

2人でも
みんなでも
楽しめる!
解くだけじゃない!



謎解きゲームの 作り方



謎解き

脱出ゲーム

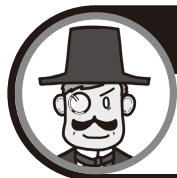
水平思考クイズ……

“出題する楽しさ”を
体験しよう。

解く人を驚かせる仕掛けのヒントが満載
「なるほど!」を生む謎の作り方を紹介

工学社





はじめに



「朝は4本足、昼は2本足、夕は3本足。この生き物は何か？」

——これはギリシャ神話に登場するスフィンクスの有名な謎かけです。

人間は古くから、このように知恵や発想を試す「謎」を楽しんできました。現代でもその魅力は変わらず、テレビ番組や謎解きゲームなどの流行により、単なる知識量ではなく柔軟な思考力やひらめきを求められる「謎解き」は幅広い世代に人気を集めています。

こうした謎は解くだけでも十分に面白いものですが、自分で作って出題する側に回することで、その楽しさはさらに深まります。

*

本書では中高生以上を対象に、思わず「なるほど」と唸ってしまうような問題の作り方や、効果的な出題のコツを丁寧に解説。さらに、作った問題を活用して脱出ゲームとして遊ぶ方法や、制作を助ける便利なツールも紹介します。

また、「ウミガメのスープ」に代表される水平思考クイズについても取り上げ、対話を通じて答えに迫る問題の構成や出題テクニックを解説します。

本書を通じて、読む人が「解く楽しさ」と「作る面白さ」の両方を味わい、より充実した謎解きの世界へ踏み出すきっかけとなれば幸いです。

I/O 編集部



目次



はじめに	3
------------	---

第1部 謎解き問題

第1章 謎解き問題の作り方

[1-1] 謎解き問題の種類を知ろう	8
[1-2] 問題を作る5つのステップ	12
[1-3] 解き手の視点でチェックしよう	21
[1-4] 謎解き制作のポイント	23

第2章 謎解き作成に役立つもの

[2-1] 本章の注意点	24
[2-2] イラスト・素材サイト	25
[2-3] 画像編集ツール	31
[2-4] 単語・言葉の調査ツール	37
[2-5] アナグラム・暗号作成ツール	42
[2-6] QRコード・デジタル小道具	45
[2-7] ツール活用フローと注意点	49
[2-8] ツール早見表	50

第3章 謎解きの問題例

[3-1] アナグラムの問題例	52
[3-2] 共通点探しの問題例	55
[3-3] 判じ絵の問題例	56
[3-4] 数字暗号の問題例	58

第2部 脱出ゲーム

第4章 脱出ゲームの作り方

[4-1] 脱出ゲームとは?	62
[4-2] 脱出ゲームの基本構造	63
[4-3] ストーリー・世界観の設計	66
[4-4] 謎の配置と難易度設計	68
[4-5] 導線と空間設計	70
[4-6] 制限時間の設定	73

[4-7]	没入感を高める演出	75
[4-8]	テストプレイと改善	78
[4-9]	脱出ゲーム制作のポイント	80

第5章 脱出ゲームの設計例

[5-1]	設計例：「博士の研究室からの脱出」	81
[5-2]	謎の全体構成(並列型・全4問)	82
[5-3]	フロアマップと謎の配置	85
[5-4]	この設計例のポイント	86

第3部 水平思考クイズ

第6章 水平思考クイズの出し方

[6-1]	「良い問題！」と言ってもらうには	88
[6-2]	ストック度を決める	89
[6-3]	質問判定の運用	90
[6-4]	「注釈」の使い方	93
[6-5]	正解判定の運用	95
[6-6]	ヒントの運用	97

第7章 水平思考クイズの作り方

[7-1]	これだけ！作問の4ステップ	100
[7-2]	「良い問題」を目指そう！	105
[7-3]	問題の納得感を高めるポイント	108
[7-4]	そもそも水平思考クイズとは何か？	114
[7-5]	物語復元型の水平思考クイズを作ろう！	119
[7-6]	忘れてください	124

第8章 水平思考クイズの問題例

[8-1]	例題の見方	125
[8-2]	問題①傘を差したのに	126
[8-3]	問題②いなくなった犬	128
[8-4]	問題③皿を下げる店員	130
[8-5]	問題④面接試験の謎	132
[8-6]	問題⑤雨の日はエレベーター	134
[8-7]	問題⑥喜ぶ男と悲しそうな友人	136
[8-8]	問題⑦突然の外出	138
[8-9]	問題⑧アイスティーと麦茶	140

