

展示資料解説



なぞなぞ
本
大集合!

クイズ



表紙画像右上『江戸名所はんじもの』より




表紙画像左下『智慧の考四方の讀込み』より

はじめに

「さて、問題です。」こうして始まるクイズは、いつ頃から人々に親しまれてきたのでしょうか。現代では、謎解きゲームやテレビのクイズ番組で楽しまれているクイズですが、テレビでクイズ番組が登場する前から、絵本や雑誌、本の世界でもクイズやなぞなぞは親しまれてきました。江戸時代には「判じ絵」という絵のなぞなぞもあったことをご存知ですか？

本展では、判じ絵から、懸賞クイズ、なぞなぞ、パズル、謎解き等、国立国会図書館の所蔵資料の中から古今東西のクイズに関する資料をご紹介します。皆さんも一緒に、様々なクイズの世界をのぞいてみませんか？

目次

	江戸時代～ 判じ絵、懸賞雑誌のクイズ ……	3
	戦後～ テレビ・ラジオのクイズ番組 ……	14
	平成～令和 パズル本、謎解き本 ……	22

凡例

- ・展示の順番にしたがって資料の情報を掲載しています。
- ・書誌情報は「タイトル / 編著者名等, 出版者, 出版年」の順に記載しています。
【】内は資料の請求記号または国立国会図書館永続的識別子です。
- ・★印は、国立国会図書館でデジタル化した資料またはデジタル形式で国立国会図書館に納入された資料であることを示しています。これらは国立国会図書館デジタルコレクションでご覧いただけます。公開範囲は資料により異なりますが、館内の端末からはすべて閲覧可能です。

<★印の資料を閲覧するには>

- ・国立国会図書館サーチ（<https://ndlsearch.ndl.go.jp/>）で、ご覧になりたい資料の請求記号やタイトルなどにより資料検索を行い、書誌詳細画面の右部「収録元データベースで確認する」または「すぐに読む」のボタンをクリックしてください。
- ・または、国立国会図書館デジタルコレクション（<https://dl.ndl.go.jp/>）で、ご覧になりたい資料の請求記号やタイトルなどにより資料検索を行ってください。
- ・各資料の公開範囲は、書誌事項の後ろに付した以下の表示をご確認ください。

インターネット公開

インターネット上で閲覧が可能な資料です。ご自身の端末（スマートフォン、タブレット、パソコン）などで閲覧できます。

館内／図書館・個人送信

国立国会図書館の館内の端末、および図書館向けデジタル化資料送信サービス¹に参加している図書館の端末で閲覧が可能な資料です。個人向けデジタル化資料送信サービス²をご利用の方は、ご自身の端末（スマートフォン、タブレット、パソコン）などでも閲覧できます。

国立国会図書館内限定

国立国会図書館の館内の端末でのみ閲覧が可能な資料です。

¹ “図書館向けデジタル化資料送信サービス”. 国立国会図書館.
https://www.ndl.go.jp/jp/use/digital_transmission/index.html

² “個人向けデジタル化資料送信サービス”. 国立国会図書館.
https://www.ndl.go.jp/jp/use/digital_transmission/individuals_index.html



第1章 江戸時代～ 判じ絵、懸賞雑誌のクイズ

日本のなぞなぞは、口承のものとして発祥しましたが、江戸時代以降、庶民の識字率の向上とあいまって、浮世絵や大衆雑誌といった出版文化の中で楽しまれてきました。第1章では、江戸時代から戦前に作成されたものを中心としたクイズやパズルに関する資料を展示します。現在でも親しまれているものもあれば、馴染みが薄くなったものもありますが、解くことを楽しむということは、いつの時代も同じなのかもしれません。デジタルコレクションでご覧いただける資料も多いため、じっくり解いてみてはいかがでしょうか。

★1. なぞの研究 / 鈴木棠三 著. 東京堂, 1963 【910.2-Su892n】

館内／図書館・個人送信

日本の「なぞ」の歴史を、古代から執筆当時まで記述し考察した一冊。古代には物事の由来を説明する物語だったなぞが、平安時代には中国大陸の文字を使ったクイズである字謎や和歌の要素を取り入れて知識を問うクイズになり、中世になると考えて解くパズル要素の強い「賦物(ふしもの)」となった。「なぜ」という意味の「なぞ」を、「なぞなぞ」と繰り返して言うようになったのは、中世から近世にかけてであると考えられている。そして、江戸時代から明治時代には、それまでの「なぞ」と「解」の二段構えのなぞに対して、「〇〇とかけて〇〇と解く、そのころは～」という三段なぞと呼ばれる形式が流行した。展示箇所(pp.96～97)は、室町時代に編纂された日本最初のなぞ集『後奈良院御撰何曾』(ごならいんぎょせんなぞ)に収められたなぞを紹介している。最後のなぞは源氏物語の知識を踏まえたものではあるが、知識階級の大人だけでなく子供も対象とした言葉遊びのなぞとなっている。

2. 『後奈良院御撰何曾』考 / 原 彩花(掲載誌 研究と資料 76:2016.12 pp.35～44 【Z13-2253】)

展示資料1でも説明されている『後奈良院御撰何曾』について、複数の写本を比較研究した論考。3節と4節に、各写本に記されたなぞの実例が載ってい

る。なお、「国立国会図書館所蔵本」とある『群書類従』『鶯宿雑記』などに収録されている写本は、デジタルコレクションで読むことができる。

3. 江戸の判じ絵：これを判じてごろうじろ / 岩崎均史 著. 小学館, 2004.1 【KC172-H13】

「絵」を判じて（解く・推理する）答えを導き出す「目で見るなぞなぞ」を「判じ絵」「判じ物」と言う。平成 11（1999）年に、判じ絵をテーマに、たばこと塩の博物館で開催された展覧会の内容を基にまとめた一冊。幕末以降に大量に刊行された「もの尽くし判じ物」を中心に、判じ絵の成り立ちや解き方を解説し、初級・中級・上級と順を追って挑戦できるようになっている。例えば、初級の東海道の地名では、「歯」とひっくり返った「猫」の絵で、答えは「箱根」。

4. 江戸の判じ絵：再びこれを判じてごろうじろ / たばこと塩の博物館 編. たばこと塩の博物館, 2012.9 【KC16-J2552】

平成 24（2012）年に再度、判じ絵をテーマにたばこと塩の博物館で開催された展覧会の図録である。「もの尽くし判じ物」を中心とした展示作品の紹介の他、同じく絵を音に変換して読む「絵暦（えこよみ）」や「絵文字経（えもじきょう）」、「謎染（なぞぞめ）」なども紹介している。注目は、各頁の下部の数字の横に付された絵。さて、これを判じてごろうじろ。（答え：「へをする人」に「°」に「琴柱（ジ）」でページ）

5. 国芳の狂画 / 歌川国芳 [画], 稲垣進一, 恵俊彦 編著. 東京書籍, 1991.10 【KC16-E1352】

江戸時代の浮世絵師・歌川国芳の作品にはユーモラスなものが多く、判じ絵もある。展示箇所（p.132）は、国芳が一勇斎国芳と名乗っていた時期に描かれた「はんじもの」。何を描いた絵なのか、答えは今でもわかっていないという。

★6. 大日本六十四州繪考 / (掲載誌 未刊江戸文学(7), 1953-07 p.2 【Z910-25-M1】)

