

不思議な図書館をめぐる冒険 解説 by.W

このたびはこの謎解きゲームに挑戦していただきありがとうございます。

まず、この謎解きゲームのコンセプトですが、「不思議の国のアリス」×「東広島のためぎキャラクター」×実在の事件です。何故か東広島市にはタヌキのキャラクターが多くいたので『不思議の国のアリス』のストーリーにタヌキのキャラクターを合わせてみました。

そして、実はこのゲームには **2つのエンディング**があります。この解説では、それらのうちの通常エンディングについて解説していきます。もう一つのエンディングについてはヒントだけ載せるので自分で探してみてください。

それでは最初の部分から解説していきます。

最初の画面

まず主人公の設定ですが、実は意味があります。アナザーエンディングに関わるのでここで説明はしませんが余裕があれば考えてみて下さい。

『不思議の国のアリス』のように異世界に行く描写を暗転で表現してみました。

1 階の問題

候補に挙がっているものは実際に広島大学中央図書館 1 階に展示されている美術品です。

「その中でボクのリアルな仲間が見つめているものは？」という問題ですが、“**リアルな仲間**”とはタヌキの剥製を指しています(なぜタヌキかは画像が鮮明な「図書館全体の問題」の項をご覧ください)。その剥製はライブラリーホールの入口付近にある広島大学総合博物館による学内の自然を紹介するジオラマの中にいます。そしてそのタヌキが見つめているのは……**平和行進曲像**です。

インターネット上に中央図書館内部の写真があまりないので現地に行かないとかなり解くのが難しい問題だと思います。ヒントに参考になりそうな写真が載っているページを挙げたおきましたが解けなかったら申し訳ありません。

2 階の問題

答えは東広島市観光マスコットである「のん太」のモデルになったタヌキが出てくる民話です。そのタイトルは「**且願寺の狸和尚**」。郷土資料の棚にある『安芸・備後の民話』に載っています。まんが日本昔ばなしでも放映されたことがあるようなので、意外とインターネットで調べても見つけやすいと思います。

3 階の問題

これは意外じゃないですか？最初に見つけた時驚いたのでちょっと無理矢理ですがクイズ

に入れてみました。美少女フィギュアが付録にしている雑誌を探せばよいのですが、大学図書館に置いておける大義名分は何か？を考えるとやはり芸術系の雑誌が思い浮かびます。ということで美術系の雑誌のバックナンバーを探すと『美術手帖』の2003年10月号に付録として着いているのが置いてあるのが見つかります。ちなみに美少女フィギュアの作者は現代美術作家の村上隆です。

タヌキは人に化けることができるということで「美少女フィギュアに化けた」という設定にしてみました。実際に化けているのは妖艶な感じに化けることができる印象があるキツネでもいいかなと思います。

書庫の問題

全篇英語の文章題です。

有名な「のっぺらぼう」のもとになったストーリーで既視感がある方もいるかもしれませんが、実はタイトルは「のっぺらぼう」ではありません。タヌキと間違えられることもあり、このお話のタイトルになっている平仮名3文字の妖怪といえば……むじなです。作中にも名前が登場していますね。この作品が載っている書籍は自動書庫に所蔵されているので予約システムを使って下さい。

多分これを解いている大部分の方は大学生だと思いますが、大学に在籍しているということは英語も勉強してきているはずなので、1問ぐらいあってもいいかなと思って作ってみました。

図書館全体の問題

最後はこの謎解きゲームを作った私も加入している広島大学図書館学生サポーター団体HULSのキャラクターの名前を聞く問題です。見てもらえればわかると思いますがこのキャラクターはタヌキをモチーフにしています。

名前はHULSが作ったポスターや冊子を見てもらえれば載っていますが、答えは**ぽんた**です。

他の選択肢についても解説すると……

「のん太」

先ほども出た東広島市観光マスコットの名前

「ヒガコ」

東広島市のローカルメディア「東広島まるひネット」の人気コンテンツ「ヒガコに叱られる」のキャラクターの名前

「くまじ」

HULSのクマに似たキャラクターの名前

……ということで、各階の問題を解説しました。全部の問題を見ると次のシーンに行くリンクが現れるので、全ての問題が解けたら進んでみましょう。

ということで外に出る出口の中でもテラスに向かえばよいことになります。

最後の質問

なぜこんな夢をみたか？という質問ですが、答えは『不思議の国のアリス』です。冒頭に書いたように、この謎解きゲームは『不思議の国のアリス』をパロディしたもので、結構分かりやすい描写も多くあったと思いますがいかがだったでしょうか。もし『不思議の国のアリス』を読んだことが無かったら申し訳ありません。ただ、この質問はおまけなので、『不思議の国のアリス』が分からなくても、あなたが思ったものを書いてもらえれば何を入力しても(空でも)最後の画面に行けるように作っています。

最後に

そういえば「不思議の国のアリス」では最後に裁判のシーンがありますよね。この謎解きゲームでも後半では「タヌキだとばれているか」＝「タヌキだという事実の錯誤があったか」という争点で裁きが行われます。「タヌキ」と「裁判」と「事実の錯誤」といえばある有名な事件があるのですが、その事件が最初で隠していたコンセプトの一つでありアナザーエンディングへのヒントです。どうすればぼんたを無罪にできるかを考えてみて下さい。

参考文献

- ・『不思議の国のアリス』(ルイス・キャロル)
<https://opac.lib.hiroshima-u.ac.jp/webopac/BB01678407>
- ・『安芸・備後の民話』(垣内稔編)
<https://opac.lib.hiroshima-u.ac.jp/webopac/BB00478102>
- ・『美術手帖 2003年10月号』(美術出版社)
<https://opac.lib.hiroshima-u.ac.jp/webopac/SB02328497>
- ・『Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things』(Lafcadio Hearn)
https://openlibrary.org/works/OL13095217W/Kwaidan_Stories_and_Studies_of_Strange_Things
- ・『刑法マテリアルズ：資料で学ぶ刑法総論』(西原春夫ほか編)
<https://opac.lib.hiroshima-u.ac.jp/webopac/BB00409218>
- ・大正14年(れ)第306号狩猟法違反被告事件(たぬき・むじな事件)(Wikisource)
<https://ja.wikisource.org/wiki/たぬき・むじな事件>