

「リアル脱出ゲーム」づくりに挑んだ小学生

令和六年度横浜国立大学教育学部附属鎌倉小学校四年三組の探究の記録



著 齊藤 洋介 (横浜国立大学教育学部附属
鎌倉小学校 教諭)

石田 喜美 (横浜国立大学教育学部 准教授)

横浜国立大学教育学部附属鎌倉小学校

四年三組の子どもたち

協力 山辺 哲識 (株式会社SCRAP)

この本は、一年間四年三組に並走してくださった株式会社SCRAPの山辺哲識さんに機会をいただき、令和六年度横浜国立大学教育学部附属鎌倉小学校四年三組が、総合的な時間の学習にて取り組んだ、「リアル脱出ゲーム」づくりの探究的な学びの様子を、抜粋してまとめたものです。

学生の頃から参加し、毎回没頭しながらプレイさせていただいていた「リアル脱出ゲーム」が、まさか小学校現場で、子どもが制作側としても没頭できるコンテンツだとは夢にも思いませんでした。「もはやコンテンツに収まりきらない、魅力だらけの『リアル脱出ゲーム』が、小学校での学習というフィルターを通すとどう見えるのか」を、手に取ったみなさまにはもちろん、多くの学校現場の先生方にも伝えたい一心で書き上げました。横浜国立大学教育学部附属鎌倉小学校の探究的な学びをしている子どもたちの様子をまとめながら、改めて「リアル脱出ゲーム」の魅力を再確認し、探究的な学びのサイクルを回し続ける探究材としての価値を再認識させられています。

これまでに、発起人である小池翔太先生（東京学芸大学附属小金井小学校）と、世話人であり共著者である石田喜美先生（横浜国立大学教育学部准教授）が開催された「『リアル脱出ゲーム』づくり教育@小学校研究会」にて、中間報告（第一回）と一年間のまとめ（第三回）を発表する機会をいただきました。参加者の方から「総合的な学習の時間のヒントになりました」や「私の学級でも取り組んでいます！」という温かいフィードバックやアドバイスをいただき、全国に仲間ができた感覚がもてる機会となりました。

今回のご縁にて、より多くの方に「リアル脱出ゲーム」そのものの魅力はもちろん、総合的な学習の時間の探究材としての価値も伝わることを願っています。

学びの方向性について多くの示唆をいただき、テストプレイに快く協力してくれた同学年の子どもたちと、同学年を担任した池松花瑛先生、荒谷舞先生がいたからこそその活動でした。株式会社SCRAPのみなさまには、『小田原謎解き街歩き』の小学生団体利用に快くご対応いただいた長崎胡桃さん、テストプレイにご参加くださった荒浪祐太さん、齊藤英輝さん、白澤葵さん、常井あゆみさん、ご講演から一年間学びに並走してくださいました山辺哲識さんと、多くの方に大変お世話になりました。また、『人狼村からの脱出』のご参観から今回の出版まで、幅広く支援と配慮をいただいた横浜国立大学教育学部准教授の石田喜美先生、令和六年度横浜国立大学教育学部附属鎌倉小学校四年三組の探究的な学びにかかわってくださいました皆様の方々に、ご理解とご協力をいただいた保護者のみなさまと、充実した時間をともに過ごした四年三組の子どもたちに、この場を借りて、感謝申し上げます。

目次

はじめに 石田 喜美

共同の経験・共同の主体性 -教育における「リアル脱出ゲーム」の可能性- p.4

横浜国立大学教育学部附属鎌倉小学校

四年三組探究の記録 齊藤 洋介

第一章 探究の始まり-総合的な学習の時間の立ち上げ- p.6

第二章 「不思議な未来の鎌小からの脱出」 p.8

第三章 分裂するクラス p.12

第四章 それぞれの分業 p.13

第五章 クリエイターとして p.15

付録

閉ざされた体育館からの脱出 (学習発表会 LIFEチームによる制作) p.16

はじめに――

すべては「ざまあみろ」から始まった

横浜国立大学教育学部附属鎌倉小学校（以下、鎌倉小）四年三組の子どもたちによる「リアル脱出ゲーム」制作は、「ざまあみろ」¹（小菅、二〇一七、一四九頁）から始まった。そう言っても過言ではないだろう。少なくとも、私はそう思っている。