館内／図書館・個人送信

判じ絵・判じ物のことを、「考え物」や「絵考(えかながえ)」とも言う。展示箇所(p.2)は、日本全国の国名を判じ絵とした、江戸時代末期に刊行されたもの。京都は「山」と「城」の絵で「山城」である。

★7. 智慧の考四方の読込み / 加藤福次郎, 明 27.1 【特 44-983】

インターネット公開

展示資料は、一つの絵の縦横斜めそれぞれで文字と絵を読む考え物である。例えば、展示箇所の左上の梨の絵は、縦に「かなしひ(い)別れ」、左上から斜めに「はなしの序(ついで)」と読む。

★8. 新撰謎々合 / 安藤徳兵衛 編. 文盛堂, 明 16.11 【特 60-66】

インターネット公開

三段なぞの本の出版は江戸時代から盛んに行われ、明治時代には小型化して量産されることが増えた。展示資料は明治時代に活版刷りで刊行されたもので、「新撰」というのは、古典的ななぞである二段構えのなぞに対して、新しい形式である三段なぞを集めた本であることを表している。

例えば、展示箇所の右側は、「ランプとかけて、旦那をとりまく幫間(たいこもち)、心はともしてせきゆかい」である。

★9. 春の雪なぞづくし / 長谷川忠兵衛 編. 長谷川忠兵衛, 明 17.4 【特 60-70】

インターネット公開

江戸時代に三段なぞで名をはせた謎坊主春雪の作ったなぞを集めた本である。3コマで上から順に「○○とかけて」「○○と解く」「そのころは～」と三段なぞを表現する形式は、江戸時代後期からしばしばなぞ本に採用された。例えば、展示箇所は、右から「日本 支那 天竺トかけて びんぼうにんのたんすトとく 心ハ 中がからだ」、次の列で「川ふねトかけて いろはにへとトとく 心ハ ほがない」…と読んでいく。

★10. 新撰なぞかけ集 / 十方舎一丸 画. 敬文堂, 明 27.6 【特 44-259】

インターネット公開

いろはの順に、三段なぞを集めた本。展示箇所は「ほ」と「へ」のページで、「仏の顔も三度トカケテ もらひのたんとあつた乞食トとく 心ハ あまりでふくれる」「へたの長だんぎトカケテ 九月の花つくりトとく 心ハ きくにこりごりや」と書かれている。

11. ことば遊びの歴史と"判じ物" / 小野 恭靖 (掲載誌 大阪教育大学紀要. 第Ⅰ部門, 人文科学 = Memoirs of Osaka Kyoiku University. Ser. I, Humanities 48(2) 2000.01 pp.109~116 【Z22-279】)

判じ物のうち、江戸時代末期に流行した「もの尽くし判じ物」に着目して、言葉遊びの表現方法について考察した論文。「もの尽くし判じ物」とは、動物、植物、食品、調度品、風俗など、同じ部類の絵を集めたもの。図とともに、解き方や表現手法が詳細に示されている。

12. 「物尽くし判じ物」新出資料考 / 小野 恭靖 (掲載誌 大阪教育大学紀要. 第Ⅰ部門, 人文科学 = Memoirs of Osaka Kyoiku University. Ser. I, Humanities 54(1) 2005.9 pp.47~56 【Z22-279】)

「もの尽くし判じ物」である『武者尽はんじもの』『東海道五十三次はんじもの上』『新版 虫のはんじもの』3点を、写真とともに紹介する論文。研究者が判じ絵を読み解く過程が示されている。解がわからない判じ絵の資料もまだまだあるとされている。

13. 三段なぞのおもちゃ絵資料二種紹介 / 小野 恭靖 (掲載誌 大阪教育大学紀要. 第Ⅰ部門, 人文科学 = Memoirs of Osaka Kyoiku University. Ser. I, Humanities 62(2):2014.2 pp.81~86 【Z22-279】)

江戸時代末期から明治時代初期には「おもちゃ絵」と呼ばれる子供向けの錦絵版画が多く印刷された。その中には、当時流行した三段なぞを表現したのもの

ある。この論文では、三段なぞのおもちゃ絵である『新作なぞなぞ合』と『新撰なぞなぞ尽』の二種を、カラー印刷のページで翻刻紹介している。

14. 中世なぞから近世なぞへ / 岡野 幸夫 (掲載誌 鳥取短期大学研究紀要 = Memoirs of Tottori College / 鳥取短期大学学術委員会 編 (57) 2008 p p.93~104 【Z22-1120】)

なぞなぞの発想法に注目して、中世の二段形式のなぞから近世の三段なぞに至る流れを考察した論文。なぞなぞの発想法には、同じ意味の語に置き換える「言換」(例：桜ところどころにひらけたり→桜=花、「ところ…」=斑咲き(ムラになって咲くこと)→花むらさき)、関連する語を導き出す「連想」(例：ねり糸のまむすび→固結びの糸を解くのは大変、大事→徳大寺)、文字列を指示どおりに組み替えていく「操作」(例：雪は下よりとけて水の上添ふ→「ゆき」の下がなくなる=「ゆ」、「みず」の上=「み」→弓)がある。近世になると、このうち「連想」の使われる頻度が多くなり、三段なぞへと発展した。

15. 地口行灯の世界：特別展図録 / 足立区教育委員会文化課, 足立区立郷土博物館 編, 足立区教育委員会文化課, 2005.9 【GD33-H230】

「地口」とは駄洒落の一種である言葉遊びで、ことわざや格言、芝居などの台詞を似た音の言葉に置き換えたもの。それにちなんだ滑稽な絵を「地口絵」と言い、地口絵を行灯の紙に描いたものが地口行灯である。地口行灯は、現在でも主に南関東を中心に、祭礼の際に氏子の家の玄関先や神社の参道などに飾られている。展示資料は、足立区立郷土博物館が、「地口行灯そのもの」「地口行灯を飾る祭」「地口行灯を製作する職人」の3つのテーマに基づいて行った調査研究をまとめたもの。後半の「地口絵紙資料編」では、東京都や埼玉県などで制作された地口行灯の一覧が掲載されている。

16. 地口行灯 絵解きの楽しさ：企画展「地口行灯一〇〇展」の解説 / 岡崎学 (掲載誌 羽村市郷土博物館紀要 / 羽村市郷土博物館 編 (27):2013.3.31 pp.40～75 【Z8-3156】)

平成 24 (2012) 年に羽村市郷土博物館で開催された企画展「地口行灯一〇〇展」についての解説記事。同展覧会では、かつて羽村市内の神社に地口行灯を提供していた羽村提灯店に関連する資料が出展された。地口行灯の題材となった地口は、制作当時は多くの人に元ネタが知られていたと思われるが、現在では馴染みが薄くなったものも少なくない。展示資料には、個別の地口絵についての解説があるので、現在の私たちにとっても理解の助けとなっている。

17. なぞなぞ?ことばあそび!!：江戸の判じ絵と練馬の地口絵：特別展 / 練馬区立石神井公園ふるさと文化館 編. 練馬区立石神井公園ふるさと文化館, 2016.1 【KC16-L1784】

