出したとしても、結果的に採用されないということは起こりうる。学生プロジェクトでは、教室で勉強しているだけでは得られない、このような実務に近い体験をさせることも、学生の成長に繋がる教育的要素として重視している。

尚、上級編についても各問題を解いて得られる最終的なキーワードを学生プロジェクトで考えた造語「ゲンシスイーツ」から江別市をPRする言葉「ヘルシースイーツ」へと修正され、文字が変わった部分の問題を作り直している。

### 3-3 採用された問題と設置

図2の問題を早急に作り直し採用された問題が図3(問題1)である。図中のイラストの名称の最後の文字を繋げると「らーめん」となる問題とした。その他の問題も問題の設置日(8月31日)には全て間に合わせる事ができた。各スポットへの問題の設置にはプロジェクトリーダーである黒島が作業に同行している。

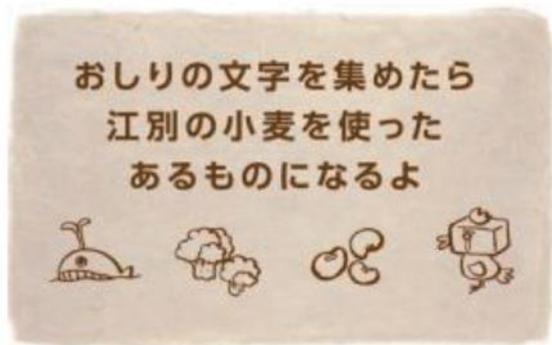


図3 初級編で採用された問題(問題1)



図4 設置された問題(問題2)

図4、図6は、実際に店舗に設置された問題である。前編開始時、店舗内に問題文があったため、休店日に問題が見られないということがあった。そこで、休業日でも問題が確実に提示され続けるよう、問題文を常に外側から見えるように窓に貼り付けてもらった。問題2(図4)は、図中の○で囲まれた文字を予想する問題である。□とつ、2、○つつ、四、△つつ、と数に関する穴あきの言葉が羅列されている。解答は「み」と「な」を解答用紙の空いている箇所に埋めて、江別市内でも多く見られる樹木「み図なら(ミズナラ)」となる。尚、江別市内にある本学のミズナラも江別市の緑化意識を高めるための保存樹木の一つに指定されている。

図5は「こども盆踊り唄の碑」の写真である。北海道民になじみ深い「こども盆踊り唄」を、江別市内で教師をしていたと言われる坪松一郎氏が作詞したことから、野幌グリーンモールに「こども盆踊り唄の碑」が建立されている。初級編の問題3は、碑に書いてある歌詞と問題文に書いてある歌詞を見比べて間違いを探す問題とした。歌詞中の馬そりの馬の首鈴の音を表現した印象的な「シャンコシャンコ」の箇所が「シァンコシァンコ」と間違っているという問題とした。

