

大阪商業大学学術情報リポジトリ

書籍・雑誌に見る明治期のパズル事情

メタデータ	言語: ja 出版者: 大阪商業大学アミューズメント産業研究所 公開日: 2014-12-13 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 高橋, 浩徳, TAKAHASHI, Hironori メールアドレス: 所属:
URL	https://ouc.repo.nii.ac.jp/records/13

This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0
International License.



書籍・雑誌に見る明治期のパズル事情

高 橋 浩 徳

1．はじめに

現在、様々な媒体でパズルを見ることができる。不特定多数の人間に問題を出し回答させる手段としてはネットワークやテレビ、ラジオといったものがあるが、古い時代は紙よりなかった。江戸時代、和算の史料などを見ると、パズルの思考を身に付けた者が少なくなかったことが知れる。明治時代になり、海外から様々な文化が入ってきた。当然パズルも入ってきたはずであるが、それはどのように伝えられて行ったのか、明治時代、人々のパズルに対する認識はどうであったろうか。本稿は書籍や雑誌より明治期のパズル事情を探ろうというものである。

2．調査の対象

明治期の書籍・雑誌は図書館や古書店に残っている。例えば国会図書館には数千冊の書籍が所蔵されている。これらは十進分類等、いくつかの体系を基準に分類されている。残念ながらパズルと言う分類ジャンルは無い。パズルの本はどこにあるか。試みに一つの図書館でパズル関連の本を探してみると、哲学、論理学、心理学、室内娯楽、数学、言語と多岐にわたって存在していた。パズルの定義は一樣ではないが、一般的には娯楽的な問題であると考えられている。図書分類を作った人間がパズルに興味が無かったのか、定義できなかったというわけではなく、パズル自体がなぞや問題という意味であり、あらゆるジャンルにパズルが存在するからと考えられる。ただとりわけて多いのが数学の世界と室内娯楽であった。娯楽の中では特に室内娯楽に分類されていたが、茶道や囲碁や将棋のように確固とした遊戯で無いからであろう。

パズルという言葉が現在よりも一般的でなかった明治時代においては、パズルという言葉で検索しても意味がない。まず現在パズルの書籍が最も多く見られる室内遊戯の定義に属する書籍を調べ、パズル的問題が掲載されている本を抜き出した。これらにパズル的問題が、どのような名称で掲載されているかを調べ、その名称で検索を行った。また、発見された個々の問題の名称でも検索を行った。その結果、100冊強の書籍と約50種類の雑誌からパズル的な問題を見つけることができた。

3．書籍に登場したパズルの種類

(1) 言語パズル

① なぞ

言語を用いたパズルの中で、「なぞ」は代表的なものである。言語遊戯には折り句や回文など自分で作るのを楽しむもの、作られたものを見て楽しむものがあるが、なぞは出題→回答という手順があるパズルである。なぞの歴史は古く、『万葉集』に字謎が登場している。たとえば「色二山上復有山者」という句があり、これを「色に出^{いで}ば」と読ませることで意味が通るようになっている歌がある。ここでは「山上復有山」という言葉を「出^で」と読むことによって歌がわかるようになっている。「山上復有山」は「山の上に復^{また}山あり」ということで「山」という漢字が重なり「出」という漢字になることを表しているのである。

平安時代には「合わせもの」という形式の遊戯が多数行われた。二組に分かれて優劣を競うもので、和歌を競う歌合わせ、絵を競う絵合わせ、鶏を戦わせる鶏合わせなど、様々な題材が用いられたが、その一つになぞを競う「なぞなぞ合わせ」というものがあった。清少納言の『枕草子』能因本146段には、貴族たちがなぞなぞ合わせを行う模様が描かれ、「天に張り弓」というなぞが出されている。中世にも多くのなぞの資料がある。後奈良天皇（明応五（1497）年～弘治三（1557）年）が集めたなぞなぞ集の『後奈良院御撰何尊』や、公卿の中御門宣胤（^{なかみかどのふたね}嘉吉二（1442）年～大永五（1525）年）の日記『宣胤卿記』には多くのなぞが掲載されている。

明治時代、雑誌の中のコーナーとして主に考え物と呼ばれる、問題を出す欄があったが、ここでなぞが多く出されている。ただ主流はこの後のなぞかけと条件付きなぞなぞ

であって、単純ななぞはそれより少ない。また専門書籍としても単純ななぞを集めただけのものは見られなかった。

② なぞかけ

室内娯楽関連の書籍で最も多かったのは「なぞかけ」の本であった。なぞかけは三段謎とも呼ばれ、各国にあるなぞの中でも複雑なものである。出題は「○○とかけて」という形式で出しその答えを「△△と解く」とまた別な謎で答え、なぜそれが答えとなるかをその後に「心」と言う名称で解説するものである。心は題と答え（通常、解き明かしと呼ばれる）に共通でなければならず、題と答えの間の関連性が低いほど高度とされる。

【例】

「歳の市とかけて、素人相撲と解く。その心は、かったよりまけたまけたが多い。」
（『春の雪なぞづくし』明17）

「ランプとかけて旦那をとりまくたいこもち 幫間。心はともしてせきゆかい」（『新撰謎々合』明16）

また中には「○○とかけて」「○○と解く」「その心は○○」の○○の部分しか載っていないものもある。なぞかけと言えどどのようなものか、浸透していたということであろう。

【例】「おたづねもの」「歯の欠けた下駄」「油断しては歩けぬ」（『開花新撰なぞあはせ』明14）

「よこもじのふみ」「じゃけんなしうと」「よめにくい」（『なぞづくし』明19）

なぞかけのみの本は明治十年代に14冊、明治二十年代に7冊、明治三十年代には0冊、四十年代に2冊と次第に減ってきている。

③ 条件付きなぞなぞ

なぞの問題文の後に、回答のジャンルが指定されている問題。回答を、指定されたジャンルの言葉で作らなければならない「なぞ」である。『日本文学遊戯大全』では“隠句”と称し、その説明を、「言外にある意味を含んだ俳句もしくは狂句を題として、之を物名的に解かせるものである」としてある。物名は「もののな」や「ぶつめい」と読み、和歌などで用いられる技法で歌の中に意味とは別な言葉を読み込むことを

言う。しかし、隠句という言葉は辞書にも載っておらず、他の書籍では折り句の際に折り込む言葉のことを示すようなので、正式な用語ではないと考え本稿では条件付きなぞなぞとした。

簡単なものでは条件も一つだが、複雑になってくると条件も単語も複数になる。また本来問題文は狂句や狂歌で出す決まりがあったのだろうが、ただの文になっているものも数多く見受けられた。

【例】

問 今までは苦労したれどこれからは（獣名一）

解 らくだ（楽だ）（『貴女之友 第三十八号』）

問 此家の割には地面高値なり（名将名一ツ）

解 家康（家安）（『考物集』）

問 怪しい料理屋を（青物三つ）

解 三つ葉。芋。茄子。（密売も為す）（『新撰考え物大将』）

問 薪取り里に出すにも都合良し（国の名三つ）

解 大和。河内。甲斐。（山と川近い）（『知恵競考え物』）

この形式は明治期に非常に多数見られるのだが隠句以外にこの形式を表す用語は見当たらない。言語遊戯の書籍などを見ても単なる「なぞ」の中に含まれてしまっているようで、独立しては取り上げられていない。専門の書籍としては15冊となぞかけに次ぐ多さであった。雑誌類の投稿による問題の欄は大半がこの形式である。大衆にとって非常に作りやすい問題であったからだと考えられる。