索引	142
----	-----



謎解き問題

「謎解き」を自分で作ってみたい——そう思ったことはありませんか？

実は、謎解き問題には「型」があります。その型を知れば、初めてでも「解いた人がアツと驚く」問題を作ることができます。

CONTENTS

- 第1章 謎解き問題の作り方
- 第2章 謎解き作成に役立つもの
- 第3章 脱出ゲームの作り方



1-4

謎解き制作のポイント

本章では、謎解き問題の種類と、制作の5ステップを解説しました。
最後に要点を整理します。

謎解き制作のポイント5選

- ①謎解きには「文字系」「視覚系」「論理系」の3タイプがある。まず自分が作りたいタイプを決めよう。
- ②問題は「答えを先に決める」ことから始める。逆算することで仕掛けが考えやすくなる。
- ③仕掛けは「1問1ルール」が基本。シンプルな仕掛けでも、飛躍が上手ければ十分な謎になる。
- ④ヒントと誘導で難易度を調整する。「フェアに解ける」設計を常に意識しよう。
- ⑤完成したら「初見の人の目」でチェック。答えが1つに絞れるか、納得感があるかを必ず確認しよう。

次章では、謎解き問題を作るときに役立つツールや素材サイトを紹介します。

デジタルツールを上手に活用すれば、見た目や中身の完成度が高い謎を手軽に作れるようになります。



2-3

画像編集ツール

素材が揃ったら、次は問題シートとして「形に仕上げる」作業です。

ここでは、インストール不要でブラウザ上で使える画像編集ツールを中心に紹介します。

初めて使う人には操作が直感的な Canva または Google スライドから始めることをおすすめします。

Canva

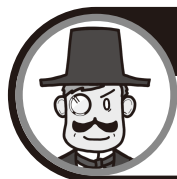
ブラウザ上で使えるデザイン作成ツールの定番です。無料プランでも、テンプレートの利用・テキスト追加・画像の貼り付け・フォント変更・背景設定など、謎解き問題シートの作成に必要な機能がほぼすべて揃っています。



Canva

Canva

https://www.canva.com/ja_jp/

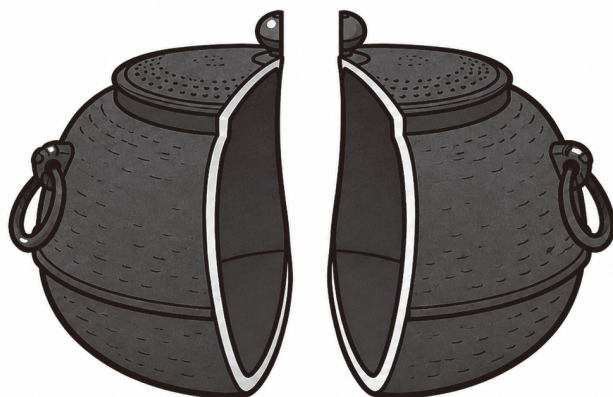


3-3

判じ絵の問題例

問題

次の絵は、ある言葉を表しています。何を表しているでしょう？



?