平成 28 (2016) 年に練馬区立石神井公園ふるさと文化館で開催された判じ絵と地口絵の展覧会の図録である。二部構成で、第一部では江戸時代の判じ絵が紹介されており、ほとんどに答えが付いているので挑戦することができる。第二部では、平成以降に制作された練馬の地口絵が紹介されている。練馬でも地口絵が制作され、祭りの行灯などに使われている。

★18. 七巧図合璧 (しちこうずごうへき) / 芳文閣, 明 16.3 【特 59-840】

インターネット公開

「七巧図」は、正方形を直角二等辺三角形 5 枚・正方形 1 枚・平行四辺形 1 枚に分けて、それを再度組み合わせて様々な図形を作るパズル。『七巧図合璧』は 1813 年に清で刊行されたもので、七巧図に関する資料としては現在分かっている中では最古である。展示資料はその日本語訳。1 ページに 4 つずつ、道具や動物、人物など作品が描かれ、全体で約 130 種類に及ぶ。展示箇所は、ニワトリやイヌ、ツバメなどを描いた部分。展示資料 19 によると、展示資料は、明治 9 (1876) 年に日本で最初の幼稚園が開設され、幼稚園の教材として知恵の板が再評価されたことが出版の契機となったとみられる。

★19. 清少納言知恵の板とタングラム / 高木 茂男 (掲載誌 数学史研究 : journal of the Japanese Society for the History of Mathematics / 日本数学史学会 編 (通号 162) 1999.7-9 pp.29~41 【Z15-28】)

国立国会図書館内限定

七巧図に似たパズルは日本や欧米にもあり、日本では「清少納言知恵の板」、欧米では「タングラム」と呼ばれる。展示資料は、この2つのパズルの歴史や仕組みについて解説した論文。なお清少納言知恵の板において、「清少納言」が名前についているのは、彼女が才能のある女性としてイメージされており、「江戸時代の本には、箔をつけるために昔の有名な人の名を借りることがよくあるので、これもその類だと思われる」と著者は述べている。

★20. 新撰画探し知恵くらべ / 名倉亀楠 著. 名倉昭文館, 明治 21.11 【特64-1】

インターネット公開

絵探し(「画探し」)は、絵の中に一目見ては分からないように別の絵を隠したもの。展示資料では、見開きのページの左右に1つずつ、計40種類の絵探しが掲載されている。隠されている絵は動物や人物が多く、展示箇所では、左のページに馬、右のページに魚がそれぞれ描かれている。また、絵にはヒントになる文章が添えられている(左のページの場合、「此人ハむまい事つり舂」とある)。解答は巻末にあるものの、文字だけであるため、どの部分に隠されているかは分かりにくい。

★21. 十五ノ遊戯 / 岡本則録 (掲載誌 数学雑誌 / 数理学館 (52) 1889-01 pp.1~2 【雑 25-4】)

館内/図書館・個人送信

15パズルについて紹介している雑誌論文。15パズルは、正方形の中に、その正方形の16分の1の大きさで、1~15の番号が書かれた正方形の駒を15枚並べ、任意の配置から数字の順番になるよう組み替えるパズルである。著者の岡本則録(おかもと のりふみ)は、明治時代から昭和時代にかけて活躍した数学者。日本数学会の前身の東京数学会社の創立に参加したり、和算関係の資料の収集に携わったりした。

★22. 方陣と智恵の駒：数学遊戯（サイエンス叢書；第9編） / 竹貫登代多
著. 以文館, 大正4 【特 109-850】

インターネット公開

明治時代から昭和時代の数学者である竹貫登代多(たけぬき とよた)による、方陣と智恵の駒の解説書。「方陣」は魔方陣のことで、縦横斜めのいずれの和も同じ数字になるパズル。「智恵の駒」は展示資料21でも紹介された15パズルのこと。竹貫は小学生や中学生向けの参考書も執筆していた。展示箇所では、智恵の駒の動かし方を順を追って図示している。

★23. 懸賞大募集!!! / (掲載誌 東京パック / 東京パック社 9(21):1913.7 p.13 【雑 13-3】)

館内 / 図書館・個人送信

『東京パック』は、明治38(1905)年に、漫画家の北澤楽天らが中心となり刊行した風刺漫画雑誌。展示資料は、同誌に掲載された懸賞問題の一つで、避暑地や海水浴場として有名な地名を当てるといふもの。仮名遣いが現代と異なっていたり、一部の絵はすぐ下ではなく離れた絵と繋がらないと読めなかったりする点が、頭を悩ませる。なお賞品は、絹織物や色紙・短冊に絵を描いたものだったようだが、どのような絵だったのかは記載がない。

24. 新知識遊戯『嵌め字』クロス・ワード・パズルの説明 / (掲載誌 サンデー毎日 / 毎日新聞出版 第四年第十號大正十四年三月一日 1925.3.1 p.32 【雑 54-201】)

クロスワードパズルを日本で初めて紹介した雑誌記事。クロスワードパズルの発祥は不明だが、大正2(1913)年にアメリカの新聞記者であるアーサー・ウィンが『ニューヨーク・ワールド』紙で連載を開始したことで人気となった。展示資料の3月1日号はクロスワードパズルの概要と例題が掲載されており、3月8日号(展示パネル)から毎週1問ずつ出題が始まっている。

★25. クロス・ワード教本 少年少女版(動物園めぐり) / 本山桂川 著. 崇文堂, 大正 14 【特 115-327】

インターネット公開

大正時代から昭和時代の民俗学者である本山桂川（もとやま けいせん）による、クロスワードパズルの問題集のシリーズ『クロス・ワード教本』の1冊。著者のまえがきによると、展示資料は、『クロス・ワード教本』のシリーズとして、尋常小学校6年生以上を対象とした「上級版」、4～5年生を対象とした「中級版」に続くものであるとのこと。全部で16問が収録されているが、いずれも動物のイラストを活用したものとなっていることが特徴。展示資料24でクロスワードパズルが日本に紹介されたわずか3か月後に刊行されており、当時のクロスワードパズル人気の急速な広がりがうかがわれる。

★26. クロス・ワードの考え方と作り方 / 本山桂川 著. 崇文堂書店, 大正 14 【547-3】

インターネット公開

展示資料25の著者である本山桂川によるクロスワードパズルの解説本。様々な種類のクロスワードパズルが紹介されており、展示箇所の「組立式」もその一つ。文字の無いマス目が4つしか示されておらず、4か所のみ記入されている鍵の数字と左ページの鍵とを手掛かりに解き進める。この他にも、横か縦のどちらかの鍵しか示されていないものや、鍵に番号がないものなどもある。また、個人戦や団体戦の競技方法についても説明されている。

★27. 懸賞つきクイズまんが あなたが探偵です / 香川 八景 (掲載誌 痛快ブック / 芳文社 6(12):1958.10 pp.39～46 【Z32-433】)

国立国会図書館内限定

『痛快ブック』は、昭和28(1953)年から昭和36(1961)年にかけて刊行されていた、漫画を中心とする児童向け総合雑誌。展示資料は推理漫画となっており、資産家と思われる「加茂さん」の息子の「金坊」が何者かにさらわれるという事件が描かれている。犯人を当てた読者の中から抽選で当選者が決まり、賞品はカメラやハーモニカなどだった。

★28. 新五千円札を四十人に贈呈懸賞クイズ / (掲載誌 面白倶楽部/ 光文社 10(13):1957-11 pp.246~247 【Z31-232】)