（2）図形パズル

① 絵探し

絵を見せてその中に隠されている絵を当てるもの。いわゆる隠し絵である。江戸時代の浮世絵にも見られる。絵探しだけの本もあり、雑誌の問題欄としても多く見られる。

【例】



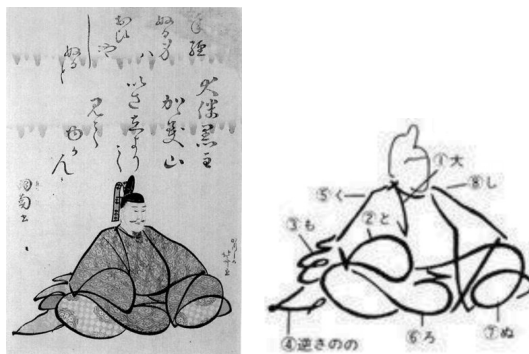
第九 此景色を老人が見て
いるといふが

第八 此山に昔からけもの
が いるそふな

【図1 『新撰画探し智恵くらべ』明治21年】

② 字探し

絵探し同様だが、隠されているものが文字のもの。隠し字とも呼ばれる。文字で絵を描く手法は平安時代に葦手絵という名称で存在している。「へのへのもへじ」や現代のアスキーアート、顔文字などにも通じるものと言えよう。江戸時代の浮世絵にも見られる。



【図2 大伴黒主の文字絵（葛飾北斎）と解き明かし】

③ 判じ絵

文章の一部を絵にして簡単に読めないようにし、正しく読むことを要求する問題。江戸時代には錦絵として多くの判じ絵が作られた。中にはそのデザインから独立して紋章や商標として用いられたものもある。



【図3 絵判じ(『少女世界 第4巻12号』)】

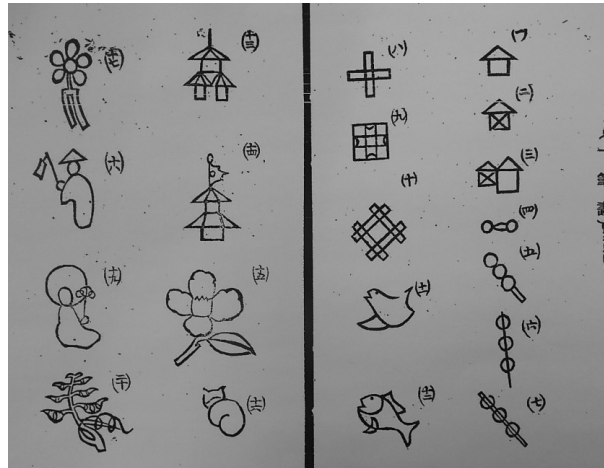
判じ絵のみの書籍は見当たらなかったが、判じ絵を用いたパズルの本として『知恵の考四方の読み込み』(加藤福次郎、明治27年)一冊があった。一つの絵の八方に文字を置き、絵を文の中間として読ませるもので一冊すべてこの問題である。例えば図4の絵は桜で、右から左へ「樹をさくらしい獣(樹を裂く雷獣)」、右上から左下へ「気さくらしい人」、上から下へ「あさくさくら前(浅草蔵前)」、左上から右下へ「あさくら山椒(朝倉山椒)」と読める。絵はそれほど難しいものではないが、4つの文を手掛かりに一意に決まるようになっており、一応パズルとなっていると言える。



【図4 『知恵の考四方の読み込み』明治二十七年】

④ 一筆書き

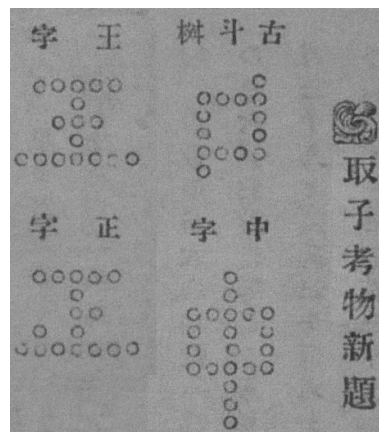
線で描かれた図形を、筆記具を紙から一度も離さずに描くこと。同じ線を二度通ってはいけませんが、点で交差するのは許される。問題としては、どこを出発してどのようにたどれば描けるかになる。



【図5 一筆書（『ち糸の倉』）】

⑤ 碁石拾い

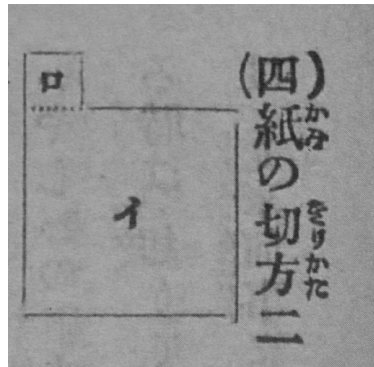
拾いものとも呼ばれる。碁盤上にある複数の碁石を「特定の碁石を拾い、次はその碁石と縦か横の同じ直線上にある碁石を拾う。ただし途中の碁石を飛び越してはならない」という条件で取って行き、すべて取りつくすことを目的とするパズルである。



【図6 取子考物（『数学報知 5号』）】

⑥ 裁ち合わせ

図形を切って分割し、それらを組み合わせて指定された図形を作るもの。



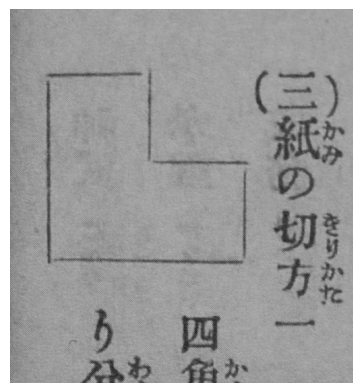
【図7 紙の切方（『初学の栞 3号』）】

之を切りて三片となし、この三片を ^{つなぎあは} 接合 せて立派の正方形を作ること如何。

⑦ 分割

図形を指定された条件に合うように分割するもの。

「真四角なる西洋紙を各辺の真中より四つに折り其中より一つの四角を切りのけて図の如き形を為す。之を ^{もと} 原の形と同じ形四個に切り分けること如何」（『初学の栞 3号』）



【図8 紙の切方（『初学の栞 3号』）】

⑧ マッチ棒パズル

マッチ棒のような一定の長さの線分を用い、条件に合う形を作ったり、ある形を条件に合うように替えたりするもの。

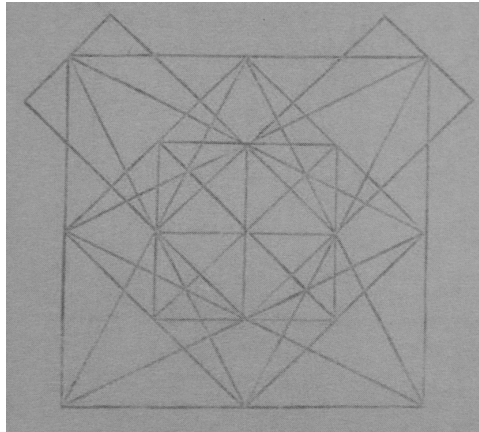
「考へ物 マッチか楊子の如き細き棒を十五本集めて、其の中から六本引き去って、残

りを十の数にする法がある。但し、折って数を増やしてはなりません。」(『知識の園 第二号』)

⑨ 配置パズル

条件に合うように、物を置く問題。『世界之少年 第一巻第5号』(明治39年)に次のような警官配置の問題が掲載されている。

「図の如き道路ある市街あります。道と道とが打ッちがひになつたり、道がつき当たりになつたりしてます。今この三つ辻四つ辻又は曲がりめなどになっている所だけに、巡查二十一人を、立ち番させ、そして、一直線中に三人づゝになる様三十列におきたいのです。どの辻々におきませうか。」

