

ポケットの中の大きな夢

皆さんは小さい頃に「ポケモン」で遊んだことはありませんか？ ひと口に「ポケモン」といってもその種類は多岐にわたります。ゲーム機を用いた「ポケモン」、カードを用いた「ポケモン」、スマホでできる「ポケモン」などがあります。

大人になるにつれて、ポケモンから少しずつ離れていった方も多いかもしれません。しかし、私たちは「ポケモン」の奥深さ、楽しさに魅入られてしまいました。この作品に本気で向き合おうと思ってしまうました。ただ、本気で向き合つとなると楽しいだけでは済まなくなりま

す。勝つためにはどのように取り組むべきか、仲間と協力して勝つには何を犠牲にするのかなど考えることはたくさんあります。

これらのことを達成するために私たち「ポケ問のすゝめ」は日々塾生会館の部室で活動しています。また、自分たちの実力を確認するために月に1回部内戦も行っています。たかがゲームですがされどゲーム、目標達成のために日々努力しています。



ポケ問のすゝめ

河合真輝君（商学部2年）



「謎解き」を仕掛ける

K-dush2



皆さんは「謎解き」と聞いて、何を思い浮かべるだろうか。謎解きと言っても、その形はさまざまだが、中でも代表的なものが「脱出ゲーム」である。困難な状況に置かれた参加者が、謎を解き、脱出を目指す。舞台はさまざま、あるときは見習い怪盗となってパーティーに潜入し、またあるときは囚人となって監獄に閉じ込められる。そんな非日常の世界を体験できるのが、謎解きの魅力だ。

私たちのサークル「K-dush2」は、そんな「謎解き」を制作する団体だ。謎を作るのもちろんのこと、構成を練り、デザインをして、当日の運営まで自分たちの手で行う。一つの謎解きを作るためには、多くの人の協力と努力が欠かせない。

K-dush2のキャッチコピーは「ただのアソビを全力で」。謎解き制作で重要なのは「どうすればより面白くなるか？」を追求し続けることだ。その「アソビ心」を大切にしながら、私たちはこれからも面白い謎解きを生み出していく。

石井 渉君（環境情報学部2年）