

日本の娯楽文化展

は じ め に

この展覧会は学芸員をめざす学生が自ら企画し展示したものです。今年で 12 回目を迎えます。昨年度はコロナ禍を考慮してデジタル展覧会といたしました
が、今年は通常通り開催できることとなりました。今回は次の 4 つのコーナ
ーからなっています。

- 1 平成のカードゲーム史
- 2 書籍のデザイン
- 3 漫画の中の表現
- 4 文字をかくもの

テーマを見ますと、サブカルチャーが大きくなったことが痛感されます。新
たな段階に入った現代社会を象徴しているかのようです。ともすれば時代認識
が遅れがちな白秋の身には、「文学論を語るのではなく表紙なのか」などと戸惑
いもありますが、ここは若い感性を信じてみたいと思います。

2022 年 12 月 23 日

博物館実習担当

巽 善信

1 平成のカードゲーム史

〇はじめに

みなさん、カードゲームで遊んだことはありますか。貴重なカードを友人と交換したり、ゲームセンターの筐体の前に行列したりと、子ども時代の様々な思い出が蘇ってくる方も多いはずです。

「カードゲーム」と聞くと、少子化の進展や、テレビゲーム・スマホゲームの隆盛により、市場規模は縮小してしまった、いわゆる“過去”のものだと考えている方も多いのではないのでしょうか。



DUEL MASTERS

日本玩具協会によると、2021年度の国内玩具市場規模は8,946億円で、前年度比108.5%と過去最高を記録しました。玩具市場の中でも最も伸び率が大きかったカテゴリーが、トレーディングカードゲーム(以下 TCG)です。前年度比145.6%と発表されています。

カードゲームは決して“過去”のものではありません。むしろ、日本の玩具市場を押し上げている原動力です。再ブームが来ているともいえます。そんなTCGに注目し、その歴史を年代別に分析することで、年代別の流行の変遷を明らかにします。流行の変遷を追う中で、TCGの素晴らしさを紹介できれば良いと考えています。



○展示概要

平成期(1989-2019)に発売されたカードゲームの中から、「カードダス」、「トレーディングカードゲーム」、「トレーディングアーケードゲーム」の3種類に焦点を絞り、年代別にそれぞれ展示します。各種カードを個別にコレクションするのではなく、3つのカテゴリーに含まれるカードを体系的に展示することで、カードゲームの歴史を、異なる視点で振り返ることができます。

○見どころ

それぞれのカードを個別に追っていくのではなく、3つのカテゴリーに分類して体系的な視点でカードを見ていくと、流行の変遷が浮かび上がってきます。

当時、それらのカードゲームが子どもたちの間で流行したのは、偶然ではありません。玩具メーカーは、子どもたちの心をつかむ仕掛けをしているのです。その仕掛けを探している皆さんの心は、すっかり子ども時代に戻っていることでしょう。



ドラゴンクエスト
Dragon Quest Card Game
カード



○展示品紹介

展示品は、【1】カードダス、【2】トレーディングカードゲーム、【3】アーケードトレカの3つに分類しています。①②…といった番号は、次節の展示品解説の番号と対応していますのでご活用ください。カードの正式名称は、展示品解説の節で紹介しています。本節で記されている名称は、主に愛称や略称です。ご了承ください。