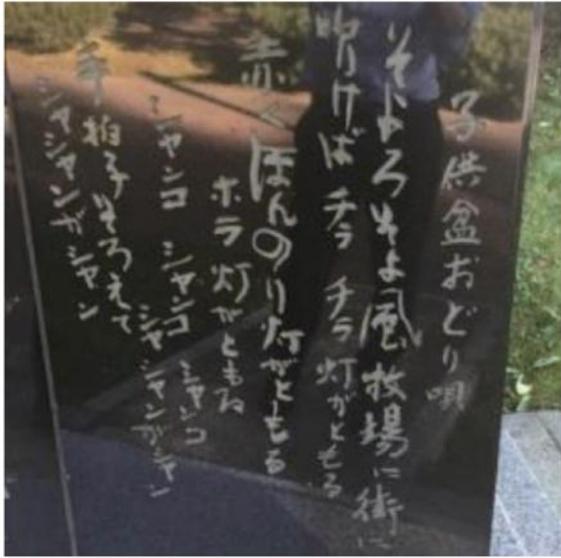


図5 こども盆踊りの碑（問題3）

図6は、山サ煉化餅本舗に設置した問題4の写真である。そこで、参加者が持ち歩く問題用紙の裏側に煉瓦のイラストを描き、それを用いる問題とした。裏側には、茶色、青色、緑色、桃色、白等の煉瓦が沢山描かれており、その数を数えることで答えに繋がるという出題である。図6にある99は、百から一を引いた数と考え、そこから連想し、「白」となるとした。青色の煉瓦を9個、桃色を2個、そして、白色を3個描いたので、図6の式に当てはめると、 $9(青) + 2(桃) - 3(白) = 8$ となる。答えは全て「ひらがな」で記述することになっているので、「はち」を正解とした。



図6 設置された初級編の問題（問題4）

問題1	C ら — め ん					
問題2	A み ず な ら					
問題3	E F や ん					
問題4	B D は ち					
答え	A	B	C	D	E	F
	み	は	ら	ち	や	ん

図7 初級編の答え

初級編の問題を全て解答すると、最終的なキーワードが「みはらちゃん」であることが分かるようになっている（図7）。このキーワードを、スタート地点のEBRI内に設置された、江別の特産品セット等が当たる応募用紙に記入して応募ができるようになっている。応募用紙には、参加者の属性や、問題の難易度に関するアンケート項目が設けられていた。

#### 4. アンケート結果

##### 4-1 参加者の属性

江別市リアル謎解きゲームは、受付人数が最終的に1800名以上となった。運営担当企業が実施したプレゼント応募券に設けられたアンケートの集計結果では、作問を担当していないドライブ編を含め、有効回答数が629であった。その内、初級編の有効回答数が226、上級編173であった。

図9は参加者の住所の比率を示しており、半数以上が札幌市から参加していることが分かる。図10は参加者の年齢層を示している。20代に比べて、40代や30代、10代未満や10代の参加者が多く、小中学生の子供連れの家族がゲームに参加することが多いと推察される。

