

Escape from Freedom



文化祭からの脱出

創刊号

お品書き

- ・ p2 制作裏話(mol)
- ・ p6 メタ解きについて(xos)

はしがき

そもそも謎解き、謎が多いこの世において人類自ら謎を作っているわけですから、こんな珍しい活動は他にそうそうないでしょう。特に箱型のリアル脱出ゲームに至っては自分で進んで閉じ込められる。「Escape from Freedom」という名前には自ら進んで閉じ込められに行くという謎解きの特殊性を込めました。(元ネタはエーリッヒ・フロムの『自由からの逃走』)今回はこの「謎解き」について話したいと思います。例年通りの謎解き集を期待していた謎解き狂の人々には辛抱していただくとして、記念すべき初号です。謎解きの益々の繁栄を願って、創刊の挨拶とさせていただきます。

サークル長 mol

制作裏話

筆者…幼いころから遊園地などで謎解きをしていたらしい。物心ついたときには謎解きをよくしていた気がする。ストーリー性を割と重んじる傾向にある。

今回は謎の製作という立場でお話ししたいと思います。案外謎解きって製作者から直接話を聞く機会もなく、製作者側もここを拘ったのに気づいてもらえないこともたくさんあると

思います。なので、今回は製作者側の目線で今回の謎解きを語ろうと思います。今回の文

化祭の脱出の重大なネタバレを含むので、これから解くかたはぜひこの冊子を

閉じて先に解いてください。お願いします。拙い文章かつやや上から目線っぽく見える箇所
が散見されますが、そんな意図はないので、ご容赦ください。

○初級編

さて、まずは初級編について。今回かなり考えたのは初級の難易度をどうするかということです。昨年の中級はかなり難しく、上級に至っては文化祭時間を捧げなければ解けないような難易度。しかし、そういった謎を求めにやってくる人がいるのもまた事実です。そこで今回の初級は小学生が文化祭を回りながら無理なく解ける難易度、上級はストーリー性に重きを置きつつ、謎解き慣れをしている人がそれなりの満足感を得られる難易度を心掛けました。本当は中級も作りたかったけど時間と問題が足りなかった。

・初級-1

最初に作った謎。文字の大きさを分かりやすく示すのが結構課題だったり、中心を合わせるのが意外と難しかったりした。

・初級-2

小麦とパンって関係あるなと思って制作。やや荒削り。

・初級-3

サークル員からの提出問題。○の使い方や単語の選出がすごくいいと思います。実は1と3が当初逆だったが、難易度的に最初は簡単なのにしようと思って入れ替えた。この変更良かったのかは不明。

・初級-大謎

おそらく謎解きに慣れている人ならこのあみだくじを見ただけでメタ読みが可能。本当は迷路を作りたかったのだが、意外と制作コストが高くて断念。AI に投げてみたけど、スタートとゴールが繋がっておらず不採用。

・初級総括

初めてデザイン系のソフトを使ったこともあり、様々な面で稚拙な点が多く反省。実は回る場所がバラけるようにちょっとだけ工夫している。

○上級

謎の難しさというよりはストーリー性のある大謎重視の一作。テーマが北極星ということもあり、宇宙の SF のイメージを基調とした舞台設定。小謎自体は多くをサークル員に制作してもらい、感謝しかない。~~小惑星 NADA が実在してしまっているせいで行き先の天体が小惑星 DANA になってしまった。~~

・上級-1

サークル員の提出謎。初めはカラーで提出してもらったのだが、白黒印刷ということで泣く泣く変更をお願いしたところ、視認性を損なわない白黒デザインになっていて感動。再帰性っぽさを持っている操作(◇部分)が含まれていて、個人的にすごく好き。こういう謎を作っていきたい。

・上級-2

サークル員の提出謎。この字を見たら誰もが思うであろうことを文化祭用に昇華していてすごい。この謎を作るにあたって課題となったのが、「歪」という字が漢検準一級相当であること。一旦は没になりかけたものの、最初の状況設定の文章に振り仮名つきで入れることでなんとか解決。布団の中でこの使い方をひらめいた時は嬉しかった。

・上級-3

サークル員の提出謎。配布するパンフレットが不足して地図が見られないのでは、と気づいた時にはかなり焦った問題。最初はアルファベット指定がなくて、割と難しかった。もしかしたらアルファベットという点から逆算して解く人もいるかも。