国立国会図書館内限定

『面白倶楽部』は、昭和 23 (1948) 年から昭和 35 (1960) 年にかけて刊行されていた雑誌。展示資料は、6 枚の判じ絵をつなぎ合わせると問題文が完成し、それに解答するというもの。よく見ると、タイトルの上下や 6 コマ目などに、クイズの答えのヒントが散りばめられている。なお「新五千円札」とは、展示資料の刊行と同じ昭和 32 (1957) 年の 10 月に発行が開始された紙幣。一万円札の発行は翌年の 12 月からだったので、1 年数か月のわずかな期間であったが五千円札が最高額紙幣だった。

★29. がくとう国語常識パズル / (掲載誌 学燈：受験の国語：大学入試マガジン / 学燈社 26(5):1973.5 p.97 【Z7-58】)

国立国会図書館内限定

『学燈』は、昭和 23 (1948) 年から平成 21 (2009) 年まで刊行されていた、大学受験生向けの雑誌。大学入試の国語への対策に資するために、入試問題の注意点や大学教員が出題する模擬試験などを収録している。昭和 48(1973)年 4 月号から翌年 1 月号までには懸賞が付けられたクロスワードパズルが出題されており、展示資料はその 1 作目。「芥川龍之介、晩年の作」や「李白と並ぶ盛唐の詩人」など、鍵には作家名や作品名といった文学関連の用語が多くみられる。

★30. 文学クイズ / (掲載誌 週刊新潮 / 新潮社 編 新潮社 1(23)(23):1956. 7.17 pp.44~45 【Z24-21】)

国立国会図書館内限定

「文学クイズ」は、『週刊新潮』で昭和 31 (1956) 年 7 月から翌年 8 月まで掲載されていた懸賞クイズで、展示資料は最初に出題された問題である。作家が代わる代わる出題者となり、自身の日記や創作した長文のところどころの文字を空白にし、読者はそこに当てはまる文字を考える。賞金は当初は 3 万円でのちに 5 万円となり、全問正解者の中から抽選で絞り込まれた 5 人によって山分けされることとなっていた。ただ、空白箇所が多いこともあってか、全問正解者がおらず賞金が繰り越され増額していくことも珍しくなかった。なお、昭

和 31 年 8 月 27 日号では江戸川乱歩が、翌年 4 月 22 日号では安部公房が出題している。

★31. 懸賞つきエレガント・クイズ / (掲載誌 セブンティーン = Seventeen 集英社 4(1)(136);1971.1.5/12 pp.230~231 【Z32-8】)

国立国会図書館内限定

昭和 43 (1968) 年に刊行を開始した主に女子中高生を対象とする雑誌『セブンティーン』に掲載された懸賞クイズ。当時の『セブンティーン』では 1 年ごとに懸賞クイズの種類が変わっており、展示資料掲載の「エレガント・クイズ」は昭和 46 (1971) 年に掲載されていた。判じ絵のように絵と字との組み合わせを見て何を指しているかを考える。問題は 4 問あるがうち 3 問は例題で、実際に読者が解答するのは 1 問。賞品は毎号異なっており、ハンカチ、バッグ、財布やキーホルダーなどだった。

★32. 週刊読売 = The Yomiuri weekly 34(19)(1384);1975・5・9 / 読売新聞社, 1975.5 【Z24-16】

国立国会図書館内限定

『週刊読売』が昭和 50 (1975) 年に刊行した「春の臨時増刊」。1 冊全体がなぞなぞやパズルに関する話題で占められている。通常号は 150 円または 180 円であるところ、この号は 100 円で販売された。なぞなぞは「CM・芸能編」「人名・地名編」などジャンルによって分類されており、問題文や解答からは当時の流行をうかがい知ることができる。特に昭和 50 年頃に流行していた、問題文と答えとの理屈を敢えて通らないようにしたナンセンスなぞなぞが多くみられる。なぞなぞ以外にも、「笑点」出演者によるなぞなぞ競作会や、落語家の立川談志・林家三平らによる座談会などが収録されている。



第2章 戦後～ テレビ・ラジオのクイズ番組

日本最初のクイズ番組として、昭和 21 (1946) 年に NHK ラジオで「話の泉」の放送が始まりました。昭和 28 (1953) 年のテレビ放送の開始とともに、クイズ番組はさらにその数を増やし、一家団らんの娯楽として定着しました。第 2 章では、クイズ番組の制作者、参加者といった関係者による資料のほか、社会、文化などへの影響を考察した資料も含め、ラジオ・テレビのクイズ番組に関する資料を幅広く紹介します。

33. 一億人の戦後 70 年 昭和のテレビ(第 16 回)クイズ番組(1) / (掲載誌 サンデー毎日 95(2)=5320:2016.1.3-10 pp.162~165 【Z24-15】)

34. 一億人の戦後 70 年 昭和のテレビ(第 17 回)クイズ番組(2) / (掲載誌 サンデー毎日 95(3)=5321:2016.1.17 pp.116~119 【Z24-15】)

展示資料 33 と 34 は連載記事で、33 は民放テレビ、34 は NHK テレビのクイズ番組を紹介している。

展示資料 33 では、番組「ベルトクイズ Q&Q」について、3 代目司会者であった押阪忍(おしざか しのぶ)氏へのインタビューを基にした記事のほか、「ズバリ! 当てましょう」「アップダウンクイズ」「アメリカ横断ウルトラクイズ」などの番組について、それぞれ簡単に紹介した記事が掲載されている。

展示資料 34 では、番組「連想ゲーム」について、解答者であった檀ふみ氏へのインタビューをもとにした記事のほか、「ジェスチャー」「四つの目」「クイズ面白ゼミナール」などの番組の歴史を紹介した記事が掲載されている。

35. 話の泉集 / 和田信賢 編. 中央社, 1950 【a779-4】

「話の泉」は、日本で初めてのクイズ番組で、NHK ラジオで放送された。ラジオのリスナーからの問題に、博識の解答者が出演して 10 秒以内にユーモアを交えて答えるものであった。本書には、放送された中から「食べ物のうちで「ん」の字が 2 度つくものを 5 つ以上あげて下さい。」などの問題が収録されている。

★36. 《座談会》クイズ番組の魅力を検討する / 戸川行男 ; 石黒敬七 ; 大田黒元雄 ; 藤浦洸 ; 中道定雄 ; 和田信賢 (掲載誌 放送文化 7(5):1952-05 pp. 22~26 【Z21-54】)

国立国会図書館内限定

昭和 27 (1952) 年当時のラジオのクイズ番組をテーマとした、番組出演者中心の座談会。取り上げられている番組は、「話の泉」、「二十の扉」、「とんち教室」、「私は誰でしょう」、「三つの歌」でいずれも昭和 20 年代から NHK ラジオで放送が開始されたクイズ番組。座談会では、クイズ番組の魅力として、リスナーがその番組に積極的に参加できること、レギュラー出演者がどんな解答をするかという興味、進め方に決まりはあるが即興のおもしろさ、といったことが挙げられている。番組で取り上げる問題の内容やレベル設定の難しさなど、今後各番組をどうしていくのがよいか、といったことにも話が及んでいる。