子どもたちが、クラスとしてはじめて「リアル脱出ゲーム」に出会ったのは、二〇二四年五月一日。その日、図工室には四年三組の子どもたちと、何人かの保護者が集まっていた。その日、子どもたちと保護者がプレイすることになったのは、リアル脱出ゲーム『人狼村からの脱出』²（SCRAP、二〇一

一）だった。² 私が当日図工室を訪れると、図工室の中のそれぞれのテーブルに五、六名の子どもたちが着席していた。テーブルによっては、保護者も同席していた。皆、これから何が起こるのかはわからないけれど、ふだんの学校では経験できないような「何か」が経験できそうだという予感と期待感のようなものを持ちながら、前方のスクリーンを見たり、互いに話をしたりしている。授業開始のチャイムがなり、斉藤先生から、これからリアル脱出ゲームを皆で体験するのだと説明がなされ、しばらくして、「人狼村からの脱出」のオープニング映像が流れはじめる。照明が消された図工室の中は暗く、スクリーンに映し出される映像も暗い。赤色を基調とするスクリーンの映像の人影に、子どもたちは、見入っている。

ゲームプレイがスタートすると、子どもたちは、「小問」³ がかかれていたたくさんのカードを見はじめる。はじめは全員で同じようにカードの束を見ながら、ひとつひとつ「小問」に取り組みうとしているグループもそのうちに、二人ずつくらいに分かれて、それぞれ解けそうな「小問」に取り組みうとする。「〇〇ちゃんは、これやってね」とリーダー役の子どもが指示を出しはじめるチームの姿も見られ、グループによってその取り組み方はさまざまだ。

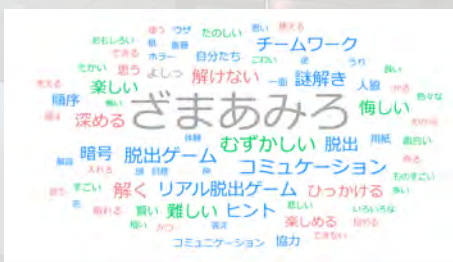
もちろん四年生の子どもたちにとって、「人狼村からの脱出」内で提示される「謎」を解くことは難しい。そもそも小学四年生の段階では学習していない知識を必要とする問題もある。参加している保護者たちは、子どもたちから「どうやって解くの？」という質問を受けて、「自分だって、わからないよ」「どうやって解くんだろうね」などと、言っている。せめて、何をすればよいかかわかるようにと、子どもたちにヒントを伝えてまわるものの、シンプルなくロスワードパズルですら、子どもたち自身で進めていくことは難しい。うえに時間がかかる。子どもたちは、それぞれに自分がやるべきことを見出し、自分が担当した「小謎」だけでもクリアしようとなんとかひとつひとつ問題を解いていく。

そうこうしているうちに、映像内の時間はどんどん進んでいき、「人狼村」の「村人」たちが一人、また一人と「人狼」に殺されていってしまう。子どもたちはそのたびに「あー！」「また一人死んだ！」などと言い、緊迫感だけがますます高まっていく。が、謎は解けない。

「ざまあみろ」「本当にそれでよかったのでしょいか？」の駆動力

そのような初めての「リアル脱出ゲーム」プレイを経験した子どもたちの印象に残ったもののひとつが、「ざまあみろ」という言葉であった。プレイ経験後に、Googleフォームで集められた子どもたちの感想のなかには、「ざまあみろ」という言葉が多くあったように、それがワードクラウド上にも現れていた（図一）。「ざまあみろ」という言葉が「リアル脱出ゲーム」への興味を喚起し、さらにいえば子どもたちを「リアル脱出ゲーム」の制作へと向かう駆動力となったのだ。

「ざまあみろ」が子どもたちが活動に向かうための駆動力になったという突飛なことを言っているように聞こえるかもしれないが、これはそれほど、特異なことではない。現在の「リアル脱出ゲーム」のイベントにおいて、「ざまあみろ」と言われることはほとんどないようだが（菅原、二〇一七、一四九頁）、「脱出失敗」したプレイヤーたちの心に深く残る「名言」は今でも存在している。



図一 プレイ体験後の感想

たとえば、「二段落ち」⁴のシステムを持つリアル脱出ゲームの際、「解説」時に解説者が述べるセリフ「本当にそれでよかったのでしょうか？」は、まさに、そのような言葉と言えるだろう。

