

こんにちは。
リアル脱出ゲーム甲子園大会事務局です。

第3回リアル脱出ゲーム甲子園が終了して、早2ヶ月。
遅くなりましたが、第5回配信は詳細な大会レポートです！

=====

リアル脱出ゲーム甲子園 大会レポート

リアル脱出ゲームは、好きですか？ 作りたいと思ったことは、ありますか？

「リアル脱出ゲーム甲子園」とは、全国の高校生および高専生を対象に誰が1番面白いリアル脱出ゲームを制作できるかを競う大会です。2022年に始まって、今年で3回目の開催です。企画書審査による予選を勝ち抜けば、東京で開催される本選に出場することができます。審査員による審査で得点の最も高かった団体が優勝となります。

予選の応募団体数は25団体。厳正な審査の結果、以下の8団体が本選に進出しました。

Paradox／渋谷教育学園幕張高等学校（千葉県）
博多工業演劇部／福岡市立博多工業高等学校（福岡県）
Calette／東京都立産業技術高等専門学校（東京都）
Mの会／神奈川大学附属高等学校（神奈川県）
謎解き愛好会／仙台高等専門学校（宮城県）
あさりぐるーぶ／筑波大学附属高等学校（東京都）
作人A／奈良県立奈良高等学校（奈良県）
NAZO NEVERLAND／渋谷教育学園渋谷高等学校（東京都）

今年の本選は、2024年8月3日(土)、4日(日)に行われました。皆様にも本選の様子をお伝えします！



<前日準備日>

8月2日、朝8時。会場である学校法人嘉悦学園 かつ有明中・高等学校に本選に出場する8団体が集合。高校生たちの3日間に渡る大会が幕を開けました。

準備時間は3時間、スペースは教室1つ。
限られた時間の中、教室の内装にこだわる団体、アイテムを作り込んでいる団体、謎とアイデアで勝負する団体などそれぞれの団体の特徴が生かされた世界が作られています。



準備時間が終わると各団体が通しチェックを行います。
大会スタッフをお客様に見立てて、まず最初に何が渡されて、どのような演出があるのか。何がきっかけで謎を解き、次に参加者はどのような行動をするのかといったことを確認します。

謎の流れを知っている仲間うちだと気づかない不足物があったり、逆にチーム内で認識が揃っていないこともあります。通しチェックを通じて、高校生たちは自分たちで改善すべき点に気づくことができます。