★37. クイズ年鑑：問題と解答集 1955 年 前期 / 日本クイズクラブ同人 編. ラジオ・テレビ文化協会, 1954 【779.9-N685k】

館内 / 図書館・個人送信

展示資料の序文に「クイズ番組が、わが国の放送に現われてから八年」とあるが、この短期間ですでに「日本の放送界にはクイズ番組が全盛を極めている」とも記載されている。「私は誰でしょう」「話の泉」「二十の扉」「とんち教室」「ちえのポスト」など、当時のテレビ・ラジオのクイズ番組について、番組の概要、出題された問題、その解答、出題者などを収録している。

★38. クイズ王の本：アメリカ横断ウルトラクイズ / クイズ王の会 編. 日本テレビ放送網, 1987.8 【UC251-97】

館内 / 図書館・個人送信

「アメリカ横断ウルトラクイズ」は、昭和 52 (1977) 年から始まったテレビのクイズイベント。それまでのクイズ番組に比べ、スケールが大きくなり、後樂園球場から始まり、空港、飛行機内、アメリカ各地の名所でクイズが出題され、正解者だけが先に進むことができ、正解できなかった者は罰ゲームが課せられ、日本に帰される。全国の大学にクイズ研究会が誕生する契機ともなった。展示資料は、番組開始から 10 年間の同イベント優勝者 10 人による記録であ

り、ウルトラクイズ必勝法などが語られている。各回の写真も豊富に掲載されており、同番組を視たことのない者にもその熱気を感じさせる。

39. クイズ 100 人に聞きました 1990 年版 / TBS テレビ 編. 朝日ソノラマ, 1989.12 【Y78-E502】

「クイズ 100 人に聞きました」は、100 人へのアンケートをもとに問題を設定し、一般参加者 5 人を 1 チームとして、2 チームが正解を競い合うクイズ番組である。問題は「OL・サラリーマン 100 人に聞きました」「小学生・幼稚園児 100 人に聞きました」などがある。得点が多かったチームは、ハワイ旅行をかけた「トラベルチャンス」に挑戦できる。展示資料では、1 年間に番組で出題された問題から選抜して掲載している。

40. 特集 デジタル時代のキラコンテンツか?視聴者参加クイズ最前線 / (掲載誌 放送文化 (通号 80) 2001.2 pp.9~27 【Z21-B147】)

1970 年代後半からの解答者にタレントや文化人を起用した第 4 次クイズブームに対し、平成 12 (2000) 年頃からの視聴者参加型クイズ番組の復活を第 5 次クイズブームとして位置付け紹介している。視聴者が主役のクイズ番組として、「クイズ\$ミリオネア」や「タイムショック 21」を紹介。当時、テレビは家族視聴から個人視聴の時代になっていたが、クイズ番組は幅広い世代が一緒に楽しむことができる娯楽番組として作られており、「クイズはいまや世代を超えた家族団らんで見るに堪える数少ない番組の一つ」と位置付けられている。ラジオ、テレビのクイズ番組史や、当時放送されていたクイズ番組から、解答者の頭を悩ませた選りすぐりのクイズ 45 問も掲載されている。

41. 大人の脳トレ!チョコちゃんの昭和思い出しクイズ : 決定版 / チョコちゃんの大人の脳トレ!編集部 編. 宝島社, 2021.10 【Y78-M2629】

展示資料は、NHK テレビのクイズ番組「チョコちゃんに叱られる!」制作班の協力の下で刊行された。昭和や平成初期に発生した大きな事件やスターの活躍

などを問題にしている。「昭和 39 年、日本で開催されたオリンピックは〇〇オリンピック」などの問題が収録されている。

42. 特集 クイズ番組が熱い / (掲載誌 Galac = ぎゃらく / 放送批評懇談会編 (592):2018.10 pp.12~41 【Z21-B361】)

展示資料では、これまでのクイズ番組の性格の変遷を説明している。家族視聴向けの一般視聴者が出演して知識を競い合うタイプから、個人視聴向けの芸能人が出演して勘で答えたり映像に関して答えたりするタイプへの変遷である。その上で、現在のクイズ番組はこの流れの延長上にあるが、質的な変化も伴っているとし、この変化について解説している。さらに「チョコちゃんに叱られる!」「超問クイズ! 真実か? ウソか?」「クイズプレゼンバラエティーQさま!!」などのクイズ番組制作者たちの談話を記事としてまとめている。海外クイズ番組事情についても掲載している。

★43. INSIGHT 社会現象ともなったアメリカのクイズ番組 / 佐藤 成文 (掲載誌 世界週報 81(12) (通号 3943) 2000.3.28 pp.54~55 【Z1-38】)

国立国会図書館内限定

平成 12 (2000) 年当時アメリカで人気のあったテレビのクイズ番組「ミリオネア (Who Wants to Be a Millionaire)」についての紹介記事。同番組のヒットに続き、アメリカでは同様のクイズ番組や関連する番組が登場したが、それらの番組の視聴率の高さとともに、内容に低俗なものがあることも指摘されている。現在のネット社会とは異なる、当時のアメリカ国民に対するテレビ番組の影響度の大きさを知ることができる。なお、「ミリオネア」は、イギリスの人気クイズ番組のアメリカ版であったが、日本でも平成 12 (2000) 年から平成 19 (2007) 年まで、日本版の「クイズ\$ミリオネア」がテレビ放送されていた。

★44. クイズパズル教室 / 綾小路潔 編. 川津書店, 1956 【798-A979k】

館内／図書館・個人送信

展示資料は、新聞・雑誌に掲載されている懸賞クイズ・パズルから、ラジオのクイズ番組まで、幅広くクイズ・パズルを紹介したものとなっている。そのため、読者の対象も懸賞クイズ・パズル作家から、クイズ番組に出場する人まで広く想定されている。「とんち教室」や「話の泉」などのクイズ番組で実際に出題された問題も掲載されており、当時の番組内容を知ることができる資料ともなっている。

45. 実戦 TV クイズ必勝法：あなたも出場してバッチリ 100 万円 / 小山鎮男 著. 実業之日本社, 1975 【Y78-2599】

著者はクイズ番組に 15 回の出場経験があり、「はじめに」によれば、「テレビ・クイズの出場者が書いた初めての本」としている。出場者たちがどんな気持ちで出場しているのか、どんな勉強法で練習しているのか、個々の番組に対し、どんな対策をたて、どんな秘策でのぞんでいるのか、といったことについて、出場者の立場から具体的に記述されている。クイズ番組全般に強くなるための秘訣が記されており、タイトルどおり、テレビクイズの必勝法を伝授する実践的な本となっている。

46. TV クイズ大研究 / 北川宣浩 著. 朝日ソノラマ, 1980.12 【Y78-5311】

当時のテレビのクイズ番組に一般人が出場するためのノウハウが書かれた図書。「アップダウンクイズ」「クイズタイムショック」「アメリカ横断ウルトラクイズ」などの番組の説明、応募ハガキの出し方、予選の状況、勉強法、本番の状況などを紹介している。