・上級-4

サークル員からのアイデア。メタ読み思考に近い考え方が求められる問題。一応直前に地図

を使う謎を置いておくことで思いつきやすくするという工夫をちょっとだけしてみた。おそらくこういうメタ思考の問題は賛否が分かれると思われるが、入れてしまった。問題が不足していたので。

こういう問題、みなさんはどう思われますか？

僕は好きです。

・上級-6

サークル員の提出謎。クオリティが高すぎて見た時は驚いた。おそらく今回の中でもトップクラスの完成度。かなり条件をつけての募集(後述)だったものの、こんなにすごいのが出てくるとは思わず、驚いた。しっかり両方2文字が答えで本当にすごいと思った。

・上級-5/7

大謎のためにしかない問題、正直クオリティはひどい。なんなら上級-5 は記事執筆段階ではまだ答えしか決まっていない。

・上級-8

ありえない問題だと自分でも思っている。大謎の答えのためなので許してほしいです。「じんるい」だと誤答される危険性を孕んでいたのも、一応状況設定文では人間と表示した。

・上級-大謎

今回の企画はこの大謎のアイデアから始まったと言っても過言ではない。やはりなんと言っても謎解きといえば最後のどんでん返し。同じ謎を二度解いてこそ脱出だという強い信念のもと、制作された謎。

実は2度解ける謎を募集していた所、なんと上級-6 というすばらしい謎が来たので、そのあとで最終の答えを決めた。そのせいで「らせんのほし」とかいう意味の分からない言葉ができた。一応状況設定に書いたので許してほしい。最後の答え「きせきのほし」はかなりお気に入り。改めて思ったのはこういう謎を作っている人々は本当にすごいということで、2度解ける謎なんてそうそう簡単に作れるものでもないし、2つの解法のどちらの最終の答えも筋の通った言葉にしようと思ったら、それこそ辞書と一日中向き合う羽目になってしまう。特に上級-8、「あなたはなんというどうぶつか」というやや不明瞭な謎になってしまったのは、「ん→き」という変更を施すことができる謎を探し求めた結果であり、その帰結としてキツツキが宇宙に行くというありえないストーリーを生み出してしまった。

・上級-没

①1992年が閏年かつ、3月以降の曜日が2026年と一致していることを利用した謎。

曜日のアルファベットの最初3文字をうまく用いるという構想だったが、どうにも大謎と

の噛み合せがうまくいかず、断念。いつか再利用したい。

②北極星が周期的に変わっていることを踏まえた謎(ポラリス→ベガ)

何人かのサークル員から同じアイデアをもらったものの、自分の実力不足で問題まで昇華させることができず…同時期に元号を用いた謎が提出され、元号の設定と北極星の変更が両立できなかったため、クオリティの高い元号が採用され、没となってしまった。

・上級-総括

上級後半の無理矢理な謎やキツツキという無理のある設定を始めとした拙い謎であるという事は自覚しています。それでも、ストーリーに沿って2度解くという長年の夢が達成できて本当に嬉しいです。お付き合いいただき、ありがとうございました。

○さいごに

なにも分からないまま始めた今回の謎制作。去年のあまりにも高いクオリティに打ちのめされつつ、サークル員の多大な助けによってなんとか実現まで漕ぎ着けることができました。文化祭の脱出を解いてくださったみなさまに、この冊子をよんでくれているあなたに、心から感謝申し上げます。ありがとうございました。

メタ解きについて

筆者…謎解きがそこそこ好き。リアルの謎解き公演には、時間と予算とやる気があれば行くし、基本やる気がないのでそんなんに行かない。

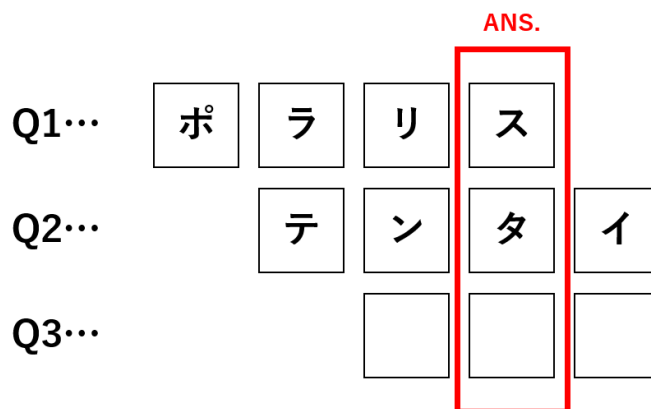
皆さんは「メタ解き」というものをご存じだろうか。「謎解き wiki」（謎解きが大大好きな方々が編集する、謎解きについてのサイト。素人の記事なんか読んでられっかい、という方は、是非ともこちらのサイトの記事を読むことをお勧めする）には、このように書かれている。