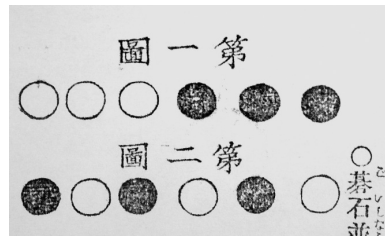


【図9 配置パズル(『世界之少年 第1巻6号』)】

また和算にある盗人隠しが2点見られた。

⑩ 移動パズル

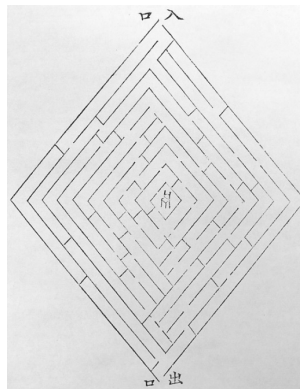
スライディングブロックパズルの15パズルが複数の書籍で取り上げられていた。また一人遊びの「ハノイの塔」や「ソリテア」も一点ずつ見られた。また黒と白に分かれて一列に並んだ碁石を、2個ずつ移動させ白黒交互にする問題が雑誌に2点見られた。



【図10 碁石並べ（『おもちゃ文庫 第1編』）】

⑪ 迷路

下記のものともう1点が見られたのみであった。迷路は一般的ではなかったと考えられる。



【図11 迷いの道（『おもちゃ文庫 第1編』）】

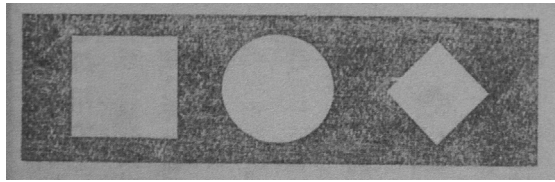
⑫ 錯視

雑誌『ホーム』に「目の誤り」という題で長さが違うように見えるが実は同じ、という記事が一点と、『おもちゃ文庫』に回転しているように見える図形が一点見られた。ともに出題ではなく記事であった。

⑬ 立体

立体図形の問題は下記の一点しか見当たらず、これと同じものが雑誌に3件見られた。

「○△□ この3つの穴を通る図形はどのようなものか」



【図12 穴くまり考物（『数学報知 11号』）】

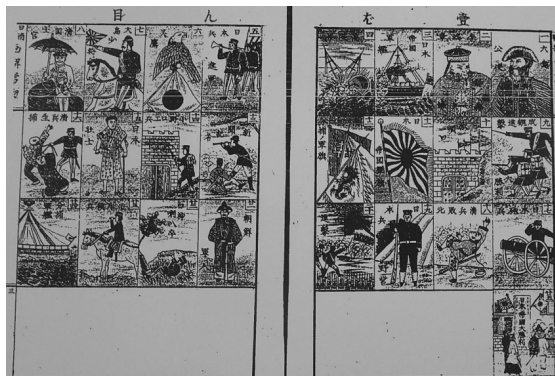
⑭ 知恵の輪

2点見られただけであった。

(3) 計算パズル

計算を要するパズルは非常に少なかった。見られたのは和算でも良く知られている油分け算、鶴亀算、旅人算、年齢算などである。その他の種類のものとして見られたのは次の当てものぐらいであった。

・絵あてもの



【図13 『日清戦争絵当て物』（明治二十八年）】

複数の絵の中から一つを選ばせ、それを当てる遊戯の本。数字を用いた奇術としても使われる当て物である。同趣向の文字宛て、数字当てが数点見られた。

(4) 論理パズル

論理的に解答を導き出すパズルも数は少なかった。川渡りパズルが2冊の書籍に見られた程度であった。

「三虎川を渡るの考案」(『一解一笑知囊』(明13))では親虎が3匹の小虎を連れて川を渡るが一匹が獐猛、『絵入遊戯算術』(明治26)では3人の紳士がそれぞれ下僕を連れて川を渡るが下僕の方が多いと逃げ出すと言う設定であった。いずれも海外にあるパターンであり翻訳したものと考えられる。

(5) その他

推理パズル、ひらめきパズルはほとんど見られなかった。スフィンクスの出題として有名な「朝に4本足、昼に2本足、夜に3本足となるものは」(『一解一笑知囊』(明治十三年))という問題が一点見られた程度である。他に「木塊の上下を判別する法」(『一解一笑知囊』)といった実用的な問題が何点が見られた。

4. パズルの専門書籍

一冊すべてが問題の本という書籍は100冊弱見つかった。うち、78冊は一種類の問題だけで構成された書籍であった。問題の形態としては、なぞかけ23冊、絵探し19冊、条件付き謎14冊、字探し2冊、地口落ち2冊、〇〇する方法というハウツーもの2冊、絵当てもの2冊、その他2冊、以上のものが複数種類入ったものが5冊であった。

(1) 言語パズル

① なぞかけ

数としては最も多かった。特に明治15年までは問題が出されている本はほとんどがなぞかけの本であった。なぞかけという題は付いておらず、なぞやなぞなぞと言う名称になっており、なぞと言えばなぞかけのことであったと考えられる。いずれも「題」と「解き明かし」と「心」が同じ頁に書いてあり、問題を見て答えを考えると言うものではなく、読んで楽しむもの、あるいは人に出題して遊ぶ本であったと考えられる。

② 条件付きなぞなぞ

多くは「考え物」や「考へ物」という題名が付いており、問題数としては最多であった。なぞかけをなぞと呼んだのに対し、考え物と言えばこの条件付きなぞなぞだったの

であろう。明治前半はなぞかけが主流だったが、中期以降はこちらの方が多くなっている。

③ なぞなぞ

一般的ななぞだけという書籍は無かったが、英語のなぞなぞの本が2冊出版されていた。

『英文謎々集』（竹村修編、六六社、明治三十六年）

英語のパズル本を直訳した書籍である。ただ問題文には和訳がついているものの解答欄には和訳が無い。内容は英語の洒落であり、英語力が無いと回答もその面白さもわからない。読み物としても成立していない。

「問 If your brother's daughter were turned into stone, of what formation would she be?

兄君の令嬢石に化したりといふ如何なる形状を呈せん哉。

解 Gneiss (Niece)

問 When is an officer in the army like the symbol of an uncertain quantity in algebra?

将校戦場にある時代数学上の不定量に似ることあり。如何なる時なるや。

解 When he is an N-sign (ensign)

問 Why the lettet 't' like an island.

字母 't' は嶋の如しと何故に然る乎

解 Because it is in middle of Water.」

『西洋謎々集』（F.W. イーストレーキ編、喜内芳樹訳、金刺書店、明治三十六年）はパズル本の翻訳である。なぞなぞについては答えも訳してある上に、どうしてそれが答えになるかの解説も付いている。

「問 Which is swifter, heat or cold? 熱と冷とどちらが速力が早い

答 Heat, because you can catch cold. 熱の方が早い。何故なれば貴君は冷を捕へることが出来る。

註 To catch cold は「風邪をひく」との熟語なれば、you can catch cold（汝は

風邪をひくことあり)といふも、之を拒む能はず。而して其の catch と cold を分離して解釈し冷を捕ふとこじつけしなり。)」

なぞなぞの後に、「数学的知恵解き」と題して数学的なパズルが掲載してある。

(2) 図形パズル

① 絵探し

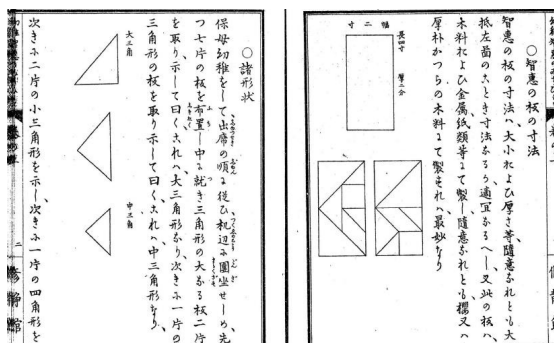
絵探しは19冊見られた。絵さがしの他、画さがし、画探、画かんがへなどの題名が付いている。