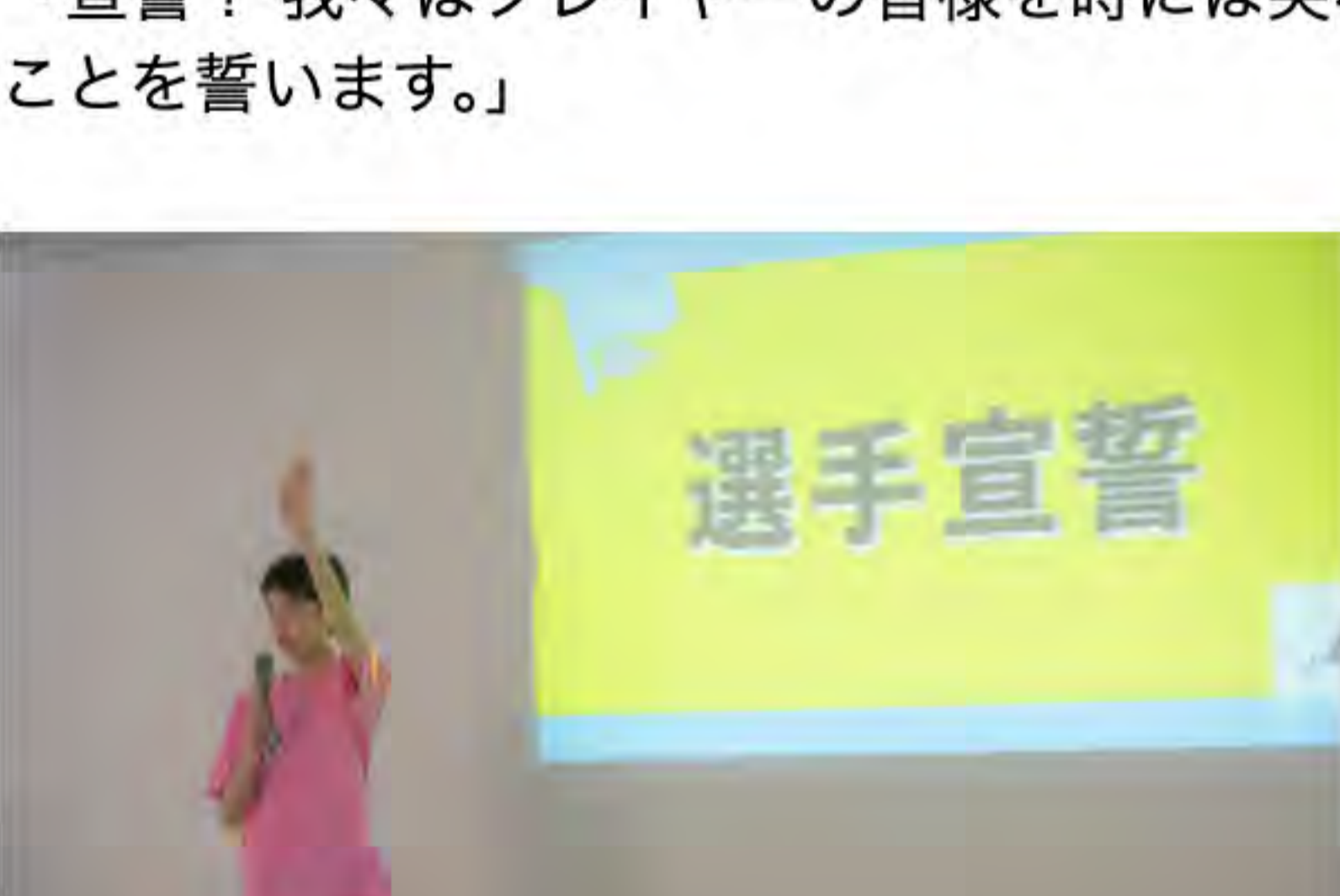
通しチェックが完了して約1時間半後には、関係者を入れてのテストプレイです。どれだけ準備をしても、やはりお客様が入ると予想外なことが多々起こります。通しチェックとテストプレイで得た教訓を活かして、翌日からの大会本番にのぞみます。



