

かがやき
Old and New
Story

スペシャルインタビュー

謎解きクリエイター

松丸亮吾

さん

「考える楽しさ」をどう伝えていくか。

それが、これからの僕の「謎解き」です

Matsumaru Ryogo



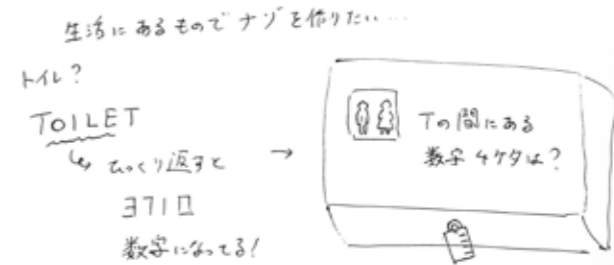
4人兄弟の末っ子。勝てない悔しさが僕の原動力でした

僕は男4人兄弟の末っ子で、子どもの頃はいつもお兄ちゃんたちの背中を追いかけているような感じでした。でも男兄弟って本当に容赦ないんですよ。4人でゲームをしていても3人がかりで一番最初に僕を蹴落とそうとしてくる。僕も負けてしょうがないと思う性格じゃなかったんで、「どうすればお兄ちゃんたちに勝てるか」「あつと言わせられるんだろう」毎日そんなことばかり考えていました。

父も母も「別に勝てなくてもいいじゃない」ってなだめてくれて、絶対に兄弟を比べたりしないんですけど、それがまた悔しい。「自分はまだまだこんなもんじゃない!」って、どんどん負けず嫌いになっちゃって。今考えると、お兄ちゃんたちがすごくいいライバルになってくれていたんですけど、当時は悔しくて仕方なかった。そして、今も変わらず負けず嫌いです(笑)。



取材撮影の合間にも
ひらめいた謎解きはすかさずメモ



子どもに「自分は天才」と
思わせることが上手だった母

謎解きで「考える楽しさ」を知る「きっかけ」に

小学3年生で謎解きと出合って、小学4年生ぐらいから自分で謎解きの問題を作っていますが、今も感覚的には当時の気持ちのまま。友だちと「これが最強の問題だ!」なんて問題を出し合ってバトルしていた、あの頃の感覚のままです(笑)。

謎解きって、知識量を問うクイズと違って解き方を教えてもらわなくても解けるところが魅力だと僕は思っています。柔軟な思考力があれば小さな子どもだって解ける。答えをひらめいたときの「教えてもらわなくてもできた!」という喜びは、ものすごい学びのモチベーションにもなります。謎解きが大好きな小学生の子で、謎解きに出てくる漢字を読めないのが悔しくて、小学校6年生までの漢字を全部覚えちゃったっていう子もいた

りして。そんな子どもたちの「学びたい」スイッチを入れるきっかけになればと、今年「リドラボ」というひらめき体験型の学習塾を開校しました。「頭を使うって面白いんだ!」「じゃあ勉強も?」ってなってくれたらいいなと思っています。

そして大好きな謎解きにも、もっともっと力を入れていきたい。夢は世界中の人が遊べる脱出ゲーム施設を日本でも作ること。めちゃくちゃ面白いものを作って世界中の人と、考える楽しさを共有できたら、どんなに最高だろうって思うんですよ。

大切なのは「自分の頭で考える」その「楽しさ」を知っているかどうか

天才かどうかより、「僕って天才!」そう思えることが大事

学校は、毎日通うのが楽しみなぐらい大好きでした。でも、性格的に好きなことには全力で取り組めるけど、少しでも納得できないことは絶対にやりたくない。算数ドリルで2+6とか1+8とか同じような問題ばかり繰り返すのは納得がいかず、すごく嫌でした(笑)。だから先生に「ドリルの式を解くのは面白くない。でも自分で作った式なら解きたい」と直訴して、ドリルにある式の横に自作の問題を書き込んで、謎解き感覚で解いたりしていました。

そのうち、作っているうちに6+9とか「繰り上がり」の問題ができてくるんですよ。「あれ、計算できないぞ?」と。それで先生のところへ「どうやって計算するんですか?」って聞きに行ったのを覚えています。先生もいい先生で、「まだやなくていい」と切り捨てないで、「今度習うから楽しみにしててね」って言ってきて。授業で「繰り上がり」が



出てきたときは、一生懸命聞きました。何より自分で「繰り上がり」を発見したことがうれしくて。先生も「この子は普通の勉強法じゃないほうがいいのかもかもしれない」と思ったのか、それからは「算数ドリルをやりなさい」と言われなくなりました。すごく理解のある先生でした。

うちでは両親が「亮吾は算数・数学の天才だ」とよく言ってくれていて、「僕って天才かも!」とっていました。また、それがモチベーションにもなるんですよ。本当に天才だったらラマヌジャン*みたいにすごい公式とか思いついていたと思うんですけど(笑)、天才かどうかはどうでもよくて、心から学びを「楽しい」「面白い」と思えた。あの頃、遊びの延長に学びがあり、学びの中に遊びを見出した経験が、今の僕につながっている気がします。

*シュリーニヴァーサー・ラマヌジャン(1887~1920)は、独学で数学を学んだインド人の数学者

子どもたちへのメッセージ

勉強って正直大変なことが多いし、興味がないこともたくさんあります。僕も苦手な社会とか「なんでこんな勉強しなきゃいけないんだ」って思いながらやってました(笑)。じゃあなぜ勉強するのか?僕は、勉強って苦手なこと立ち向かう力を手にいれるためだと思っています。僕はアニメも大好きなんですけど、アニメの主人公って、必ず逆境を乗り越えて成長していくんですよ。だから僕は行き詰まったら「今は、まだ第一話なんだ」って思うようにしています。失敗しても悩んでも「第一話」なら成長のチャンスでしかない!失敗を恐れず、どんどん進み続けていってほしいなと思います。

Present

お江戸クイズ(P33)正解者の中から抽選で1名様に松丸亮吾さんの直筆サイン入り著書とおすすめのボードゲームをプレゼント!どしどし応募ください!



Profile

1995年、千葉県生まれ。東京大学入学後、同大学の「謎解き制作集団」の代表としてイベント、放送、ゲームなど数々のコンテンツを制作。現在はRIDDLER株式会社の代表取締役として謎解きコンテンツを開発するほか、メディア出演や書籍出版なども多数。



愛猫リド、くん

謎解きクリエイター 松丸 亮吾さん