“メタ解きは謎解きの仕掛けや意図を読む解き方。”*1

“一般的な謎解きでは、問題に書かれている内容とその謎を解くために必要な一般的な知識を用いれば解くことが求められるが、メタ解きではその一歩先を考えて解いていく。「メタ」とは「超える」や「超越する」といった意味があり、謎解きの枠を超えてゲーム全体や問題の枠組みを考慮するという意味で「メタ解き」と呼ばれている。どこからがメタ解きで、どこまではメタ解きでないかの線引きは、人によって解釈が異なる。”*1

ふーん。分かるような分からないような。極力分かりやすく書いてくださってはいるものの、やはり実例がないと分かりにくいかもしれない。謎解きをあまり嗜まれない方のために中学受験の問題で説明すると、「この国語の選択問題、文章読んだら（問題に書かれている内容とその問題を解くために必要な一般的な知識を使って）解けるだろうけど、その前に“絶対”なんて言葉が入ってる選択肢が正解になるとは考えづらいから、（「この問題」という枠を超え、「選択問題」という枠組みを考慮して）消しとこ〜」みたいなやつだ。ここからは、中学受験をあまり嗜まれない方のために謎解きの問題で説明をしていく。

例えば、Q1、Q2、Q3を解くことで全体の答えがわかるような謎解きで、Q3の答えがわからないまま下の図のような状況になったとする。



ここで普通に Q3 を頑張って解いてもいいのだが、そうしなくてもこの謎の答えは推測が出来る。普通に考えて作問者は存在しない言葉を答えにはしない。また、「すたる」などの動詞や、「スタバ」などの企業名（しかも略称）も答えにするには憚られる。よって Q3 の答えの 2 文字目は、「一」くらいしか考えられない。また Q1、Q2 の答えがどちらも宇宙に関連する答えであることから、「スター」が答えになりそうだと見える。このように、まっとうに謎を解けばわかりえない情報も、謎の中では明示されない背景情報などを用いてメタ解きをすれば、簡単に手に入れられるのだ。

また、それぞれの謎の答えから一文字ずつ文字を拾い文章を作るタイプの問題でもメタ解きは有効である。例えば、「コ〇〇ハ〇〇〇〇」までわかれば、コが一文字目でハが四文字目の八文字の言葉もそうそうないことから、これは一単語ではなく文章だろうと見当がつき、最初の四文字はおそらく「コタエハ」であると推測できる。また、「〇〇〇ノ〇〇ヲ〇メ」まで埋まった時、「〇メ」が命令形っぽいことから、「〇〇〇」の「〇〇」を「〇め」ばいいんだらうな～と考えられる。さらに「〇め」という命令が出来る動詞は「読む」くらいしか存在せず、加えて「〇〇」の部分には上下左右を指す言葉が入りそうで、「左」は三文字であることから、「何かの上か下か右を読めばいいんだらうな～」ということまで推測できる。

他にも、「この文章、意味ありげなのにここでは使わなかったな～あとで使う場面が出てきそうだから覚えとこ」という先読みも、一問一問の枠を超えた考え方であり、立派なメタ解きといえるだろう。この技は大きめの謎解き公演ではマジで必須。マジで。

あと、今回の文化祭からの脱出のように、建物を周遊する形の謎解きなら、運営側も参加者に多くの場所を回ってほしいため、一階、二階、三階の教室（あるいはショップ）をまんべんなく回らせがちだ。このように、作問者の意図を読むどころか、時には運営側の意図をも読んでメタ解きをすることもできる。このように謎解きには様々なメタ解きのテクニックが存在する。

さて、ここまでメタ解きについて紹介してきたが、そもそもメタ解きは基本的に正攻法ではなく、場合によっては謎解きの楽しみがほとんど失われてしまうこともある。こう考えると、メタ解きが少し悪い行為のようにも思えてくる。しかし私は、個人的な考えだが、そもそも謎解きというものの自体が相当「メタ」に支えられていると思う、というか、「メタ」的思考（ここでは、謎の中で明示されいない条件を基に問題を解くことを指す）無しに謎は解けないと思うのだ。

たとえば、

⑤④— → ソファー

③⑥— → ?