② 字探し

字探しの本は明治二十二年に3冊見られただけであった。

③ 裁ち合わせ

裁ち合わせの玩具としてはタングラムが知られ、日本でも清少納言智恵の板が知られている。智恵の板の書籍としては『幼稚智恵のみちひき 上巻』（飯島半十郎著、内田正義発行、明治18年）のみであった。



【図14 『幼稚智恵のみちひき 上巻』】

(3) 数理パズル

全編数理パズルの本として『遊戯算術』（永井千寿郎、明治二十四（1891）年）が見られた。5つの章から成り、第1章は迷路、碁石拾い、一筆書き、分割パズル、15ゲームなどだが、2章以降は数学的なもので、数字当てや数字を作る問題、油分け算、百五

減算など多種多数の問題が出されている。ただ解答は載っていない。

「問 小児の群集するあり。其二分の一は風を揚げ四分の一は球を投げ七分の一は独楽を回し三人は路傍の石に息え居れり。小児の総数幾人なるや。」

「問 数字九のみを用ひて其値一に等しき算式を作るべし」

(原文はカタカナだがひらがなに改めた)

(4) ハウツーもの

「〇〇する法」「〇〇する伝」というものを列挙した本が4冊見られた。内容は雑多であるが、大別すると下記の4つのパターンに分けられる。

① パズル的な問題

『一解一笑知囊中』に「三虎川を渡るの法」が出題されている。三匹の子を連れた虎が川を渡る。一子が獐猛で他の子を食べる。一度に一匹しか啜えて渡れない。どのように渡れば良いか、という問題で川渡りパズルとして知られているものである。

② 実用的な事柄

「日中に朝顔を咲かせる伝 朝顔を咲きかけたるを井戸の中へ入れ置き日中に引きあぐればすぐにさく也。」(『智恵廻請売』)

「火事の時煙に巻かれぬ伝 なまだいこんをくちにくわへてあるなり。」(『智恵廻請売』)

③ トリック的な事柄

「板の上に鶏卵を立てる伝」 (『御伽智恵競』)

「桶の中に玉子を納て鶏に孵す^{いれ}伝」 (『御伽智恵競』)

「水に石を浮かす伝」 (『智恵廻請売』)

④ 落とし話や頓知話的な事柄

問 医者家に賊が入ったが医者が匙を出したのを見て逃げた。なぜ逃げたと子分に聞かれ賊の首領は何と答えたか。

解 藪医者の匙は何人の人間を殺してきたか知れない」(『頓知話考物』)

⑤ 迷信的な事柄

「道中にてまたのすれぬ伝 めうがをへそへつけてあるくべし」(『智恵廻請売』)

「寝小便をなをす伝 ねづみのくろやきをのめばきみやうになほなり」

(『智恵廻請売』)

(5) 複合型

複数の種類の問題が納められている書籍も数冊見受けられた。

① 『児童教育智恵宝』(大館利一・刀根松之助、明治二十四(1891)年)

手書きの粗末な本で、子供むけの教養書。道徳的な善悪の話と西洋数学の基本、後半に一筆書き、絵探し、字探しなどの問題が掲載されている。

② 『考物博士』(考物博士、学齢館、明治二十四(1891)年)

なぞや条件付きなぞなぞから図形問題まで幅広い問題が掲載されている。全部で19のジャンルに分かれており、千問を超える問題が出されている。ほとんどはなぞなぞ、なぞかけ、条件付きなぞなぞである。18番目の雑の部分の後半に図形の問題が19問、数理パズルが8問出題されている。また最後の19番目は数字当てなどの数字トリックが3題出題されている。

③ 『新撰智慧ノ倉』(吉田喜代造、栄新堂、明治二十五(1892)年)

なぞ、なぞかけ、字探し、絵探し、判じ絵が掲載されている。

④ 『教育遊戯 新考物』(小国民記者編、鳴臯書院、明治三十五(1902)年)

大半はなぞ、条件付きなぞだが、最後に年齢当て、ささ立、奇偶算、当番算など、和算的な問題についての記述がある。問題と解答ではなく、計算方法の解説が記されている。

5. 一部にパズルが掲載されている本

書籍の内容の一部にパズル的な問題が掲載されているものが数冊あった。

(1) 遊戯の本

① 『学校家庭 遊戯全書』(中川重麗、少年園出版部、明治二十二(1889)年)

多くはゲームが記述されているが、全17章の内1章が算術遊戯としてパズルが13問書

かれている。計算パズル、図形パズルなど非常に多彩である。

② 『絵入幼年遊戯』(坂下亀太郎、博文館、明治二十六(1893)年)

戸内と戸外に分け様々な遊びが載っているが、戸内遊戯55種中に碁石拾い、知恵の輪、水運びパズルなど、パズル的問題が10問程載っている。

③ 『少年教育遊戯』(服部喜太郎、求光閣、明治二十八(1895)年)

大半は遊戯。巻末に「知恵くらべ」という項で17問、基本的なパズル、謎、条件付きなどが掲載されている。

④ 『室内遊戯法』(志岐守二、博文館、明治三十三(1900)年)

屋内でのゲームを網羅している本。「学術遊び」としている中にマッチ棒パズル、数当て、碁石拾いの説明がある。

⑤ 『世界遊戯法大全』(松浦正泰、博文館、明治四十(1907)年)

内外の書籍を編集し、約850点の遊びを掲載した大著。全5編の中の第1編が一人遊びで、3つの章から成り「第2章 考案遊戯」は10節全84の項目がほぼすべてパズル的な内容である。「第3章 学術遊戯」は地理、歴史、物理など12の節ならなるが、算術遊戯、代数遊戯、幾何遊戯の3つの節は45の項目がありすべて数理パズルである。

(2) 数学・算数の本

① 『西洋算法妙々奇題』(中村愿、明治六(1873)年)

文章題で54問が出題されている。パズル的な問題も出されている。

② 『算道奇法秘術伝授書』(石井彦治郎、明治二十六(1893)年)

年齢当てや曜日当て、閏年を知る法、年齢から干支を知る法など、数学を用いた「～する法」を解説している。

③ 『数理世界探検旅行』(増山久吉、高橋九一 著、学友館、明治二十七(1894)年)

数学の得意な子供が大人と2人で数学の世界に探検に行き、様々な問題に出会い解い

ていくというSF的な物語。出題される問題は純粋に数学的な問題やパズル的な問題がある。

④ 『少年算術遊戯』（竹貫直人、博文館、明治三十九（1906）年）

問題の本ではなく、算術の面白さを説明した本。パズル的な内容も多い。問題というより数についての様々な雑学や数字マジックなどを掲載している。

⑤ 『世界叢話 数理の奇談』（大上茂喬、博文館、明治四十四（1911）年）

数学に関する雑学の本。パズル的な話題では、ハノイの塔（本書ではバラモンの塔とされている）、知恵の輪、一筆書き、カードマジック、数字当て、裁ち合わせ、方陣など多岐に亘っている。