【1】カードダス

①SPY×FAMILY	②鬼滅の刃	③ツイステ
		
販売年：2022 年～	販売年：2020 年～	販売年：2020 年～
対象年齢：15 歳以上	対象年齢：15 歳以上	対象年齢：15 歳以上

④SD ガンダム	⑤エヴァ	⑥ドラゴンボール
		
販売年：1989 年～	販売年：1996 年～	販売年：1988-1997 年
対象年齢：12 歳以上	対象年齢：10 歳以上	対象年齢：6 歳以上

【2】トレーディングカードゲーム

⑦遊戯王	⑧デュエル・マスターズ	⑨ポケモンカード
		
販売年：1999 年～	販売年：2002 年～	販売年：1996 年～
対象年齢：9 歳以上	対象年齢：10 歳以上	対象年齢：9 歳以上

⑩バトルスピリッツ	⑪デジモン	⑫ヴァイシュシュバルツ
		
販売年：2008 年～	販売年：1997 年～	販売年：2008 年～
対象年齢：6 歳以上	対象年齢：8 歳以上	対象年齢：6 歳以上

【3】トレーディングカードアーケードゲーム

⑫オシャレ魔女♥ラブ and ベリー	⑬キラキラ♥アイドル リカちゃん
	
販売年：2004 年～	販売年：2006-2007 年
対象年齢：9 歳以上	対象年齢：10 歳以上

○展示品解説

展示品解説についても、【1】カードダス、【2】トレーディングカードゲーム、【3】アーケードトレカの 3 つに分類しています。①②…といった番号は、前節の展示品紹介と対応しています。太字で記したカードゲームは、展示品紹介の節においても紹介されているものです。展示品紹介の欄に載せきれなかったカードなどについても、本節では解説しています。

【1】カードダス

①SPY×FAMILY

2019 年に連載が開始され、2022 年にアニメ放送が始まった「SPY×FAMILY」を題材としたコレクションカードです。1 セットにメタルカード 2 枚が入っており、全 28 種類販売されています。

②鬼滅の刃

鬼滅の刃は、多くの層が共感できる家族愛や兄弟愛がストーリーに盛り込まれており、若者から大人まで年齢や性別を超えて支持されているマンガを題材としたコレクションカードです。1 セットに A5 サイズのクリアポスター 1 枚と 2 つ折り台紙 1 枚が入っています。

③ツイステッドワンダーランド（ツイステ）

2020 年からアニプレックスから配信されている、リズムゲームとバトル要素を備えた日本のモバイルゲームを題材としたコレクションカードです。1 セットにメタルカードが 2 枚入っており、全 25 種類販売されています。

④SD ガンダム

アニメ作品「機動戦士ガンダム」を発端とするガンダムシリーズに登場したメカや人物などを、頭が大きく手足が短い低頭身で表現したキャラクターを題材としたコレクションカードです。

⑤新世紀エヴァンゲリオン（エヴァ）

GAINAX 制作による日本のオリジナルテレビアニメ作品「新世紀エヴァンゲリオン」を題材としたコレクションカードです。

⑥ドラゴンボールカードダス

原作は鳥山明が描いた漫画作品。7 つ集めると願いが叶うとされるドラゴンボールを集める孫悟空の冒険を描いた物語です。1986 年より TV アニメ放映が開始されました。カード自体は 1988 年から 1997 年まで販売され、ドラゴンボールのカード商材として全 30 弾まで続きました。ゲームは 1 対 1 で行います。30 枚のカードを持ち寄り、合わさった山札から 5 枚ずつを手札とし、ジャンケンのようにカードに表示された BP ポイントの大きさを勝負します。買った方がカードを手にし、1 枚 1 ポイントとして計 20 ポイント手に入れた方が勝ちとなります。一般的なトレーディングカードゲームのルールと比較して、シンプルな構成となっている点が特長です。

【2】トレーディングカードゲーム

⑦遊戯王

原作は 1996 年から 2004 年まで週刊少年ジャンプにて連載された、高橋和希による漫画作品です。作品内で登場した架空のカードゲームを商品化したものであり、ルールは以下の通りです。

「遊戯王オフィシャルカードゲームは、キミのデッキを使い、相手と [デュエル] するゲームだ！キミの [ターン] と相手の [ターン] を交互にくりかえし、[手札] から [召喚] したモンスターなどで相手を攻撃して、先に相手の [LP] を 0 にするとキミの勝利！」(参照：コナミ公式サイト)

⑧デュエル・マスターズ（デュエマ）

デュエル・マスターズ（デュエマ）は、40 枚のカードを使って対戦するゲームです。カードのコンボを見つけて改造する楽しみや、カードをコレクションするといった

様々な遊び方があり、随所に遊び心が散りばめられています。また、拡張パックによって続々増える新カードによって、新たなアイデアが刺激され、飽きることなく遊ぶことができるゲームとなっています。