この言葉は、「リアル脱出ゲーム」を制作する駆動力のひとつとなっているようだ。全国の高校生や高等専門学校生たちが制作した「リアル脱出ゲーム」を競いあう選手権「リアル脱出ゲーム甲子園」本選の前日、準備に勤しむ生徒たちの様子を見てみると、これらの言葉の持つ力を実感する場面に出くわす。たとえば、「『本当にそれでよかったのでしょいか？』って言いたくて、これ（自分たちのチームが制作した「リアル脱出ゲーム」）作ってるから」（二〇二五年八月二十九日、フィールドノートより）と嬉しそうに言っている生徒の姿や、「では、外に出られたチームはいたのでしょうか？」「おかしなことはありませんでしたか？」という台詞だけを繰り返して練習する解説役の生徒の姿（二〇二四年八月二日、フィールドノートより）などである。

もちろん、イベントのオープニングで、一種の「ネタ」として、「本当にそれでよかったのでしょいか？」という言葉への言及が行われたりもする（二〇二五年八月三〇日、「謎解き愛好会」公演時のフィールドノートより）。

どうやら「脱出失敗」に対して向けられるこれらの言葉は、小学生から高校生まで（あるいは大学生や大人まで、あらゆる人々に対して）「リアル脱出ゲーム」制作を促すような力を持っているようだ。

「リアル脱出ゲーム」で生み出される主体性

このような、主体性の生み出され方をどのように説明することができるだろうか。ここでは、アクターネットワーク理論（以下、ANT）を参照して、これについて考えてみたい。

ANTでは、主体性（agency）を、人間（human）と非人間（non-human）とによるネットワークなで生み出されるものと見なす（青山、二〇二五、一七八頁）。通常、私たちは、主体性を人間の内部にあるもの、内部から湧き起こるものと見ているが、ANTはそのような見方は採らない。私たちは、スマートフォンが存在する以前の世界において「スマホで、スイーツの写真を撮りたい」と思うことができないうし、SNSがなければ「SNSにスイーツの写真を撮って自慢したい」と思うこともできない（同上）。私たちの「〜したい」という欲望は、これらのモノ（スマホや、SNSなど）と私たち人間との結びつきの中で生み出されたものなのだ。このように考えてみると、「リアル脱出ゲーム」というゲームシステムや、その中に埋め込まれた「ざまあみろ」や「本当にそれでよかったのでしょうか？」という言葉が、子どもたちの主体性を生み出しているという見方にも納得がいく。スマートフォンが、その存在以前にはなかったような主体性を生み出したように、「リアル脱出ゲーム」と出会い、そのゲーム内での「ざまあみろ」という言葉と出会った子どもたちは、それと出会う前にはなかった新たな主体性を生み出している。そしてその主体性が、「リアル脱出ゲーム」制作のための基盤となっている。

「共同エージェンシー（Co-Agency）」を生み出す

教育・学習という視点でいえば、そこで生み出される主体性がどのようなものなのか、という点も問われなければならないだろう。ここで重要なのは、このようにして生み出された主体性が、集合的・共同のものであるという点だ。「リアル脱出ゲーム」にはさまざまな形式のものがあるが、少なくとも「人狼村からの脱出」のエンディングにおいて、「ざまあみろ」という言葉が向けられたのは個人ではなかった。子どもたちは、四年三組のクラス全体に向けられた言葉として、「ざまあみろ」を受け止めていたのではないかと

思う。そしてそのことが、クラス集団としての主体性を生み出していた。子どもたち一人ひとりに、もちろん、それぞれの思いがあり、やりたいことがある。しかしそれ以上にクラス全体として「リアル脱出ゲーム」に向かっていくような、集団的な主体性が、ここでは生み出されていたのではないか。

OECDが教育の未来像として示した「OECDラーニング・コンパス（学びの羅針盤）」（OECD、二〇二〇）では、その枠組みのなかに「生徒エージェンシー（Student agency）」のほか、「共同エージェンシー（Co-agency）」という概念が示されている（宮澤、二〇二五）。OECDがこの枠組みで強調されているのは、一人ひとりの子どもたちが孤独に学び成長する姿ではなく、むしろ、教室内外のさまざまな仲間たち

とともに、何かを「やってみよう」と思い、その実現に向けて動いていくような姿である。ここで想定されているのは、モチベーション高く、一人で何かを成し遂げていくような主体性ではない。そうではなく、誰かとともに、集団として何かを思い、考え、実行する