という有名な謎がある。普通は、

「①、②、③…は N 番目の音階を表している。3 番目の音階はミ、6 番目の音階はラなの

で、答えはミラー」と解くだろう。僕もそう。

しかしこの謎の答えが、

「①、②、③…はそれぞれ、僕がN番目に好きなカタカナを表している。僕が3番目に好きなカタカナはフィ、6番目に好きなカタカナはラなので、答えは“フィラー”（“会話で次の言葉を選んでいる間の隙間を埋める、「あー」や「ええと」などの発話”を意味する言語学の用語。また、工業の世界では充填剤を意味する）」という、“クソみたいな法則からアホほど認知度の低い単語を導き出す”という操作を求めるものだったとして、はたして僕らはこの解を否定できるだろうか？こんなの出して誰が楽しいんだとは思うものの、法則は破綻していないし、答えの言葉は存在している時点で、僕は問題としては成立している（質はさておき）と思う。そのため僕は、この問題の正解がミラーであると推測はできるものの、正解になるとは断言できない。

勿論、謎解きは普通、一般的な知識を用いて一般的な単語を導出するという遊びとされるため、一般的でない知識を使うこの解法は成立してすらいらないという意見もあろう。しかし、一般的というのも随分と抽象的な単語だ。

例えば灘校内では、「精力善用」や「自他共栄」（灘校の校是）などの単語は極めて一般的な単語であるといえ、灘校内ならば謎解きの前提知識として用いても十分に許されよう。ただ、世間一般においては、この二つの単語を前提知識とすることは不可能だろう。しかし、灘校の創設者である嘉納治五郎先生が「日本柔道の祖」であることより、柔道を嗜んでいる方を相手にする場合においては、この言葉を前提知識として扱うことが出来るようだ。

このように前提知識など人によってあまりに揺れ動き、曖昧なものとしか称せない。さらにいえば、ただでさえ曖昧なこのルールを守らないといけないという義務も、作問者にはないのだ。

このように私たちは、（自分でも知っているような）一般的な知識を使って解け、（自分でも知っているような）一般的な単語を導くことが出来るだろうという、問題中で明示されていない曖昧で不確定な推測によってのみ謎を解くことが出来るのだ。この推測が可能であるという前提は、ほとんどの場合問題には書かれておらず、またその前提が正しいとされる保証はどこにもない。それならば、“答えは「POLARIS」に関するような、一般的な単語になる可能性が高いだろうな～”という、これまた曖昧で不確定な推測をして謎を解くことの、何が否定されるべきだろうか。メタ解きが謎解きの解き方として否定されるべきではないと思う。作問者がかわいそうとかいう意見もあるが、それはちょっと作問者として傲慢すぎると思う

と、ここまでメタ解きを肯定してきたが、先ほども述べたようにメタ解きが正攻法であることは少なく、下手をすれば謎解き全体が台無しになってしまう。皆様にはそのリスクを十分に認識したうえで、特に複数人で解くときは他の方の楽しみを奪ってしまうことがないようにしたうえで、楽しいメタ解きライフを送っていただければと思う。

以上、xos「メタ解きについて」でした。

え、時間がなくて急いで書いたような、適当な文章が多い？その理由はぜひメタ解きしていただければ…（次のページにヒントあり）

*1…

<https://nazotoki.fandom.com/ja/wiki/%E3%83%A1%E3%82%BF%E8%A7%A3%E3%81%8D> より引用

Hint:部誌、締め切り、記事不足 無駄な1ページ稼げたぞやったー

（注:編集者がすっかり枚数制限というものを忘れていたので、ページ数を多くするようお願いしていたため、こうなりました。直前で編集者が気付いて、上の文章を急いで圧縮したため、このページに記載しました。気を付けなければ… by 編集者）

Escape from Freedom 創刊号
発行:灘校 文化祭からの脱出
発行日:第 80 回灘校文化祭「Polaris」
編集:mol
よい謎解きライフを！