⑨ポケモンカードゲーム（ポケカ）

原作は1996年にニンテンドーから発売されたゲーム作品で、主人公がポケットモンスターと呼ばれる生き物をパートナーとし、ポケモン同士のバトルを行いながら成長していく物語です。1997年からTVアニメの放映が開始されました。本ゲームは、ゲームソフト『ポケットモンスター』シリーズの世界をテーマにした、ふたり用対戦型トレーディングカードゲームです。60枚のカードを組み合わせた「デッキ」を使って自分のポケモンと相手のポケモンのバトルを始めます。（参照：ポケモンカードゲームトレーナーズウェブサイト）

⑩バトルスピリッツ

現在でも一部のカードは高値で取引されるなど、多くの需要があり、トレーディングカードの第一線を走っていると言えます。カードダス発売20周年を記念して制作されました。バトルスピリッツは対戦型のトレーディングカードゲームです。その中心になっているのが「コア」という存在です。スピリットと呼ばれるモンスターたちの召喚、逆転を演出するマジック、そして呼び出したスピリットたちのレベルアップなど、すべてを可能にするのがコアであり、自分のターンに限られたコアをいかに使うかによって、ゲームは無限に変化していきます。（参照：バトルスピリッツ公式サイト）

⑪デジモン

原作はバンダイが1997年に発売したゲーム作品です。1996年にウィズが企画・原案を行っています。バンダイから発売されていたたまごっちの成功を基に、モンスターの育成を行い戦わせる、男児版たまごっちとして製作されました。1999年にはアニメ化を果たしています。

⑫ヴァイシュシュバルツ

ブシロードから発売されているトレーディングカードゲームの一つです。プレイヤーが好きなタイトルのカードでデッキを組むことが出来、異なるタイトルのカード同士でもバトルを行うことが出来ることが特徴です。2人で対戦して遊ぶトレーディングカードゲームとなっています。

【3】トレーディングカードアーケードゲーム

⑫オシャレ魔女♥ラブ and ベリー

2004年に稼働開始した、セガ開発による日本初の女兒向けのトレーディングカードアーケードゲームです。女の子のキャラクターを選択し、ファッションアイテムのカードの組み合わせによるコーディネートとリズムゲームでCPUと対戦し、スコアを競います。ニンテンドーDSソフトとの連動も存在しました。。

⑬キラキラ♥アイドル リカちゃん

2006 年に稼働開始した日本システム開発のトレーディングカードアーケードゲームです。着せ替え人形のリカちゃんの新コンテンツであり、カードの組み合わせによるコーディネートとリズムゲームで CPU と対戦し、スコアを競います。ニンテンドーDSソフトとの互換性はなく、稼働終了後のカードはコレクションのみしか目的を残さないという点がありました。

⑭ワンタメ

2006 年に稼働開始した、カプコンとタカラトミーが共同で開発・制作した女兒向けのトレーディングカードアーケードゲームで、アイドルの卵であるパピーを使ってリズムゲームです。赤外線通信によるデータ送受信ができ、携帯液晶ゲームとの連携が可能になっています。

⑮アイカツ！

2012 年に稼働開始した、バンダイが発売したの女兒向けのトレーディングカードアーケードゲームです。アイドルとオーディションが主題になっており、カードによるコーディネートとリズムゲームによりステージクリアを目指す流れになっています。連動したテレビアニメもあり、本来の対象年齢を大幅に超えて幅広い年齢層にプレイされました。

⑯オトカドール

2015 年に稼働開始した、コナミ開発による女兒向けのトレーディングカードアーケードゲームです。他のゲームとは違いリズムゲームの結果で変化するコマンドによるバトルがゲームの主体であり、バトル終了後に着せ替えカードが手に入る仕様になっています。