ような主体性だ。しかし、個人主義を前提としてデザインされた社会や学校において、だれかとともに同じ感情を抱いたり、皆でともに考えたり、集合的に行動し、何かを成し遂げることを経験することそのものが難しい。子どもたちの背景が多様になればなるほど、一人ひとりの差異ばかりが強調され、皆で同じ経験を共有すること、協働することがますます困難になっていくだろう。そのような状況において、「リアル脱出ゲーム」を通じて皆でその緊迫感を共有し、「ざまあみろ」という言葉に駆動された経験はかけがえのないものであったに違いない。

鎌倉小学校の子どもたちは、このような集合的・共同的な経験を、一年間にわたる「リアル脱出ゲーム」制作の旅へと歩みを進めていった。その旅のなかで学ばれていったことが数多くあることは間違いない。本稿では、そのような学びの基盤の部分に、間違いなく「共同エージェンシー」の経験があったことを指摘しておきたい。



子どもたちが取り組む表情が、真剣なまなざしからナゾに挑む姿もよく見えます。

- 註
- (1) 小菅（二〇一七）によれば「ざまあみろ」とは、「リアル脱出ゲーム」が開催された当初SCRAP代表加藤がよく言っていた言葉であるが、「最近あまり聞かれなくなった」（菅原二〇一七、一四九頁）という。
 - (2) 『人狼村からの脱出』は、リアル脱出ゲーム甲子園教員用メーリングリスト登録者に対し「体験キット」として貸し出されている。「リアル脱出ゲーム甲子園」大会事務局（二〇二四）を参照。
 - (3) 「小問」とは「リアル脱出ゲーム」において一番最初の難問であることが多い、一〜三枚程度の紙や視覚的な情報のみで添ける謎のことを指す。「小菅（二〇一七、三四九頁）なお、現在は「小謎」とも呼ばれている（謎解き用語集、二〇二五）。
 - (4) 「二段落ち」とは、「一度脱出成功したような正解に辿り着くことができるが、実はわずかなヒントに気付くことでトウルーエンドに到達できるシステムのこと」（小菅、二〇一七、三五二頁）を意味する。

文献

- 青山征彦（二〇二五）「ハイブリッドな集合体という視点」石田喜美編『集団で言葉を学ぶ／集団の言葉を学ぶ』ひつじ書房、一七五〜一八七頁
- OECD、秋田喜代美ほか訳（二〇二〇）『OECDラーニング・コンパス（学びの羅針盤）二〇三〇』https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/about/projects/edu/education-2040/concept-notes/oecd_learning_compass_2030_concept-note_japanese.pdf（二〇二五年九月一日閲覧）
- 小菅風子（二〇一七）『リアル脱出ゲーム用語集』SCRAP編『10th Anniversaryリアル脱出ゲームのすべて』SCRAP出版、一四一〜一五五頁
- SCRAP（二〇一七）『人狼村からの脱出（HEP）HALリアル脱出ゲーム・シリーズ第五弾』、リアル脱出ゲーム、SCRAP
- 謎解きのススメ。（二〇二五）『謎解き用語集』謎解きのススメ。ホームページ、<https://horunazo.com/data/link/nazotokyogosyu/>（二〇二五年九月一日閲覧）
- 宮澤優弥（二〇二五）『つながりの学習』が示す視点と集団の学び・集団の言葉の学び、石田喜美編『集団で言葉を学ぶ／集団の言葉を学ぶ』ひつじ書房、一八九〜二〇〇頁
- 「リアル脱出ゲーム甲子園」大会事務局（二〇二四）『リアル脱出ゲーム甲子園教員用メーリングリスト』リアル脱出ゲームホームページ、<https://realidgame.jp/koshien/MLlist.html>（二〇二五年九月一日閲覧）