(3) 奇術の本

手品や奇術の本では「〇〇する法」や「〇〇する伝」などという名称で奇術が書かれているが、中にはパズル的なトリックを用いるものがある。

① 『魔術 上巻』（渋江保、博文館、明治二十六（1893）年）

6つの編から成るが、第6章は「知恵競べ問題」として「^{うしろのいへ}後家にて^{まえのいへ}前家の前に^あ在る池を^{もちき}専占る方」や「^{ひとつ}十二枚の厚紙にて一箇の正方形を作る法」など、13の問題が出されている。図形パズルやトリック的な問題である。

② 『魔術 下巻』（渋江保、博文館、明治二十六（1893）年）

8つの編から成るが、第7章は「数学上に関する魔術」として、19の問題が出されている。計算パズルや図形パズルに川渡りや方陣など多彩である。

問 九に一を加へて二十と為すの法如何 解 IX → XX

(4) 雑学の本

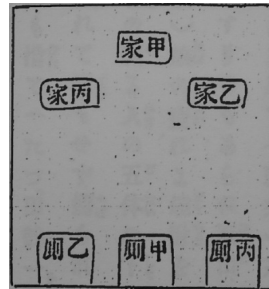
① 『太平楽書・大福腸』^{だいふくちょう}（真木幹之助、團々社、明治十五（1882）年）

雑多な娯楽書であるが、10頁ほどで「我楽多問題」として17の問題が掲載されているが、半数以上がパズル的な問題である。論理パズル、図形パズルなど種類は多岐に亘って

いる。各問には出題者と思しき者の名前が掲載されている。

・便路考物

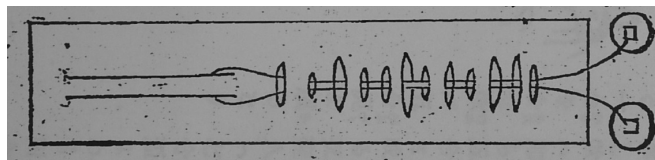
交差しないように線を引くパズルである。



【図15 便路考物 (『太平楽書・大福腸』)】

・銭の抜き取り

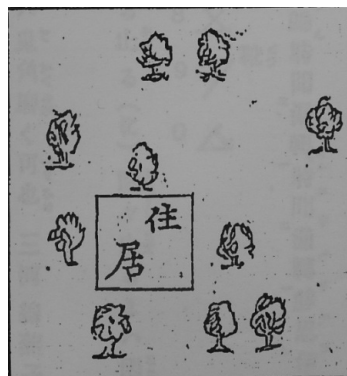
知恵の輪パズルである。



【図16 銭の抜き取り (『太平楽書・大福腸』)】 ※便宜上90度横にしてある。

・貸地の木配り

図形の分割パズル。木を2本ずつ含んだ5つの同形の土地に分割せよという問題。



【図17 貸地の木配り (『太平楽書・大福腸』)】

② 『物識天狗』(僧正坊 閑他、(藍外堂、明治二十七(1893)年)

雑学書で多くを運動、芸能、遊戯、文芸の解説で占めているが、中に「考物知恵競」という項目があり、16問の問題が載っている。半分は言語遊戯的問題で、半分がパズル的な問題である。

「問 酒樽二十一本あり。内七本は酒ありて七本は半分ツ、入り残は空樽なり。今此を三人にて同量同数に分たんとするに他に拵なし。尚分ち得る法あり。如何にすべきや。

解 甲と乙とは満樽二本半樽三本空き樽二本、丙は満樽三本半樽一本空き樽三本を得。」

③ 『新撰日本少年宝鑑』(巖谷小波編、文王閣、明治四十四(1911)年)

山や川の名前、天皇や武将の名前、月ごとの雑学など様々な情報が詰まった本。合間に考えもの、字当てなどがはいっている。

6. 雑誌のパズル欄

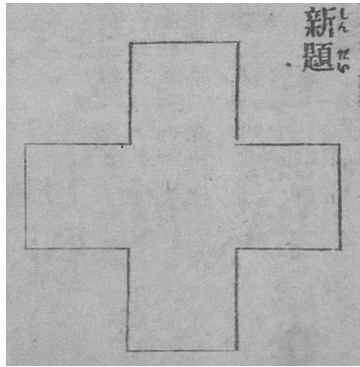
明治期に発刊された雑誌には、現在の雑誌のようにクイズ・パズル欄があり、問題が出されていた。多くは考え物という名称で50種類近い雑誌に見られた。

(1) 『農業雑誌』(学農社、半月刊、明治九年一月～明治十八年十二月、明治十九年七月～大正九年)

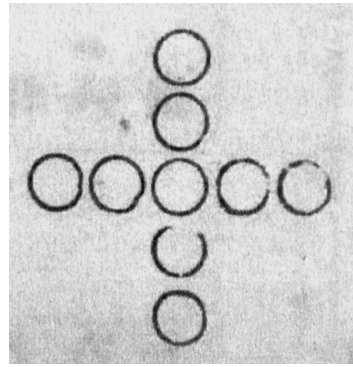
農業従事者向けの雑誌。11巻2号から13巻26号まで2号に1回くらいで「考へもの」という問題欄が掲載されている。投稿者名は記載のあるときとないときがある。多くは謎か条件付き謎であるが、断ち合わせや一筆書きが掲載されている。下記のような数字パズルも見られた。

問 図の如き十字形の紙を四つに剪りて真四角を作ること如何。(図18)

問 一より九に至る数を記せる九枚の札あり。下の図のごとく十字形にならべて其一行の数を二十三づつならしむるには如何に配置ならべるべきや。(図19)



【図18 考え物（『農業雑誌239号』）】



【図19 考え物（『農業雑誌245号』）】

- (2) 『ころころ雑誌』（聚珍社、月刊、明治十二（1879）年一月～五月）

秋田県で出版された投稿が主体の文芸誌。狂詩、狂歌、川柳、前句付け、廻文などが掲載されている。また、「謎」という欄でなぞかけが出題されている。問題欄はなぞと解き明かしで、心が回答となっている。

問	新聞とかけて	初嫁と	解	来るのを待つ
問	酒呑みの長居とかけて	庭の溜水	解	池（行け）とも云はれぬ

- (3) 『ち系のあけぼの』（福生社、週刊、明治十九（1886）年十一月～明治二十一（1888）年一月）

時折問題が出されているが出題欄に題名はなく、ただ問題と以前の問題の回答が掲載されている。また11号では「不思議の数」と題して、方眼紙を切って並べ替えると面積が減少する図形のトリックを紹介している。

- (4) 『貴女之友』（東京教育社、月刊、明治20（1887）年9月～明治25（1892）年）

女性向け雑誌。「考物新題」として読者出題の問題が数題掲載されている。34号には絵探し、36号には一筆書きと裁ち合わせがあるが、大半はなぞなぞなどの言語遊戯である。

問	机あり其中身を抉りとりしに一個の道具となれり。是何なりや。（31号）
解	杖（“つくえ”の中の“く”の字を取ると“つえ”が残る）
問	仮名三字。上より読めば木の名なり。下より読めば病名となる。（32号）

解 かしは(柏)

- (5) 『千草叢誌』(文友学会、当初月刊、途中から半月刊、明治二十(1887)年十二月～明治二十二(1889)年七月)

文芸誌。投稿で漢詩、和歌、狂句などが掲載されている。「考句」という題で読者投稿の問題が出されている。大半が条件付きなぞなぞである。

- (6) 『初学の栞』(萬春堂(4号より枝折社)、月刊、明治二十一(1888)年八月～明治二十二(1889)年一月)

児童向け学習雑誌。毎号「容易にして困難なる問題」と「考物」の2つの欄がある。「容易にして困難なる問題」は数理パズル的な問題が多く、「考物」は言語遊戯的なものが多い。