<1日目>

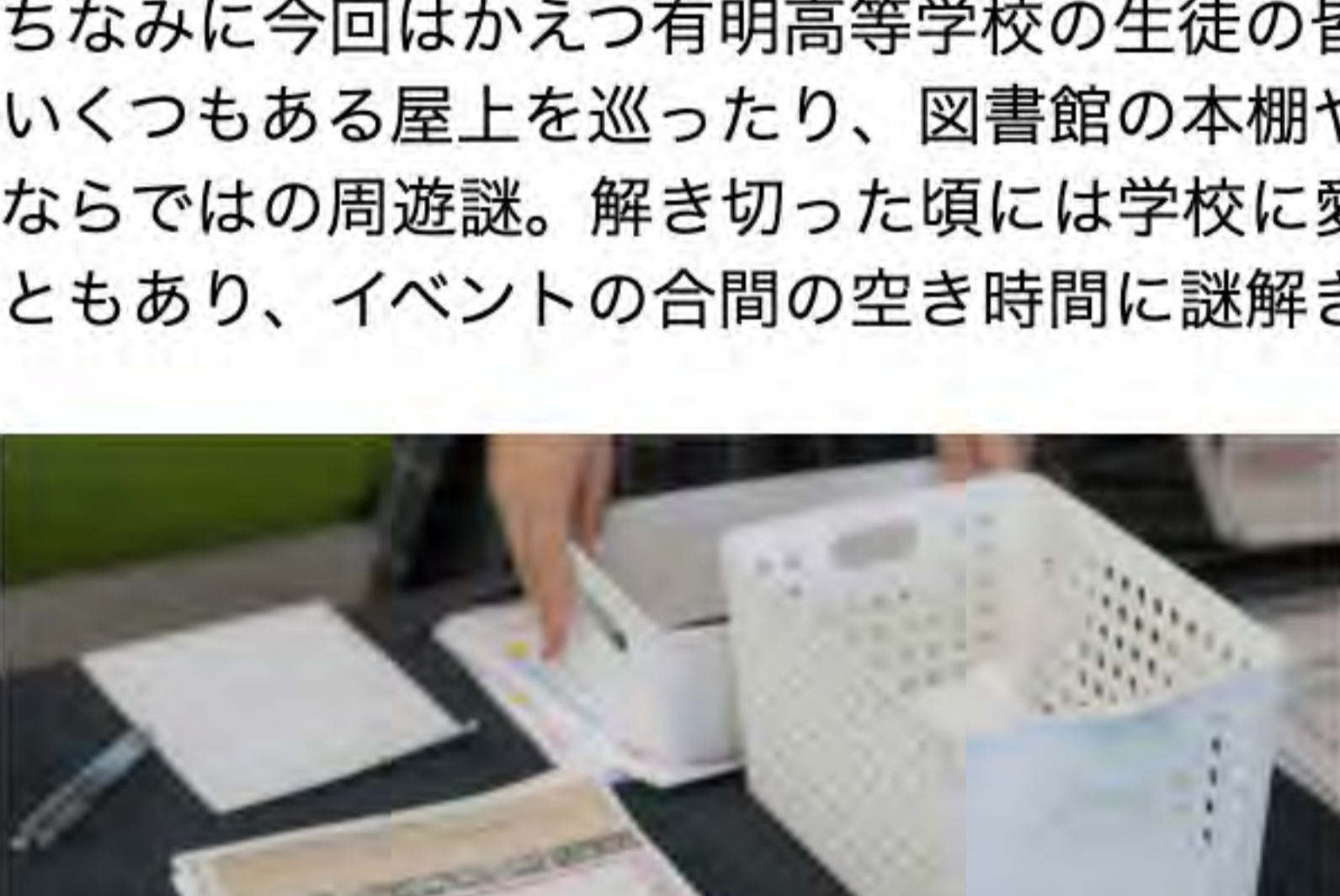
いよいよ本番当日。今日からのイベントはすべて一般のお客様を入れての開催となり、審査員が入る回もありません。高校生たちにも緊張と期待が入り混じります。