探究の立ち上げ

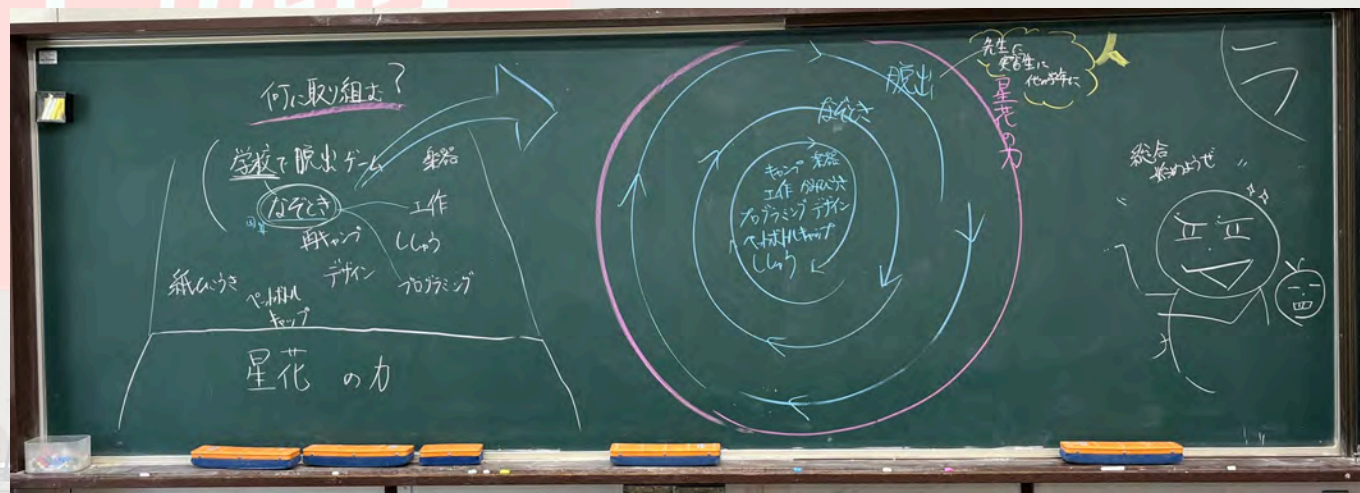
「さあ、今年は何をやるのかな」と、年間を見通して、総合的な学習の時間(以降、本校での名称である「JTM(ライフ)」とします)の計画を立てます。昨年度は学年で教師から提案された探究材「キャンプ」を「JTM」で取り組んだ子どもたちを、引き続き担任させていただけることになりました。なので、今年も子どもにやりたいことを聞いてみようと思いつきながら新年度を迎えました。

四月を迎え、子どもたちが学校へ戻ってきました。春休みの体験や出来事について話が弾んでいます。そんな年度始めに、ある子がこう話しかけてきました。

「『リアル脱出ゲーム』って知ってる？」

話を聞いてみると、「春休みに家族で体験してものすごくおもしろかったので、みんなでもやりたい。」との内容でした。「お弁当の日※はどうか」と、自分たちで体験できるのか情報を集め始めましたが、グループでの参加や対象年齢、料金などの壁があり、実現は難しそうだと言っていました。私はすかさず「それ、『JTM』で提案してみたら？」と、諦めていない子どもに励ましの意味も含めて声掛けしました。すでに、「リアル脱出ゲーム」に探究材としての魅力を感じた私は、子どもたちには内緒で少しずつ「実際に取り組んだらどうなりそうか」の情報を集め始めます。

※「お弁当の日」：附属鎌倉小学校で年十回計画されている特別活動の日。子どもたちが「やりたいこと」を考え実行できる日。お弁当を持ち、校外に出ても校内で活動してもよい。



夢プランの設立

さあ、「JTM」のスタートです。それぞれが提案し、どれか一つに多数決で決めるのではなく、全員が納得して活動できる形は何かという話し合いを経て、「リアル脱出ゲーム」に取り組んでみようという結論になりました(資料①)。

そんな中で、「JTM」のゴールを定めます。さまざまな夢プランが浮かぶ中、子どもたちの共通している願いを抽出し、「たくさんの人にやってもらおう自分たちがつくった『リアル脱出ゲーム』で心からEADYになってもらおう」に決まった四年三組の「JTM」の活動(資料②)は、ここに向かって動ききます。

担任もスタート

学生時代からプライベートで「リアル脱出ゲーム」に参加していた私はワクワク。子どもたちはなんとなくのイメージでフワフワ。体験するのが一番なのですが、冒頭にあつたように、小学生が気軽に体験できるコンテンツではありません。なにか無いかなと引き続き情報を集めます。

どうにか体験できないかと情報を集めていた私は、一つのイベントにたどり着きます。それが「リアル脱出ゲーム甲子園」でした。リアル脱出ゲーム甲子園教員メーリングリストにすぐ登録し、第一回の配信にて紹介されていたのが石田喜美先生と株式会社CROCOの山辺さんでした。大学の教育学部附属小学校という強みを生かし、大学教授である石田先生に突然ダメ元でメールを送り、四年三組の「JTM」は具体的に動き始めたのです。

それと同時に見つけたのが『人狼村からの脱出』のDVDレンタルでした。甲子園を目指す高校生向けだと思いつつ、こちらもダメ元で依頼したら、快く貸していただきました。