⑰キラッとプリ☆チャン

2018 年に稼働開始した、タカラトミーアーツとシンソフィアの共同開発による女兒向けのトレーディングカードアーケードゲームです。プリティーリズムやプリパラに続くプリティーシリーズの第 3 弾となります。他と同じように着せ替えとリズムゲームを主体としていますが、SNS をモチーフにした演出が特長的です。

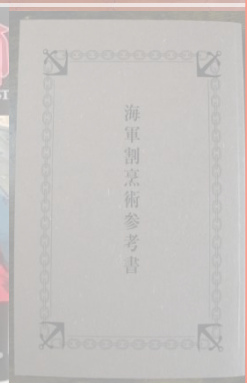
⑱ワッチャプリマジ！

2021 年に稼働開始した女兒向けのトレーディングカードアーケードゲームです。プリティーシリーズの第 4 弾であり、他シリーズに倣い着せ替えとリズムゲームを主体としていますが、タッチパネルの採用や、カードが光沢紙からクリア素材に切り替えられるなど様々な部分が一新されました。

○参考文献

- ・ カードダスポータルサイト「カードダストットコム」 <https://sec.carddass.com>
- ・ SPY×FAMILY https://sec.carddass.com/club/products/detail/spy-family_04/
- ・ 鬼滅の刃 <https://www.carddass.com/kimetsu/>
- ・ ツイステ <https://www.carddass.com/twisted-wonderland/>
- ・ 遊戯王 <https://www.yugioh-card.com/japan/howto/>
- ・ デュエル・マスターズ <https://dm.takaratomy.co.jp/rule/basic/>
- ・ ポケモンカードゲーム <https://www.pokemon-card.com/about/>
- ・ バトルスピリッツ <https://www.battlespirits.com/rule/official-rule-manual/page02.html>
- ・ デジモン <https://digimoncard.com/about/001.php>
- ・ ヴァイシュシュバルツ <https://ws-tcg.com/about/>
- ・ オシャレ魔女♥ラブ and ベリー
<http://www.sankei.co.jp/enak/2006/dec/kiji/01lifeluvberry.html>
- ・ キラキラ♥アイドル リカちゃん
<https://game.watch.impress.co.jp/docs/20060629/licca.htm>
- ・ ワンタメ https://www.takaratomy.co.jp/product_release/pdf/p060713_1.pdf
- ・ アイカツ！ <https://www.aikatsu.com/aikatsu.php>
- ・ オトカドール <https://www.konami.com/amusement/ac/otoca/>
- ・ キラッとプリ☆チャン <https://www.takaratomy-arts.co.jp/specials/prichan-game/>
- ・ ワッチャプリマジ！ <https://primagi.jp>

書籍の デザイン



—Book Design—



2 班
三浦 ころろ
大竹 玲央
辻田 陽菜里
前田 しほり
山下 旭
山田 桃子



出品目録

番号	書籍名	所持者
1	ヴァイオレットエヴァーガーデン 下	大竹
2	海軍割烹術参考書	大竹
3	鋼の錬金術師	辻田
4	ドラゴンボール	辻田
5	紙の町のおはなし	辻田
6	特選名著復刻全集 発展	山下
7	こころ	山下
8	こころ	辻田
9	こころ	大竹
10	こころ	前田
11	新選名著復刻全集 当世書生気質 第一回	山下
12	名著復刻日本児童文学館 21 蝗の大旅行	山下
13	厭な小説	山下
14	厭な小説	山下
15	新編 風の又三郎	山田
16	定番おかずがぜ〜んぶおいしく冷凍できちゃった 100	山田

概説

近年デジタル化が進み電子書籍も主流になりつつなか、紙の本は生き残り根強い支持を得ている。そして紙媒体を手にする理由の1つに、デザインで選んでいるという人もいるかもしれない。書籍の内容に加え表紙や裏表紙のデザイン、和装から洋装、ページデザインなどによって付加価値が高まっているのではないだろうか。ここから今回の展示では、書籍のデザインに着目した展示を行う。