開会式では、第2回大会で優勝したNAZO NEVERLAND代表の杉浦さんが選手宣誓を行いました。
「宣誓！我々はプレイヤーの皆様を時には笑わせ、時には苦しませ、悩ませ、泣かせ、でも最後には楽しませることを誓います。」

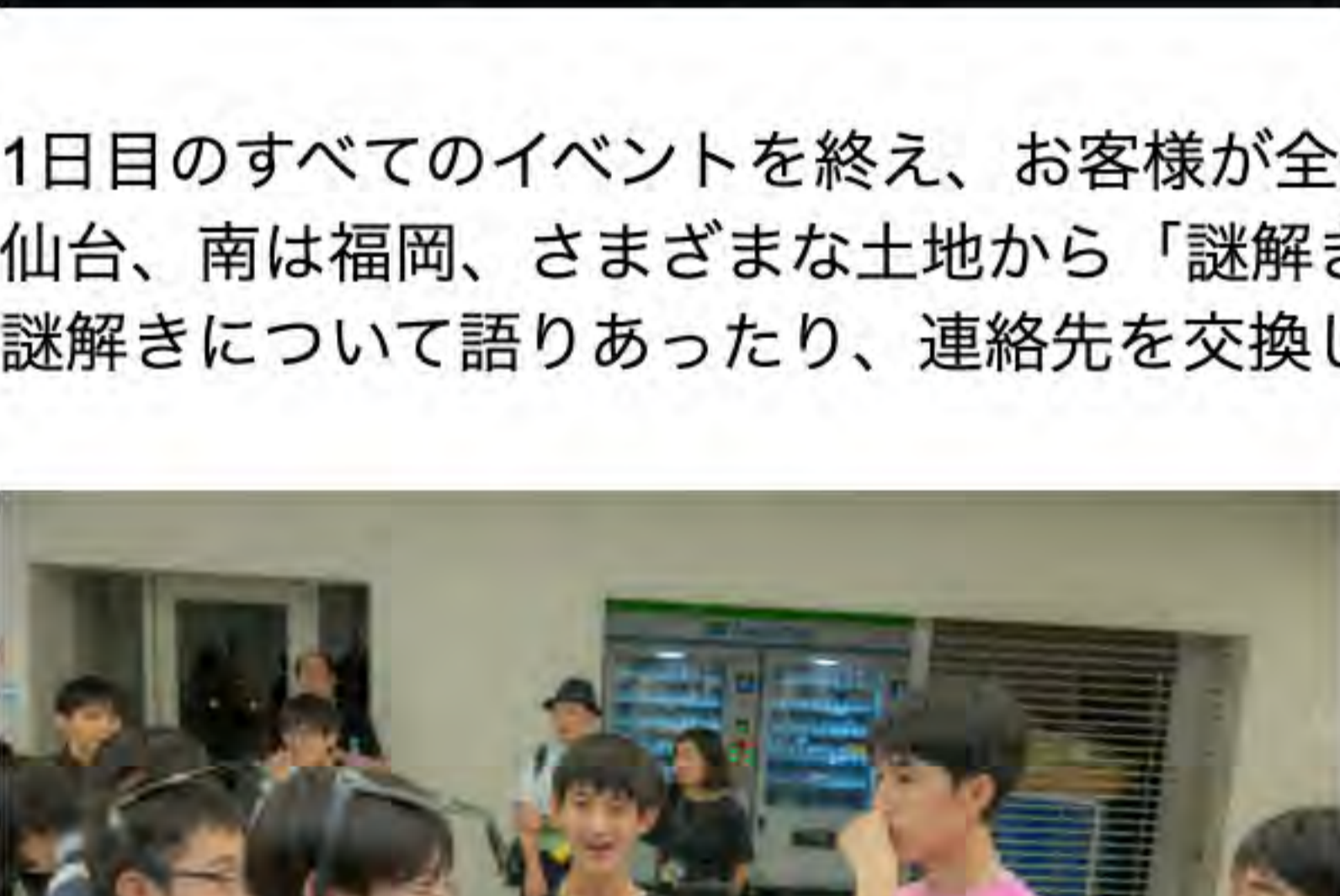


本番が始まって謎が変更されたり、増えたり、減ったり。イベントとイベントの間の時間に全キットを刷り直す団体も。常に変化と進化を続けて、1つとして同じイベントはありません。
お客様の反応やアンケートをもとにより良いイベントを目指します。

ちなみに今回はかつ有明高等学校の生徒の皆さんが制作した周遊謎が同時開催されていました。いくつもある屋上を巡ったり、図書館の本棚や掲示物を注意深く見るなど、学校のことを1番よく知る生徒たちならではの周遊謎。解き切った頃には学校に愛着が湧いています。交互に4団体ごとにイベントが行われていたこともあり、イベントの合間の空き時間に謎解きを楽しむ参加団体も。