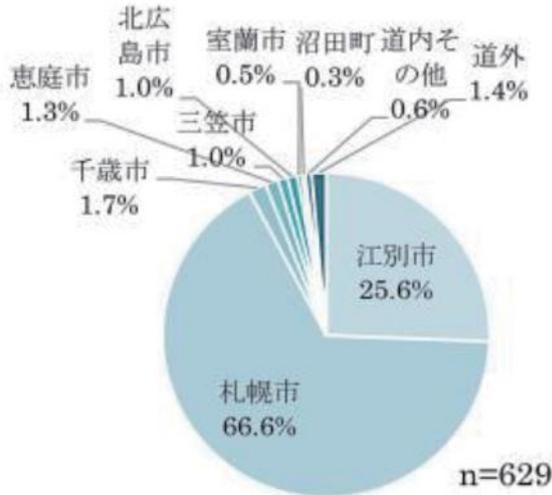


図9 参加者の住所

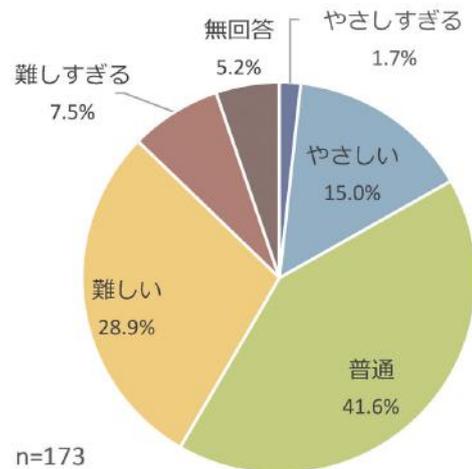


図12 上級編の難易度

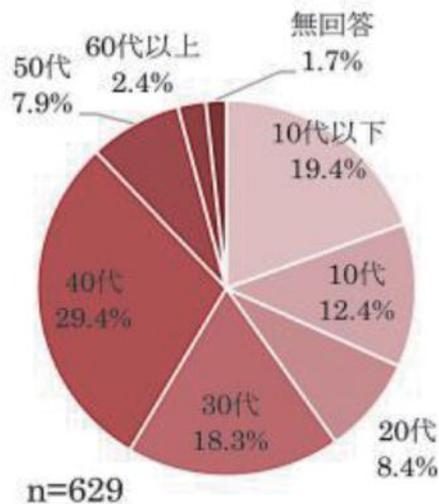


図10 参加者の年齢層

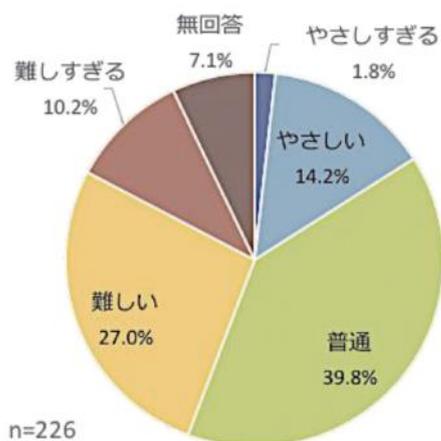


図11 初級編の難易度

#### 4-2 問題の難易度

図11および図12は徒歩の初級編、上級編の問題難易度に対するアンケートの結果を示している。初級編、上級編ともにコース全体の難易度について、約40%の参加者が普通と回答しており、難易度は概ね適切であったことが示されている。

#### 5. おわりに

本稿では、2016年に江別市で初めて開催されたリアル謎解きゲームにおける、本学学生による問題作成プロジェクトの活動について報告した。最終的なゲームの参加者は1800名以上であった。アンケートの結果では、ファミリー層を中心に、様々な年齢層の参加者が参加しており、江別市の市民だけではなく、札幌市など他のエリアからも多くの人を呼び込むことに成功していることが分かった。好評につき2017年も開催することが決定し、2016年に引き続き、本学学生が問題作成に参加している。

#### 参考文献

- [1] 飯島玲生・中津壮人・丸川正吾 (2017) 「まち散策ゲームで引き出す地域の魅

- 力」『第14回観光情報学会全国大会講演予稿集』pp.17-18。
- [2] 倉田洋平 (2012) 「ジオキャッシング：無名の人々がゲームを通して発掘・拡張する観光価値」『観光と情報』Vol.8, No.1, pp.7-14。
- [3] 斎藤 一 (2013) 「観光におけるシリアスゲームとゲーミフィケーション-江別まち歩きシリアスゲーム「BRICK STORY」開発プロジェクト-」『観光と情報』 Vol.9, No.1, pp.21-28。
- [4] 小池 拓矢・鈴木 祥平・高橋 環太郎・倉田 陽平 (2016) 「Pokemon GO が観光に与える影響に関する一考察」『日本地理学会発表要旨集 2016』 p.100082。
- [5] 謎解きタウン「リアル謎解きゲームとは？」 <http://www.nazotown.jp/about/> (2017年8月30日アクセス)。
- [6] 謎解きタウン「巨大潜水客船からの脱出」 <https://www.nazotown.jp> (2016年6月21日アクセス)。
- [7] トムソーヤ「時の国からの脱出～ブラックストーンを探せ～」 [http://tom-sawyer.co.jp/escape201407\\_escape\\_from\\_mikasa](http://tom-sawyer.co.jp/escape201407_escape_from_mikasa) (2017年8月30日アクセス)。
- [8] 西新商店街公式ホームページ「謎解きウオーク（西新商店街×サザエさん通り）報告」 <http://nishijin.fukuoka.jp/news/3607/> (2017年8月30日アクセス)。
- [9] 総合商研株式会社「地域新聞ふりっばーweb」 <http://www.fripper.jp/> (2017年8月30日アクセス)。
- [10] カワイイ！！北海道「えべチュン」 <http://kawaii.hokkaido.jp/character/ebechun/> (2017年8月30日アクセス)。