問 老人あり。若干人の小児に柿を与へんとするに、三個つゝ与ふれば二個余り、四個づゝなれば三個不足といふ、下記の数と小児の数は各幾何なるや。

問 距離六十里なる両所より。同じ時に飛脚を出し。相向かって走らしめたり。東の使いは一時間二里、西の使いは一時三里を行きて。相逢ふ迄の里程と時間を問ふ。

- (7) 『生徒』(成章館、月刊、明治二十二(1889)年一月～明治二十三(1890)年四月)

学生向け雑誌。「謎」「知恵くらべ」などの問題欄がある。多くは言語遊戯だが、パズル的な問題として縮緬の裁ち合わせや男男男男男女女女女女と並んだ生徒を2人ずつ動かして男女交互にするには、といった問題が出されている。

- (8) 『少年園』(少年園、半月刊、明治二十一(1888)年十一月～明治二十八(1895)年四月)

児童誌。様々なコラムがあるが、「考え物」といった記事は無く、問題名がコラム名になっている。例えば「酒五升」という題名で油分け算が出題されている。

- (9) 『まなびの友』(私立小田郡教育会、隔月刊、明治二十二(1889)年一月～明治

二十三（1890）年三月）

学生向け雑誌。毎号、「考物」という読者投稿の問題が掲載されている。多くは言語
遊戯的な問題だが、稀に数理パズル的なものも音題が出題されている。

問 ○○○○
 ○○○○
 ○○○○
 ○○○○

上の如く一より十六までの数字を並べて縦から数えても横から数えても又隔々に数え
ても皆三十四となります。皆さん並べてごらん。

(10) 『^{ちぐさ えん}千草園』（文友学会、月刊、明治二十三（1889）年九月～十二月）

文芸誌。投稿による小説、俳句、漢詩、狂歌、落語（笑い話）などが掲載されてい
る。ほぼ毎号「考へ物新題」の項がある。

問 足音に姿見せじと行燈を（野菜一、草花一）

解 吹き消し（落、芥子）

(11) 『少國民』（鳴臯書院、半月刊、明治二十二（1889）年～明治三十六（1903）年）

児童誌。ほぼ毎号「考物」と題した問題欄がある。

(12) 『小國民』（不二出版、半月刊、明治二十二（1889）年七月～明治二十八（1895）
年十二月）

児童誌。毎号「考物」という読者投稿の問題が掲載されている。

問 骨は無くてもその他の物ばかり二つある国

解 みかは（身と皮）

(13) 『日本之少年』（博文館、半月刊、明治二十二（1889）年～明治二十七（1894）年）

児童誌。ほぼ毎号「考物」という読者投稿の問題が掲載されている。

(14) 『小学園』（小学園、半月刊、明治二十三（1890）年一月～三月）

児童誌。1号のみ「考物」という読者投稿の問題が掲載されている。

- (15) 『わらんべ』(同胞舎、月刊、明治二十三(1890)年二月～十月)
 児童誌。余興と言う欄があり、探し字、探し絵、「考物」という読者投稿の問題が掲載されている。考え物はほとんどなぞか条件付きなぞなどである。
- (16) 『古今遊戯雑談』(遊戯雑談社、月刊、明治二十三(1890)年二月～十二月)
 演芸などの娯楽誌。読者投稿の考物欄があり、なぞなぞ風の問題が出されている。
- (17) 『実用奇術新報』(千草園雑誌社、月刊、明治二十三(1890)年二月～明治二十五(1892)年一月)
 奇術とあるが手品の本ではなく、「〇〇する法」を多数掲載した雑学情報誌。毎号「考物」という投稿による出題欄がある。
 問 十軒の借家一件残りたり(草花一)
 解 芍薬(借家九)
- (18) 『都鳥』(黒江社、半月刊、明治二十三(1890)年四月～不明)
 文芸誌。考え物の欄がある。多くは条件つきなぞなど埋め字であった。
 問 新富をお前は見たか俺はまだ (十二支のうち三つ)
 解 見ねい(己子亥)
 問 庭そうじ枯葉落として水うちて(国名三つ)
 解 仕舞が幕(志摩、伊賀、伯耆)
- (19) 『浮世珍聞』(後に『浮珍』と改題)(三成社、半月刊、明治二十三(1890)年六月～明治二十四(1891)年四月)
 滑稽文芸投稿誌。考物新題として毎号複数問が出題されている。
 問 元治の次の年号は (アルファベット2つ) 解 KO(慶応)
 問 だまして取った金 (国名2つ) 解 返さぬ気(甲斐、讃岐)
- (20) 『数学報知』(共益商社書店、半月刊、明治二十三(1892)年九月～明治三十一(1890)年六月)
 数学関連の雑学雑誌。取子考物(碁石拾い)、年齢考物、切紙考物(裁ち合わせ)な

ど、様々な題名で問題が毎号掲載されている。

「問 年齢考物

楼史（註：出題者の名前）幼童たりしとき一の老翁に逢ひ其年齢を問はる。楼史答えて曰く。蜂の蜜を去りし残余なりと。老人頷き一笑して立ち去らんとす。楼史又老翁に向かい其年齢を問う。翁も又直に答えず。曰く。我が年齢は三除して一の端数を残し七除して又一の端数^{しか}を残す。併しながら汝の年齢を以て叙せば端数なく明瞭に除し尽くすを得と云へり。楼史今尚之を考えると雖も良案なし。乞う諸君試みに翁の年齢并に楼史常の年齢を当て給えかし。

解 楼史は8（蜂）から3（蜜）を引くので5。老翁は85。」

- (21) 『数理之船』（小成社、不明、明治二十三（1890）年十二月～明治二十四（1891）年九月 全10号）

数学関連の雑学雑誌。「考物」のコーナーがあり、読者の投稿による問題が出されている。数字に関連した内容だがほとんど言語遊戯で数理パズル的なものはない。

問 六十間は樹の名なり

解 銀杏（一町）

問 紳士の娘は一に等しい

解 令嬢（0乗）だから

問 $37 \times 2 = 0$ を証明せよ

解 74（なし）だから

- (22) 『口から出まかせ』（駸々堂、月刊、明治二十四年～明治二十五年）

滑稽社会風刺誌。「考物新題」という投稿欄がある。問題はすべて条件付きなぞなぞである。

- (23) 『智識の園』（智識園、月刊、明治二十四（1891）年二月～十月）

子供向け雑誌。毎号、「考物新題」というコラムがある。ほぼすべてなぞなぞ的な問題である。

問 昨日まで降り続きたるあの雨が（年号二つ）

解 今日は天気（享和、天喜）

問 皿の中に無花果を盛りて出せしに不思議や花となれり。其花の名は何と云うか。

解 桜

- (24) 『幼年雑誌』(博文館、半月刊、明治二十四(1891)年一月～明治二十七(1894)年十二月)

児童向け雑誌。幼年といっても幼児向けではない。毎号「はてな」や「考え物新題」という名称の欄があり、投稿者の出題で数問が掲載されている。

問 力、馬、羊、蚤、魚、十、早、重、月。この九字を四字の漢字に直せば

解 朝鮮騒動

問 大人ありて子供四人を左右にかかへて十字架の上に居るものは何

解 傘

- (25) 『ばから誌』(馬鹿羅誌社、月刊、明治二十五(1892)年九月～十一月、3号で廃刊)

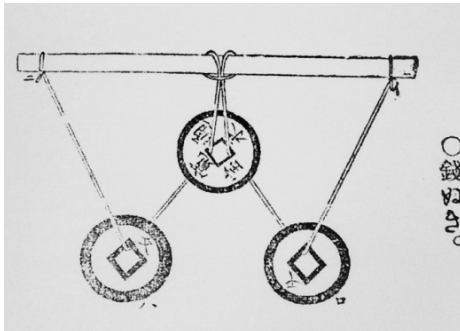
滑稽誌。考物新題という投稿覧があるが、すべて条件付きなぞであった。

- (26) 『可^{かく}倶^{だんご}談^ご娛』(笑林舎、明治二十六(1893)年六月～明治二十七(1894)年一月)