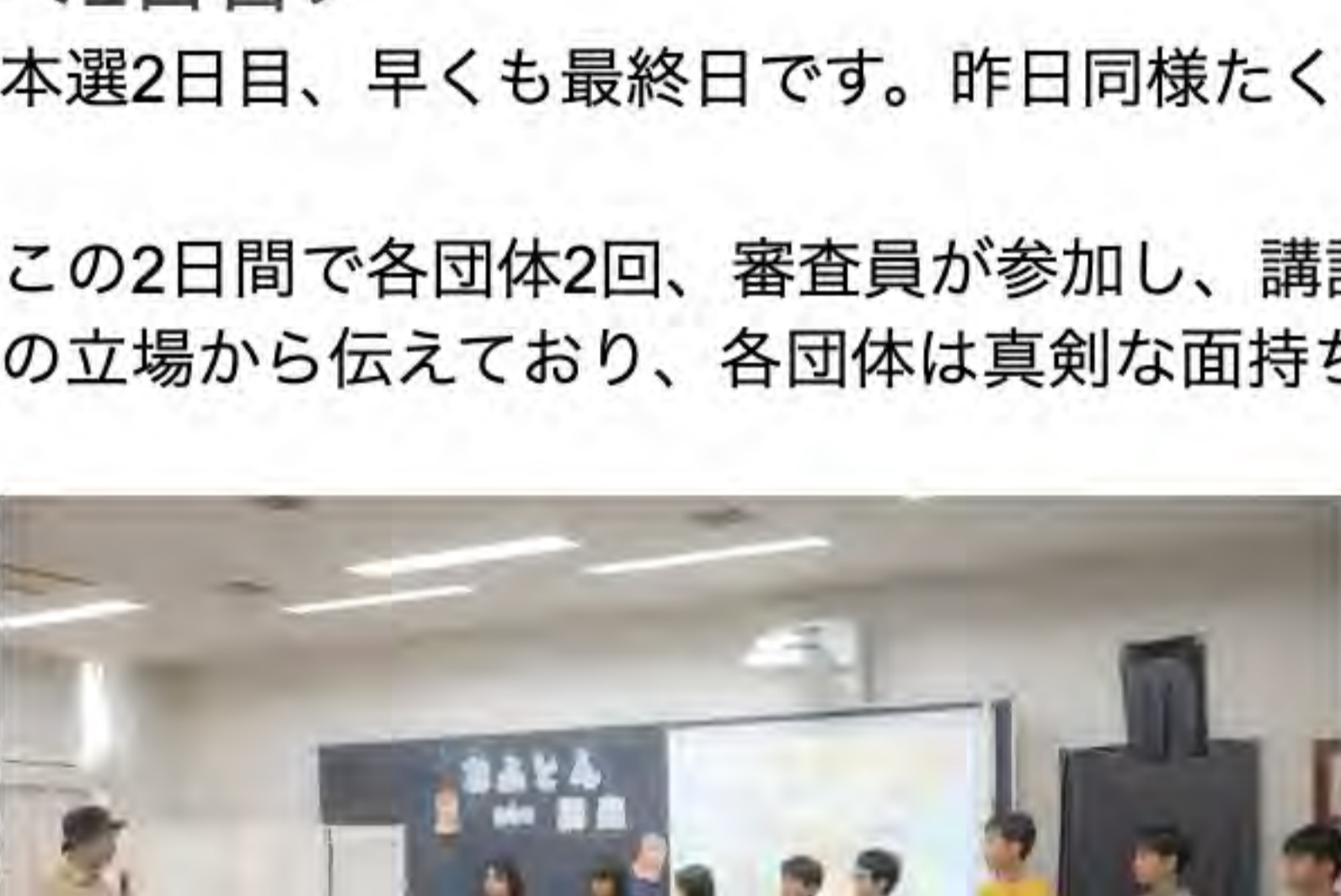
1日目のすべてのイベントを終え、お客様が全員帰った後は出場団体同士の交流会がありました。本大会は、北は仙台、南は福岡、さまざまな土地から「謎解き」という趣味を同じくする仲間たちが集まる場でもありました。謎解きについて語りあったり、連絡先を交換したりと、生涯の友達になり得る出会いが生まれました。