書籍と言っても小説(文庫本・単行本)、絵本、復刻本、漫画、料理本など幅広い。そしてそれに合ったデザインや構成で工夫が凝らされている。そこから時代背景やターゲットとする年齢層、著者の意図などが垣間見えるだろう。書籍であるため内容に注目することはもちろん、デザイン・構成の点においても楽しむことができることを実感してもらいたい。

(山田 桃子)



- 1
- ・『ヴァイオレット
エヴァーガーデン 下』
 - ・著：暁 佳奈
 - ・KA エスマ文庫
 - ・発行：平成 28 年 12 月 26 日
初版



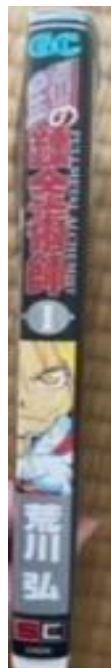
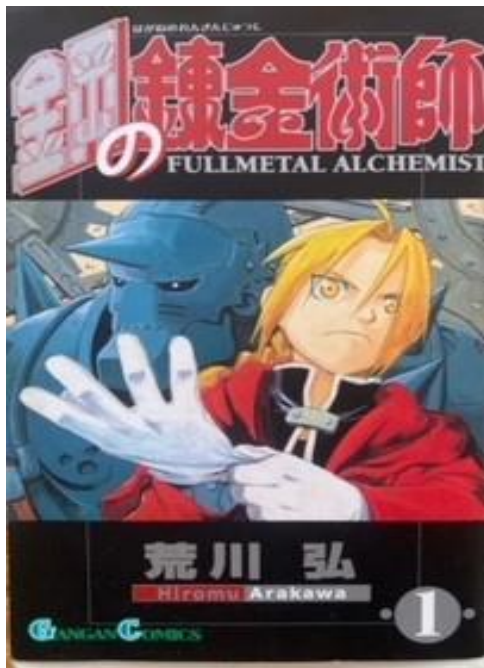
- ・下巻中盤では主人公の心情に合わせて、黒のページに白文字の構成が導入されている。また、別の場面では一つの単語だけが2ページに渡って使用されている。黒地のページ、一つの単語を使用し続けることで、文章だけではなく視覚的にも登場人物の心情を読者に伝えることができる。



- 2
- ・『海軍割烹術参考書』
 - ・編集・発行
特別非営利活動法人赤煉瓦
倶楽部舞鶴 舞鶴市
 - ・発行：平成 19 年 7 月



- ・大日本帝国海軍で使用されていた、レシピやマナー、食器の配列などが書かれた本の復刻版であり、現代のアレンジを少し加えている。現在、舞鶴市の HP から当時の「海軍割烹術参考書」を閲覧することができ、現物と復刻版の比較も可能になっている。レシピの内容は材料・調理方法が掲載されているが、食材や調味料の分量が書かれていない、といった現代の料理本とは異なる構成になっている。



3

- ・『鋼の錬金術師』
- ・著：荒川 弘
- ・ガンガンコミックス
- ・発行：2002 年 1 月 22 日



- ・錬金術師である兄弟が失ったものを取り戻すための旅の途中で出会ったさまざまな問題を解決する姿を描いたダーク・ファンタジー。カバー裏に、本編のシリアスな雰囲気とはまた違ったコメディタッチのイラストが描かれており、カバー裏まで楽しめる。作者の遊び心が見えるデザインとなっている。