47. クイズは創造力 問題集篇 (Century press) / 長戸勇人 著. 情報センター出版局, 1991.9 【KD958-E176】

展示資料は、「第 13 回アメリカ横断ウルトラクイズ」の優勝者である著者による、「全国 2000 万人のクイズファンに贈る究極の〈問題集〉」である。平成 3

(1991)年に刊行された『クイズは創造力. 理論篇』の続編にあたる。著者によれば、「クイズの実力はこなした問題の数に比例する」とのこと。ウルトラクイズ対策をメインに構成されているが、それ以外のクイズ番組への対策の「きっかけ」ともなるよう作られている。比較的難度が低く、テレビのクイズ番組によく出題されるような基本問題から、難度の高い問題まで、1300強の問題が掲載されている。同資料が出版されたのは、視聴者参加のクイズ番組ブームから、タレントが答えるクイズ番組に移行した時期であった。そのため仲間同士で交流するクイズファンが増えていた状況を紹介している。

48. 能勢一幸のクイズ全書 1 / 能勢一幸 著. 情報センター出版局, 1993.11 【UC251-E112】

「第15回アメリカ横断ウルトラクイズ」の優勝者である能勢一幸氏による体験記。1日目の東京ドームでの○×クイズから、成田、グアム、ハワイ、ロサンゼルスを経て、決勝のニューヨークでの早押しクイズに至るまでを、番組内での様子はもちろん、道中の生活や観光、クイズのライバルとのやりとりも交えて記録している。

49. 教育現象の社会学 (Sekaishiso seminar) / 竹内洋, 徳岡秀雄 編. 世界思想社, 1995.3 【FA51-E48】

展示資料中の山本雄二氏の論文「知のカークイズ番組の分析から一」では、メディア学者のジョン・フィスク (John Fiske) によるテレビのクイズ番組の分析手法に基づき、私たちを取り巻く日常的な知識のありようについて分析を試みている。ここでは、クイズ番組の分析は2つの面から行われている。1つは、番組の進行形式やルール、出演者の役割分担などの番組の構造、すなわち知識がおかれる「場」の分析、もう1つは、クイズが扱う知識そのものの分析である。具体的なクイズ番組を例に挙げながら、知識情報の所有自体に価値があるとされる現代の情報化社会と、日常生活から切り離された「化石化した知識」を問うクイズ番組の共通性を指摘している。

50. クイズ形式の文化についての歴史的・比較文化的研究-テレビ番組を中心に / 小川博司, 関西大学. 1998-2000 【Y151-H10410060】

文部省科学研究費補助金研究成果報告書。展示資料では、日本における現代メディアを取り巻く文化の具体的なありようや展開、日常生活に及ぼす影響などを明らかにすることを目的に、「クイズ形式の文化とその歴史的な変化から見る現代生活の諸相」に焦点を当て、調査研究を行っている。資料の大部分を占める関係者からのヒアリングでは、クイズ番組の参加者・研究者や制作者、映像評論家など、実際にクイズ番組に関わった人から、クイズ番組の実情についての詳しい情報が得られている。また、本研究では、ラジオ・テレビ時代のクイズ番組のデータを収集しデータベース化することも行われており、それらのデータ（ラジオ・テレビのクイズ年表、クイズに関する文献・資料、新聞記事データなど）は、資料編として掲載されている。

51. クイズ文化の社会学 / 石田佐恵子, 小川博司 編. 世界思想社, 2003.3 【UC251-H12】

展示資料は、クイズ形式のコミュニケーション、つまり問いと答えという形式の文化を、歴史的・比較文化的に分析している。クイズ番組のみならず、活字メディア、ゲーム、イベント、インターネット、ことば遊びや日常会話などの身近なコミュニケーションを広く対象としている。巻末資料として、日本のラジオとテレビのクイズ番組の一覧表が収録されている。

52. クイズ化するテレビ / 黄菊英, 長谷正人, 太田省一 著. 青弓社, 2014.7 【UC251-L38】

展示資料の主要な著者である黄菊英（ファン クギョン）氏は韓国から留学生として来日し、日本のテレビ番組に感じた「クイズ性」を研究テーマとした。ニュース番組のめくりフリップ、バラエティー番組での人気ランキング、トーク番組のオチの前やドラマの山場の前に挿入されるCM、「このあと驚くべきことが?!」という番組予告などの形で、テレビは様々な問いを視聴者に投げかけてくる。クイズ番組の分析から、「クイズ」を「質問と答えという形式に基

づいた啓蒙・娯楽・見せ物化のためのコミュニケーション形式」と定義し、具体的な番組を対象として考察している。著者は、韓国のテレビでもクイズ性が強くなってきたと感じており、本書での問題提起が普遍的なものであることを期待している。

53. 特集 クイズの世界 / (掲載誌 ユリイカ 52(8)=760:2020.7 【Z13-113 7】)

展示資料は、テレビなどで活躍するクイズプレイヤー、クイズ作家といったクイズ関係者のほか、社会学、言語学、仏教学、論理学など様々な分野で活躍する人たちによるクイズについての論考を集めたものである。クイズ番組の歴史、競技クイズの実態から、「クイズと短詩形文学」や「日本仏教における「問答」」など、様々なテーマでクイズが語られている。

本展示の関連講演会講師の東田大志氏による「クイズとパズルと謎解き」では、クイズとパズルと謎解きの違いが、実例を挙げながら分かりやすく解説されている。また、小川博司氏による「クイズ番組の今昔」では、戦後に始まった日本のクイズ番組の歴史を、①知識人解答型のラジオクイズ番組、②視聴者解答型のテレビクイズ番組、③タレント解答型のテレビクイズ番組、④クイズが偏在するテレビ番組の4期に分け、各時代の番組の特徴を概観している。

54. テレビから学んだ時代：商業教育局のクイズ・洋画・ニュースショー / 木下浩一 著. 世界思想社, 2021.9 【UC233-M11】

現在、地上波テレビにおける教育テレビはNHKのEテレのみだが、1970年代初頭までは、公共放送であるNHK教育テレビのほかに、民放の商業教育局が存在していた。本書は商業教育局をテーマとしており、商業教育局が「教育」「教養」番組として制作したクイズ番組の状況についても取り上げている。



第3章 平成～令和 パズル本、謎解き本

パズルやクイズは、今や私たちになじみ深いものとなり、広く親しまれています。また、近年ではリアル脱出ゲームをはじめとした「謎解き」の人気も高まってきました。これらを教育現場などへ活用する動きにも注目が集まっています。第3章では、現代のパズル、クイズ、謎解きに関する資料を幅広く紹介します。また、日本だけでなく、世界のクイズ本、なぞなぞ本も紹介します。

55. リアル脱出ゲーム presents 究極の謎本 / SCRAP 著. SCRAP 出版, 20

16.6 【Y88-L2326】

リアル脱出ゲームの企画運営を行う株式会社 SCRAP が出版した謎解き問題集。リアル脱出ゲームとは、会場に集まった参加者たちが協力して謎を解き、その場所から脱出することを目指すゲームである。平成 19 (2007) 年に京都で初めて開催されて以来、現在は全国各地の様々な場所で開催され人気を博している。展示資料は、ファンクラブ向けに WEB 上で公開された謎を収録している。脱出成功率約 10%とされるリアル脱出ゲームの中でもとりわけ難しい謎が並んでいるが、解答のほかに、ヒント、正答率、最速タイムも記載されており、初心者から経験者まで誰でも謎解きを楽しめる構成となっている。

56. さわれる謎展図録 = Hands-on Puzzle Exhibition-touch, feel, solve -puzzle catalogue / SCRAP 著. SCRAP 出版, 2019.5 【Y78-M563】