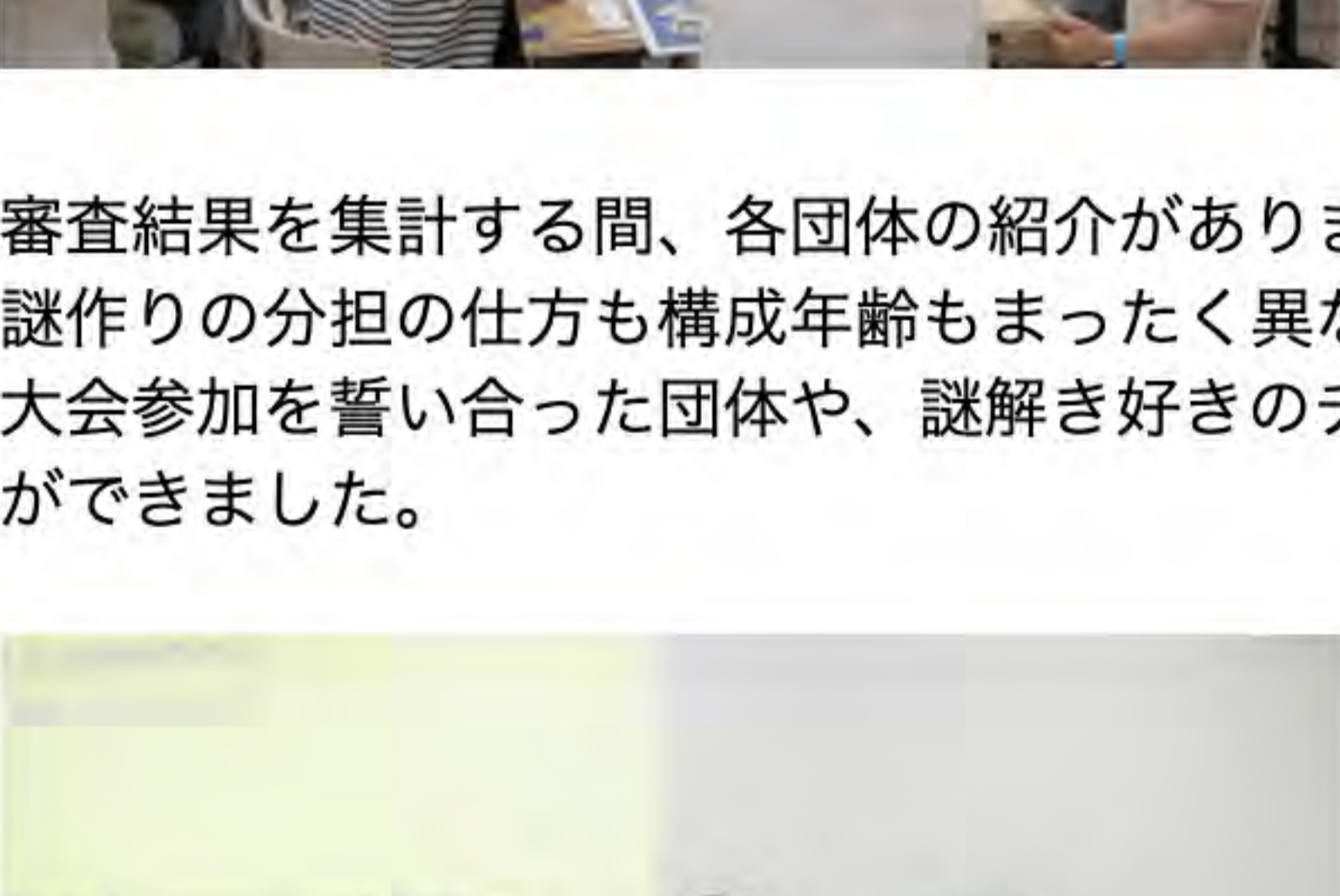
<2日目>

本選2日目、早くも最終日です。昨日同様たくさんのお客様を入れてのイベントが複数回行われます。

この2日間で各団体2回、審査員が参加し、講評をする回がありました。審査員が参加して感じたことをそれぞれの立場から伝えており、各団体は真剣な面持ちで聞いていました。



審査結果を集計する間、各団体の紹介がありました。
謎作りの分担の仕方も構成年齢もまったく異なる団体。中学生の時に甲子園優勝作品をSCRAP店舗でプレイして大会参加を誓い合った団体や、謎解き好きのチームが仲間を集めた団体。団体ごとのさまざまな背景を知ることができました。



いよいよ審査結果の発表です。結果は以下のとおりです。

優勝：「作人A」(奈良県立奈良高等学校)制作『とあるゲームからの脱出』
準優勝：「Calette」(東京都立産業技術高等専門学校)制作『理不尽なスゴロクからの脱出』
第3位：「Paradox」(渋谷教育学園幕張高等学校)制作『ある魔法のランプからの脱出』
ベストキット賞：「謎解き愛好会」(仙台高等専門学校)制作『脱出したけなのに』

最後に審査員を代表して、加藤隆生さんからのコメントがありました。
一部要約して記載します。

良い作品というのは、設定とシステムと物語と謎が連動しています。
そこにはものすごく良い設定があって、その設定を生かすシステムがあって、そのシステムから生まれる物語と謎があります。

これを実現できていたのが、上位のチームの特徴でした。本当に素晴らしい作品を作ってくださいありがとうございました。

皆さんの中には、面白いものを作るという種が埋まっています。
それを自分たちの中で育てて、一つでもたくさんの実を外に出してください。
それが必ず世の中を良くするし、あなたの隣にいる人たちを幸せな気持ちにするし、そのことがあなた自身も必ず幸せにするとおもいます。



こうして第3回大会は幕を閉じました。

優勝作品を含む優秀な作品は後日SCRAP店舗で開催予定！ぜひSCRAP協力のもとパワーアップした彼らの作品を体験しに来てください。

第4回の開催が決定した本大会。ぜひ参加団体として、そして彼らを見届けるイベントの参加者として皆様のご参加をお待ちしております！

=====

第5回の配信内容は以上です。
引き続きよろしく願いいたします。

【配信者】
リアル脱出ゲーム甲子園大会事務局