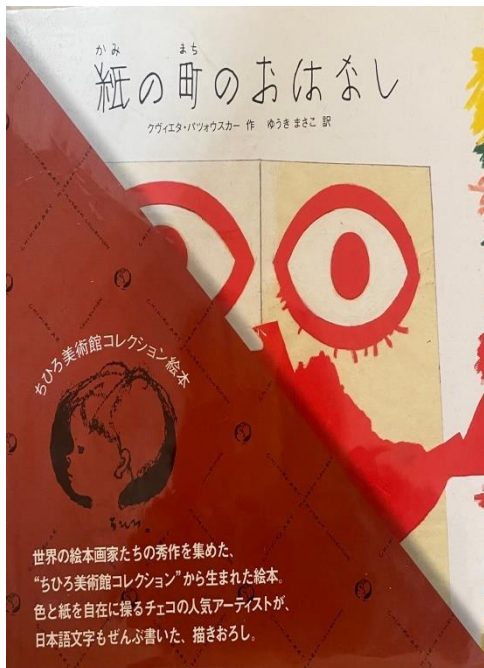


4

- ・『ドラゴンボール』
- ・著：鳥山 明
- ・集英社
- ・発行：1985 年 9 月 10 日



- ・世界中に散らばったドラゴンボールと呼ばれる、どんな願いも叶える力をもつ秘宝と主人公の孫悟空を中心に描かれる冒険バトル物語。背表紙を巻数の順に並べるとイラストが現れるというデザインがほどこされており、本棚に並べたときの見栄えは圧巻。



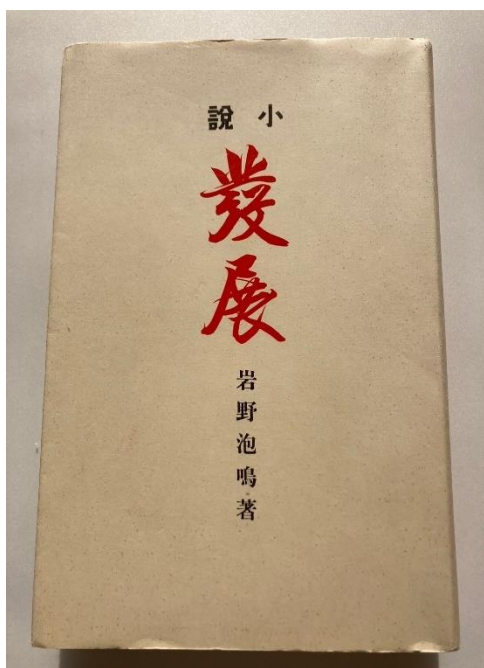
紙の町のおはなし
クワイエタ・パツオウスカー 作 ゆうき まさこ 訳

5

- ・『紙の町のおはなし』
- ・著：クワイエタ・パツオウスカー
- ・訳：ゆうき まさこ
- ・小学館
- ・発行：2000 年 7 月



- ・世界の絵本作家たちの秀作を集めた“ちひろ美術館コレクション”から生まれた絵本。紙の性質を活かした作品と文字が綴られており、エリック・カールの“はらぺこあおむし”のように、仕掛け絵本のようにになっているページがある



6

- ・『特選名著復刻全集 発展』
- ・著：岩野 泡鳴
- ・近代文学館
- ・発行：昭和 51 年 7 月 1 日



- ・本書は明治 45 年 7 月 1 日に発行された岩野泡鳴「発展」の近代文学館による復刻本。本の装幀が和装から洋装に変化することで背表紙や厚みが生まれ、立てて保管することが可能になった。岩野泡鳴は明治・大正期の自然主義 5 大作家の 1 人。