株式会社 SCARP が令和元 (2019) 年に開催した展覧会「さわれる謎展」の公式図録。「さわれる謎」とは、マッチ棒パズルやタングラムといった道具を用いるパズルや身体を使うボディパズルなどのこと。展示資料には、全 27 問のさわれる謎が、種類別に収録されている。また、各種の謎に関するコラムが随所に掲載されており、楽しみながら歴史や豆知識を学ぶこともできるようになっている。

57. リアル脱出・謎解き・宝探しゲーム：日常が非日常に リアルな物語体験で娯楽の原点帰り (特集 集客イベントランキング2017；注目トピックス) / (掲載誌 レジャー産業資料 50(12)=615:2017.12 pp.44-49【Z4-218】)

謎解きゲームイベントの魅力に迫った雑誌記事。今や全国各地で開催される謎解きゲームイベントであるが、その人気の理由は謎解きを通じて、非日常を体験できることにあるとしている。参加者は物語の主人公となって、日常では味わえない意外性とどんでん返しに満ちた物語を体験できる。謎を解くことで得られる充実感、夜の遊園地といった斬新な舞台設定も魅力として挙げられている。また、町全体や特定企業を舞台とした謎解きゲームイベントも実施されており、商業的な興行、娯楽としてだけでなく地域観光の活性化、企業プロモーションとしても広く活用されるようになった。謎解きは、私たちに身近なエンターテイメントとなりつつあることがうかがえる。

58. QuizKnock の博識クイズデラックス / QuizKnock 著. 宝島社, 2023.2【Y78-M3881】

QuizKnock (クイズノック) とは、「楽しいから始まる学び」をコンセプトに活動するクイズ制作集団。平成 28 (2016) 年に設立され、Web や YouTube などの各種メディアでクイズ形式の様々なコンテンツを展開している。展示資料では、「教養」をテーマに、5 つの分野(「歴史・地理」、「公民・社会」、「科学」、「芸術・文学」、「生活・言葉」) から全 262 問の択一クイズを出題している。膨大な情報にさらされる現代社会において、教養はますます必要とされており、クイズはそんな教養を身につけるためにぴったりのエンターテイメントであると述べている。

59. 数と図形のパズル百科 / David Wells [著], 宮崎興二 編訳, 日野雅之, 鈴木広隆 訳. 丸善出版, 2017.10【MA34-L33】

ウェルズはイギリスのパズル作家・数学者。紀元前から現代に至るまでの数と図形に関するパズル計 568 題を、どのような歴史的・実用的価値を持つか、どんなからくりになっているのかという観点から解説している。各パズルは歴史

的な流れに沿って列挙されており、ルーツがわかる資料や参考文献も充実している。

60. 論理パズル 100 : 世界の名作から現代の良問まで / 小野田博一 著. 講談社, 2021.6 【KD958-M201】

古代から現代までの歴史的な論理パズルを 100 題収録。読み進めることで、パズルの歴史や解法だけではなく「論理学」の基礎が学べる構成にもなっており、論理パズルの奥深い世界に触れることができる。

61. 世界でもっとも美しい 10 の数学パズル / マーセル・ダネージ 著, 寺嶋英志 訳. 青土社, 2006.3 【MA34-H24】

スフィンクスの謎かけ、アルクインの「川渡りのパズル」など、世界の 10 大パズルを通じて基礎的な数学の考え方を紹介する入門書。著者は 10 年以上にわたり、トロント大学で「数学恐怖症」の学生たちを対象としたパズルの授業を行っており、本書はその教材をもとに執筆されたものである。

62. Amusements in mathematics, by Henry Ernest Dudeney / Nelson, 1917 【228-56】

★63. パズルの王様 / H.E.デュードニー 著, 藤村幸三郎, 林一 訳. ダイヤモンド社, 1965 【410.79-cD84p-H】

館内 / 図書館・個人送信

★64. パズルの王様 第 2 / H.E.デュードニー 著, 藤村幸三郎, 林一 訳. ダイヤモンド社, 1966 【410.79-cD84p-H】

館内 / 図書館・個人送信

★65. パズルの王様 第 3 / H.E.デュードニー 著, 藤村幸三郎, 林一 訳. ダイヤモンド社, 1968 【410.79-cD84p-H】

館内 / 図書館・個人送信

★66. パズルの王様 第 4 / H.E.デュードニー 著, 藤村幸三郎, 林一 訳. ダイヤモンド社, 1968 【410.79-cD84p-H】

館内 / 図書館・個人送信

著者のデュードニーは 19 世紀のイギリスのパズル作家・数学者。1917 年に刊行された“Amusements in Mathematics”はパズルの古典と称される名著である。日本では『パズルの王様』というタイトルで、全訳が全 4 巻で刊行されて

いる。『パズルの王様』の巻末には付録として、本書とデュードニーをより理解するための研究ノートやエッセイが掲載されており、原書に対する敬意が感じられる。

★67. 不思議の国の論理学（エピステーメー叢書） / L.キャロル [著], 柳瀬尚紀 編訳. 朝日出版社, 1977.9 【MA34-42】

国立国会図書館内限定

童話作家、数学者、写真家と多彩な顔を持つルイス・キャロルによる論理学パズル集。『不思議の国のアリス』『鏡の国のアリス』のほか、『もつれっ話』（もつれっばなし）『枕頭問題集』などの作品から精選した、数学と言葉あそびにまたがるパズルを、『不思議の国のアリス』の翻訳も手掛けた翻訳家・柳瀬尚紀の名訳で楽しむことができる。

68. サム・ロイドの「考える」パズル / サム・ロイド [著], 伴田良輔 編訳. 青山出版社, 2008.6 【Y78-J1833】

著者のロイドは19世紀のアメリカのパズル作家。展示資料は、著者自ら作画を手がけたとされる美しい挿絵が魅力のパズルや名作として知られるパズルを中心に45問を収録している。100年前のパズルを解く楽しみに加え、挿絵の芸術性の高さも楽しむことができる。

69. 奥深い「数独」の世界：世界中で愛される数字のパズル。その裏にかくされた数学的な魅力にせまろう / (掲載誌 Newton = ニュートン : graphic science magazine 41(1):2021.1 pp.98~105 【Z14-894】)

「数独」は、規則に従って空白のマスを数字で埋めるパズルであり、解く上で数学の知識は必要ないが、数学者やコンピューター科学者にとっては魅力的な研究テーマである。掲載記事では、数独の数学的な奥深さと、その魅力が紹介されている。

★70. 創造行為としての現代パズルの意義 / 東田 大志, 京都大学. 2016

【info:ndljp/pid/11237471】

国立国会図書館内限定

本展示の関連講演会の講師を務める東田大志氏の博士論文。パズルを定義し、隣接概念との関係を整理するなどパズル自体の分析を行った後に、「開かれたパズル」という概念、解が一通りであるパズルが持つ問題点とそうしたパズルが現代社会の中で果たしうる役割について、「開かれ」をキーワードとして論じている。現代のパズル界に見られる「開かれ」の意味を、芸術理論、社会学、哲学、論理学の知見などを基にして分析した論文である。

71. 江別市リアル謎解きゲーム問題作成プロジェクト実践報告 / 斎藤 一, 黒島 慧 (掲載誌 北海道情報大学紀要 = Memoirs of Hokkaido Information University / 北海道情報大学紀要委員会 編 29(1):2017.12 pp.133~139 【Z14-1648】)