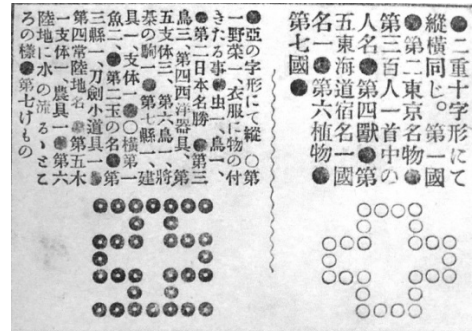
文芸誌。「知恵囊」という欄があり、読者投稿でなぞ、条件付きなぞなぞ、埋め字などが出されている。

- (27) 『おもちゃ文庫』(松岳堂、月刊、明治二十七年三月～五月)

子供向け雑誌。隠句、なぞなぞ、絵探し、字探し、一筆書きなどの他に、知恵の輪、碁石並べパズル、錯視、迷路、知恵の板、手品など様々なパズルのコラムとゲームから成っている。残念ながら3号で廃刊となっている。第1号には考え物、絵探し、字探し、一筆書きのほか、迷路、知恵の輪、智恵の板、第2号にはクロスワード風に文字が交差する埋め字パズルが載っている。



【図20 銭ぬき（『おもちゃ文庫』1号）】



【図21 埋め字（『おもちゃ文庫』2号）】

- (28) 『少年世界』（博文館、半月刊、明治二十八（1895）年～昭和九（1934）年）

少年誌。ほぼ毎号に「考へ物」というコーナーがあり読者投稿の問題が出されている。多くはなぞや条件付きなぞなぞである。また「遊戯」という欄があり、切紙遊戯や数学遊戯として数理パズル的なものが掲載されている。

問 勝利だとして日の丸風に（虫の名2）

解 蛭、蛙（翻る）

問 鳥の名二ツにて獣の名となる

解 鷄、鷺（兎）

- (29) 『新少年』（新少年社、半月刊、明治二十九（1896）年一月～（明治三十（1897）年一月 全24冊）

少年誌。1年だけ発刊。毎号、投稿による考え物を掲載している。

問 鳥に似て鳥にあらざる鳥ありその名如何。

回答 烏

魚で無い魚は何でありますか。

回答 鯢

また時折「算術遊戯」や「算術珍題」という欄で数学的な問題が出されている。第三号では数当てが出されている。

- (30) 『人情世界』（日本館、旬刊、明治二十九（1896）年八月～明治三十四（1901）年）

投稿が主体の文芸誌。投稿による「考へ物新題」「画探し」「字探し」の出題の覧がある。

問 或人貴人を訪ふ。貴人時に酒に酔いて寝て居りしが俄かに筆を採りて魚の名五つを書き与へしと云ふ。何々の魚なりしや。

解 鮭、鮫、鱈、鮎、鱒（酒醒めたら逢います）

問 是ほどに意見しても聞かざれば(勝手道具三)

解 釜、椀、手桶(構わんでおけ)

問 おいでと云っても(色三種)

解 黄、茶、紅(来ちゃくれない)

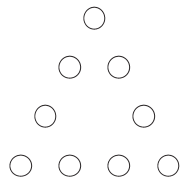
- (31) 『小文庫』(少年園、月刊、明治二十九(1896)年九月～明治三十(1897)年八月)

児童誌。毎号、考へ物という欄があり投稿による問題が載っている。大半はなぞなぞである。

問 数を書きあらはす羅馬字はIVXLCDMの七なり。今之を悉く用ゐて作りたる最大の数は如何。

解 1666

問 一より九までの数字を記したる円形を図の如く三角形に配列し、さて其一辺の数字の和を各々十七となすの法あり、其配列如何。



解

1			
6	5		
7		9	
3	4	8	2

- (32) 『幼年世界』(博文館、月刊、明治三十三(1900)年一月～十二月、明治四十四(1911)年～大正十二(1923)年)

児童誌。時折「考へ物」欄が掲載されている。

問 寺と言ふ字を尺に計れば何寸となれるや。

解 一尺一寸

- (33) 『今世少年』(春陽堂、半月刊、明治三十三(1900)年六月～明治三十四(1901)年四月)

児童誌。一時期、絵探しと考え物が掲載されている。

問	熊火を投じて橙の木を焼く。(日本国名一)	解	能登
	硯割れて二つとなる。(同上)	解	石見
	山重なって雲に上に出づ。(同上)	解	出雲

- (34) 『少年界』(金港堂書籍、月刊、明治三十五(1902)年～明治四十四(1911)年)

少年誌。考え物という欄で問題が出されている。ほとんどなぞなぞと条件付きなぞなぞであるが、稀に数理パズル的な問題が出されている。

問 15本の箸を並べて五個の四角形を作る。3本取って四角形3個にせよ。

- (35) 『少女界』(金港堂書籍、月刊、明治三十五(1902)年～不明)

少女誌。時折「考え物新題」という欄がある。なぞなぞ、条件付きなぞなぞ、判じ絵などが出題されている。

- (36) 『少年』(時事新報社、月刊、明治三十六(1903)年～大正十(1921)年五月)

少年誌。「考物」という欄がある。絵を書いたり、形を作ったりする問題が多くパズルとは言い難い。出題は毎号北澤楽天という者が行っており、明治時代のクイズ作家と言えるだろう。

- (37) 『東京パック』(東京パック社、不明、明治三十八(1905)年四月～大正十二(1923)年三月)

漫画を中心とした大衆娯楽誌。「懸賞考え物」欄があり、次のような問題が出されている。

問 私のお母さんは貴方のお祖母さんの一人娘でございます(と茲に居る一人が他の一人にいつた所から判断したなら此の二人の関係は如何いふものだらう?)。

- (38) 『世界之少年』(有楽社、月刊、明治三十九(1906)年七月～明治四十(1907)年八月)

海外の話題を中心とした少年誌。毎号、投稿による考物の欄があるが、ほとんど条件付きなぞなぞである。他にコラムとして「四角形の引き延し」という題で裁ち合わせパ

ズルが出題されている。

- (39) 『少女世界』（博文館、月刊、明治三十九（1906）年九月～昭和六（1931）年十月）

少女誌。「考へ物」と「絵判じ」のコーナーがある。

- (40) 『ホーム』（中央新聞社、明治三十九（1906）年十一月～明治四十（1907）年十月）

一般向け情報誌。ほぼ毎号、考へ物が掲載されている。また懸賞で組絵（文字絵）を作る問題が出されている。

問 「もう11時だよ」「それじゃあ」（国の名二つ） 回答 根室甲斐

問 上より読めば大工道具、下より読めば国の名。 回答 鑿（美濃）

また雑学として、数当てや錯視といったパズル的な話題が掲載されている。

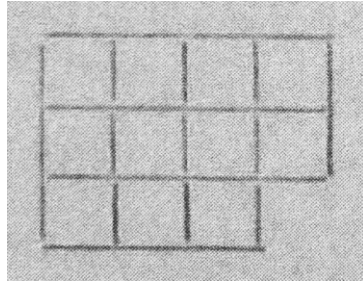
- (41) 『家庭お伽ばなし』（春陽堂、月刊、明治四十（1907）年～明治四十三（1910）年）