判じ絵の例

●解答と解説

正解は「かまきり」です。「かま（釜）」が真っ二つに切られてるので「釜切り」になります。判じ絵は「絵の読み方が1つに決まる素材選び」が大事です。

もし違う解釈ができて、それがうまかったら…裏の答えということにしておきましょう。

実際に作るときは「絵＋絵＝意味のある言葉」になるかを必ず確認し、複数の読み方が生じないよう素材を吟味しましょう。



索引



アルファベット順

〈B〉

BGM.....76

〈C〉

Canva.....26,31,36

〈G〉

GIMP.....35

Google Fonts.....29

Google サイト.....47

Google スライド.....34,36

Google フォーム.....48

〈P〉

Pixabay.....27

〈Q〉

QR のススメ.....45

〈W〉

Weblio 辞書.....41

Web 謎解き.....47

五十音順

〈あ〉

アナグラム.....8,14,43,53,54

アナグラム自動解析(日本語版).....42

いいえ.....90

言い方を変える.....101

言い回し.....20

意味誤誘導型.....115,117

いらすとや.....25

色.....20

隠蔽.....114,116

ヴィジュアル暗号.....40

絵.....10

絵の中に隠れた文字.....10

演出などを整える.....49

〈か〉

改竄.....114,117

画像加工.....35

画像編集ツール.....31

カタカナ.....9

カタルシス.....106

関係ない.....90

漢字.....9

完成度.....12,20,21

慣用句.....41

記号.....10

共通点.....55

共通点探し.....15,25,41

共通点を見つける謎.....11

空間設計.....70

クレジット表記.....27

クロスワードパズル.....44

クロスワード自動生成ツール.....44

ゲームマスター.....77

合成.....35

候補文字から単語を探す.....38

答え合わせ.....48

答えが絞れない.....15

答えを先に決める.....13

小道具.....75

ことばさあち.....39

言葉・素材を探す.....49

〈さ〉

最後の答え.....67

サブ謎.....69

シーザー暗号.....40,43

視覚系.....8,10

仕掛け.....14

仕掛けは「1 問 1 ルール」が基本.....17

仕掛けを作る・確認する.....49

色調補正.....35

重要な質問.....94

条件から唯一の答えを絞り込む謎.....11

照明.....76

商用利用.....25

初見の人がどう解くか.....21

しりとり.....43

しりとり暗号.....8

シルエット.....28

シルエット AC.....28

水平思考クイズ.....87,114

数字・記号の暗号.....17

数字の計算で文字を導く謎	11
数字暗号	40,58
図形	10
図形の組み合わせ	34
ストイック度	89
ストーリーの作り方	66
ストレス	106
全て含む検索	38
正解判定	95
制限時間	73
生成AI	122
世界観	12,20,66
素材サイトを使う前の3つの確認ポイント	30

〈た〉

脱出ゲーム	62
脱出ゲームの基本的なフロー	63
単語検索ツール	37
注釈	93
直列型	65
著作権	25
ツール早見表	50
テーマ	12
手がかりの量	21
デザイン	12
デジタル謎解き	48
テストプレイ	78
同義語	41
導線設計	70,72
解き方	21
どちらとも言えない	91

〈な〉

謎	8
謎の数	68
謎のつながり	65
謎解き	8,14
謎解きイベント	11
謎解き制作のポイント	23
謎解き単語検索β	37
謎解きのアイデア出し	40
謎解き問題を作る	12
ナゾマティック	43
納得感	22,108
難易度	9,18,20,68

〈は〉

はい	90
背景の切り抜き	35
反義語	41
判じ絵	10,16,25,56
ひらがな	9
ヒント	18,97
フェアな誘導	18
フォント	20
不思議にする	103
フリー素材サイト	25
並列型	65

〈ま〉

ミスリード	19
見たい目	20
メイン謎	69
文字系	8
文字ずらし	43
文字の一部を拾う	8
文字の種類	9
文字の並び替え	8
モチーフを決める	101
物語復元型	114,116
問題作成チェックリスト	22
問題シートを仕上げる	49

〈や〉

矢印や記号の法則	10
誘導	18
良い問題	105

〈ら〉

ランダム単語ガチャ	101
リアル脱出ゲーム	62
利用規約	24,25
類語	41
ルール	14
連想する	101
論理クイズ	11
論理系	8,11
論理的な思考	11

〈わ〉

ワイルドカード検索	38
わからない	90

[筆者 & 引用元データ]

筆者および本書に掲載した記事の引用元サイトは以下の通りです。

筆者名	MDG
-----	-----

筆者名	しゅへ
サイト名	note
URL	https://note.com/suekai0217

筆者名	からっば
-----	------

(以上、掲載順)

本書の内容に関するご質問は、
①返信用の切手を同封した手紙
②往復はがき
③E-MAIL editors@kohgakusha.co.jp
のいずれかで、工学社編集部あてにお願いします。
なお、電話によるお問い合わせはご遠慮ください。

サポートページは下記にあります。

[工学社サイト]
http://www.kohgakusha.co.jp/



2人でもみんなでも楽しめる!解くだけじゃない!謎解きゲームの作り方

謎解き、脱出ゲーム、水平思考クイズ……

2026年7月30日 初版発行 ©2026

編 集	I/O編集部
発行人	星 陽平
発行所	株式会社工学社
〒160-0011	東京都新宿区若葉1-6-2 あかつきビル201
電話	(03)5269-2041 (代) [営業]
	(03)5269-6041 (代) [編集]
振替口座	00150-6-22510

※定価はカバーに表示してあります。

印刷：(株)エーヴィスシステムズ

ISBN978-4-7775-2342-9