地域振興を目的としたリアル謎解きゲームイベントの成果報告資料。リアル謎解きゲームとは、地図などを手掛かりにして各スポットの謎を解きながらミッションをクリアするゲームである。参加者は謎解きを楽しみながら、地域の観光名所を巡ることができる。展示資料では、ゲームで使用した問題の作成過程を報告しており、江別市に関する情報を問題に盛り込んで地域 PR を行う、想定参加者に適した難易度設定にするといった点を工夫している。イベントは好評を博し、市内外から多くの人を呼び込むことに成功した。観光と相性が良い謎解きは、現在は地域振興のツールとして広く活用されている。

72. 医療教育における脱出ゲーム活用の現状と課題 / 村岡 千種, 浅田 義和 (掲載誌 日本教育工学会論文誌 = Japan journal of educational technology / 日本教育工学会 編 44(-)(Suppl.):2020 pp.65~68 【Z7-904】)

医療教育における脱出ゲーム活用事例のレビュー論文。多くの事例では、医療知識を要する謎を提示するほか、心肺蘇生などの実践的なシミュレーションを組み込んでいる。知識・技能の整理を楽しみながら行える、チームワークを養えるなど、脱出ゲームを用いる利点が多く報告されている。課題としては、楽

しむことが目的とならないように医療現場の文脈に即した学習目標・舞台の設定が求められる点、作成や運営に要する時間と費用が大きいといった点を挙げており、それらを考慮して教材を開発する必要があると結論づけている。

73. パズル教育の現在とその問題点 / 東田 大志 (掲載誌 大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要 / 大阪商業大学アミューズメント産業研究所編 (16):2014.6 pp.117~129 【Z71-C554】)

本展示の関連講演会講師の東田大志氏による。論文では、パズルは宗教と密接な関係にあり、貴族社会ではステータスの象徴として教育に使われるようになった歴史を概観した。その上で、パズルが教育に用いられる社会における二つの危険性を指摘した。第一の危険性は、入社試験や入学試験などの、パズルそのものやパズル効果が期待できる問題によって合否が判断される現状は、かつての身分社会の再生産となっているのではないかとということである。第二の危険性は、パズルが一面的なものの見方を形成するのではないかとという点である。これは、多くのパズルの解が1つしかないことや、その解に至るための過程も大きな制限下に置かれることに由来する。

教育によって知らず知らずのうちに、ものの見方を画一化され、それによって身分社会の循環の中に取り込まれてしまう可能性や、従来とは異なる発想の芽をつぶしてしまう可能性があるのではないかと、著者は問題提起している。

74. Quiz : くいず : 700 answers to questions on things Japanese / Japan Travel Bureau, 1948.12 【915.2-N691q】

昭和 23 (1948) 年に日本交通公社 (現 JTB) から出版されたクイズ本。英語圏の外国人観光客向けに執筆され、700 問のクイズ形式で日本を紹介している。東大寺、清水寺といった観光名所、歌舞伎、能などの伝統芸能、正月、端午の節句などの伝統行事、さらには地理や歴史まで、日本の様々な側面をイラストや写真を交えて解説している。クイズを楽しみながら、当時の日本の様子をうかがい知ることができる。

75. The Straits Times quiz yearbook : 365 awesome questions! / Straits Times Press, [2017] 【GE574-P229】

シンガポール最大の新聞社ザ・ストレーツ・タイムズ (The Straits Times) が出版したクイズ本。執筆当時 (2017 年) の最新ニュースに基づいた全 365 問の 4 択クイズが掲載されている。シンガポールだけでなく世界中の幅広い話題を取り上げており、日本に関連した問題も「Q16. 映画化もされた小説『64 (ロクヨン)』の作者は? (答え 横山秀夫)」などに見られる。巻末には、問題の元となった記事の索引があり、興味を惹かれた問題の記事をたどることで周辺知識をより深く知ることができるよう配慮されている。(日本に関連する問題は Q.16、34、80、118、126、131、177、194、235、238、241、254、331、352、365)

★76. シリーズ世界のなぞなぞ 1 / 柴田武 [ほか]編. 大修館書店, 1986.4.
【KE98-43】

国立国会図書館内限定

★77. シリーズ世界のなぞなぞ 2 / 柴田武 [ほか]編. 大修館書店, 1986.4.
【KE98-43】

国立国会図書館内限定

★78. シリーズ世界のなぞなぞ 3 / 柴田武 [ほか]編. 大修館書店, 1986.4.
【KE98-43】

国立国会図書館内限定

世界中のなぞなぞを赤、白、黒の 3 冊に分けて計 777 篇収録している。赤は人間の身体および日々の暮らしに関わる事物を主題としたなぞなぞ、白は自然現象や動植物、たまご (世界で最も多く主題とされている) に関するなぞなぞ、黒はブラックユーモアのほか、夢やお金といった抽象的なことを主題としたなぞなぞを扱っている。展示資料の特徴は、なぞなぞを詩として捉えている点で、選・構成は詩人の谷川俊太郎氏が行っている。遊びとして親しんできたなぞなぞを、味わい深い詩として楽しむことができる。

**79. 大人のための世界の「なぞなぞ」 / 稲葉茂勝 著. 青春出版社, 2007.5
【KF145-H42】**

古今東西のなぞなぞを紹介した一冊。風刺のきいたなぞなぞ、各国の文化や習慣に関する知識が必要ななぞなぞなど、表題にあるように大人向けのなぞなぞが多く紹介されている。「思わず笑える」「いじわる」「頭が鋭くなる」といったトピック別で構成されており、各なぞなぞは豆知識と共に詳しく解説されている。なぞなぞを楽しみながら、世界各国の文化を深く知ることができるようになっている。

**80. 新世紀謎語集（國家文史叢書；114） / 朱瑞壙 著. 國家出版社, 2011.2
【KK51-C31】**

中国語で書かれた図書。中国語で謎語とはなぞなぞのこと。中国に伝わるなぞなぞについて、その歴史、種類、解き方、作り方を紹介している。実例としてのなぞなぞを簡単な解説を付けて紹介しており、芸能、環境保護のようなテーマ別や、人物、韻文のような種類別など、計 70 以上の項目に分類している。本書は台湾で発行された資料であり、台湾のなぞなぞの歴史や、台湾の地域に関する情報を応用するなぞなぞも紹介している。

**81. Teka-teki Jawa sebagai warga tradisi lisan dunia : konteks, ideologi, dan fungsinya dalam masyarakat modern [世界の口承伝統の一つとしてのジャワのなぞなぞ：現代社会における文脈、イデオロギー、そして機能] (仮訳) / Dr. Sukatman, editor, Dr. Sukidin. LaksBang, 2010
【Y735-TS-274】**

インドネシア語で書かれた図書。ジャワ人（インドネシアで人口が一番多い民族）の伝統を題材にしたなぞなぞとその説明を掲載している。なぞなぞの定義、世界のなぞなぞ、ジャワのなぞなぞの社会文化的背景・語り方・種類のほか、文化的特徴である宗教性・社会規範などについての説明から構成される。



会期：2024年2月22日（木）～3月19日（火）※日曜・祝日を除く

会場：関西館閲覧室（地下1階）

発行：国立国会図書館

編集：国立国会図書館関西館 資料展示班