童話や読み物の本。当初は読み物だけだったが、18号より読者投稿の「考もの」欄が掲載されている。なぞを中心とした言語遊戯が多いが、隠し絵なども出題されている。

- (42) 『えっくす・わい』（XY社、明治四十（1907）年九月～明治四十三（1910）年二月）

数学専門誌。数学の問題の合間に、戯題、考え物、算術遊戯といった欄が随所にある、読者投稿で数理パズル的な問題が掲載されているが、数学と関係のない問題が出ていることもある。

問 二十九本のまっちろ以て図の如く十一個の正方形を作り、この中まっち六本を取り去り正方形を六個にせんには如何にすべきか但し始めの位置を変更すべからず



【図22 マッチ棒の考物(『えっくす・わい 2巻』)】

問 小なる動物が首を切られて大なる動物となるは何故なるか。

解 fox が ox になる。

- (43) 『実業少年』(博文館、月刊、明治四十一年(1908)年一月～明治四十四(1911)年六月)

3年目、4年目と、不定期だが2号に1号の割で「考え物新題」という問題欄がある。

問 細長いもので、始めは白髪、年とつて黒髪になり、逆さになって稼ぐもの。

解 筆

問 ゆふべの本、余り面白いので、遂... (獣一匹の名)

解 鼠

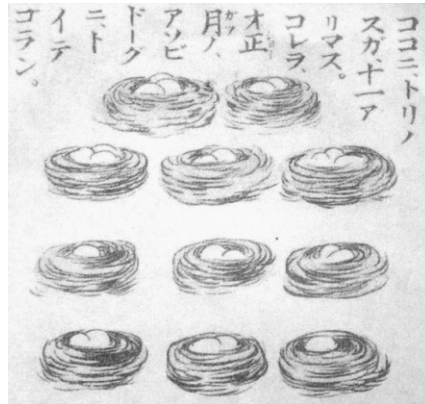
- (44) 『少女の友』(実業之日本社、月刊、明治四十一年(1908)年二月～昭和三十(1955)年六月)

少女誌。問題の欄は無いが、記事として「数学遊戯 或る数が7で割り切れるか見分ける法」が第13号に掲載されている。

- (45) 『エガホ』(建文館、月刊、明治四十二年(1909)年一月～明治四十二年(1909)年十一月)

児童誌。毎号、最終頁に懸賞で考え物、絵探し、字探しが掲載されている。

問 ココニトリノスガナーアリマス。コレヲオ正月ノアソビドーグニ、トイテゴラン。



【図23 絵判じ『エガホ』】

解 双六（巢五六）

問 十三屋トイフ看板ノカカッタ店デ女ガナニカカヒマシタ。ナニヲカッタノ
デセウ。アテテゴラン。

解 櫛（九＋四＝十三）

(46) 『学生』（富山房、明治四十三（1910）年五月～大正七（1918）年五月）

毎号懸賞問題が出題されている。判じ絵などが掲載されている。

7. まとめ

明治時代のパズルは言語遊戯が主であった。そしてその多くは「なぞ」や「なぞなぞ」であった。「なぞ」は発祥が古く、平安や鎌倉時代から存在し、書籍としても江戸時代から続くものであった。西洋から伝えられたと考えられるパズルの掲載された書籍は数少ない。明治期は知的娯楽としてのパズルは種類が多くなく、江戸時代以前に起こった言語遊戯が継続している。なぞ以外も絵探しや字探しなど、江戸時代より続くものが多い。輸入された海外のパズルのうちも、言語遊戯は翻訳が難しく、すぐに日本に紹介できなかった。従って文章題の論理パズルなどはなかなか紹介されなかったと考えられる。数理パズルについては、和算の影響は少なく、海外のパズルから採録したと考えられるものが多い。明治の数学界が西洋の数学を取り入れようとし、和算を積極的に

評価しなかったために出題されなかったのではないかと考えられる。中期になると数理パズルが見られるようになり、書籍は少ないが、雑誌の一コーナーとして掲載されるようになる。

なぞ以外のパズルの場合、問題→回答の形式になっておらず解説になっているものが多い。問題になっている場合でも直後に回答が書いてあることが多い。これは読者に解いてもらうことを要求しているのではなく、知識として伝えることを主目的としていると考えられる。明治期は著者から読者への出題ではなく、パズルを知らしめる意味が強かったと考えられる。

数学の本は多くあったが、パズル的な問題は見られなかった。むしろ遊戯の本の中にパズルが多く見られた。数学も、まず西洋数学をしっかり教えることが優先であり、パズル的な問題は応用の意味合いが強く、基本的な数学の本には少なかったのではないだろうか。

雑誌に見るパズル的な問題は大半が読者による投稿である。これは専門の出題者がいなかったことによるものであると考えられるが、そのため、同工の作が多く、まったく同じものも掲載されている。編集体制が確立しておらずデータも集められていなかったのでチェックもされていなかったのであろう。また不定期の掲載であったのも、投稿に依存していたためと考えられる。明治の雑誌は親が買い与えたもので、娯楽より教育中心であるものの方が親の評価が高いと考え、パズル的な問題を載せたものと思われる。

雑誌の問題欄の有無は多くの雑誌で定まっておらず、掲載している雑誌も毎号すべてあるわけではなかった。また欄の名称も一定しておらず、一つの雑誌でも「考物」であったり「考へ物」であったりしている。また空いている場所に唐突に出題の欄があったりしており、埋め草的に使われていることもあった。読者を惹きつけるものとしてあまり重要視されなかったものと考えられる。

日本の書籍にパズル（パズルやパツヅルも含めて）という言葉が現れるのは、1925年にクロスワードパズルが紹介されてからである。それまでは考え物という名称が最も多く用いられていた。

なお、今回は多くを国会図書館所蔵資料に頼ったが、その他の図書館や文書館でも書名、索引、本文のデータベース化やデジタル化が進んでいる。未見の資料を調査することにより、より詳細な状態が掴めると考えられる。

【付記】

本研究は2011～2012年度大阪商業大学アミューズメント産業研究所プロジェクト研究費を受けて行ったものである。

【参考文献】

- 岡野幸夫「中世なぞから近世なぞへ」『鳥取短期大学研究紀要 第57号』鳥取短期大学、平成二十（2008）年
- 小野恭靖「ことば遊びの歴史と“判じ物”」『大阪教育大学紀要 第48巻第2号』大阪教育大学、平成十二（2000）年
- 小野恭靖「日本古典文学にみる“判じ物”の系譜 — “判じ物”前史 —」『日本アジア言語文化研究 第5号』大阪教育大学日本・アジア言語文化学会、平成十一（1998）年
- 高木茂男「数学遊戯史研究小史」『数学誌研究 1979年1～3月（通巻80号）』日本数学史学会、昭和五十四（1979）年
- 中村幸彦・日野龍夫編「新文字絵づくし」『新編稀書複製会叢書 第五巻』臨川書店、平成元（1988）年
- 中村幸彦・日野龍夫編「新板なぞづくし」『新編稀書複製会叢書 第五巻』臨川書店、平成元（1988）年
- 野口泰助「書籍に見る数学遊戯」『数学誌研究 1991年7～9月（通巻130号）』日本数学史学会、平成三（1991）年
- 福井直秀「「考物」の分類法 — ことば遊び系をめぐって」『京都外国語大学研究論叢』京都外国語大学国際言語平和研究所、平成二十二（2010）年
- 藤村幸三郎、高木茂男『パズルの源流』ダイヤモンド社、昭和五十（1975）年
- 藤村幸三郎「パズルの源流を探る」『児童心理 第二十七巻第六号』金子書房、昭和四十八（1973）年
- 本居宣長「後奈良院御撰何曾之解」『本居全集第六』吉川弘文館、明治三十六（1903）年