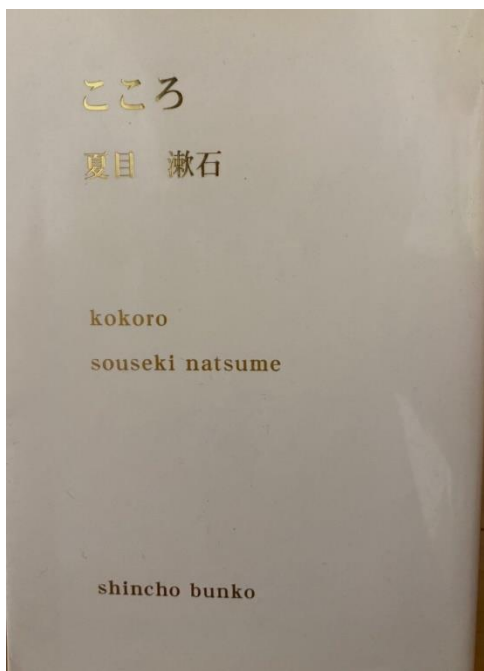


7

- ・『kokoro』
- ・著：夏目 漱石
- ・新潮社

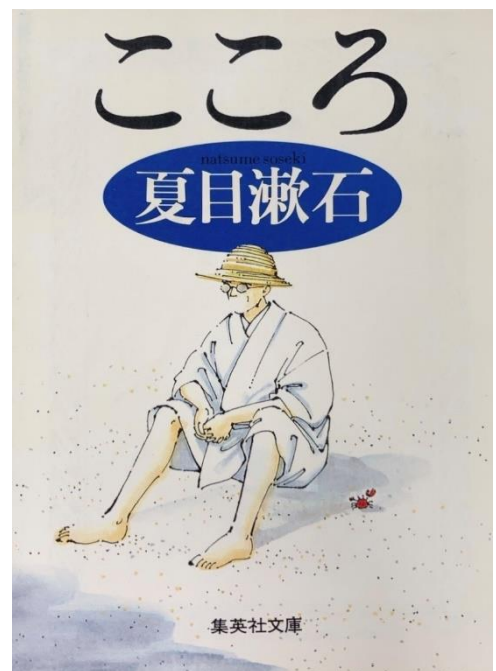


- ・ 同じ本が様々な出版社から出版されるようになり、各社は装丁で差別化を図るようになった。本文についてもフリガナを振る基準などに出版社ごとに微妙に差異がある。



8

- ・『kokoro』
- ・著：夏目 漱石
- ・新潮文庫



9

- ・『kokoro』
- ・著：夏目 漱石
- ・集英社文庫



10

- ・『ココロ』
- ・著：夏目 漱石
- ・集英社文庫



11

- ・『新選名著復刻全集 当世書生気質 第一回』
- ・著：坪内 逍遙
- ・近代文学館
- ・発行：昭和 53 年 5 月 1 日



- ・本書は明治 18 年 6 月 15 日に発行された坪内逍遙「当世書生気質」の復刻本。自著「小説神髓」の写実小説論を实践した、江戸の戯作から明治の小説に移行する先駆的な作品。この時代はまだ和装の本が主流で、背がなく厚みもなかったため複数巻に分けて出版されるのが一般的だった。当世書生気質は 6 回にわたって出版された。



12

- ・『名著復刻日本児童文学館 21
蝗の大旅行』
- ・著：佐藤 春夫
- ・ぽるぷ出版



- ・本書は大正 15 年 9 月 25 日に改造社より刊行された佐藤春夫「蝗の大旅行」のぽるぷ社による復刻本。洋装の一般化とともに外箱(下写真)や表紙・背表紙のデザインが凝った本が誕生した。



(外箱)



13

- ・『厭な小説』
- ・著：京極 夏彦
- ・KADOKAWA
- ・発行：令和 2 年 5 月 25 日初版



- ・京極夏彦は文章がページを跨がないように本文をデザインすることで有名。この 2 冊もレイアウトのため本文が内容に影響のない範囲で一部追加・変更されている。



14

- ・『厭な小説』
- ・著：京極 夏彦
- ・祥伝社
- ・発行：平成 24 年 9 月 10 日初版





15

- ・『新編 風の又三郎』
- ・著：宮沢 賢治
- ・新潮文庫
- ・発行：平成元年 2 月 25 日



- ・ヨルシカが文学をモチーフに制作しリリースしたシングル「又三郎」その元作品の『新編 風の又三郎』とコラボレーションし限定カバーデザインとして発売された。アート紙や特殊印刷を施した新潮文庫ならではのこだわりデザインで、ヨルシカファンにはたまらない表紙となっている。



16

- ・『定番おかずがぜ〜んぶ おいしく冷凍できちゃった 100』
- ・料理：新谷 友里江
- ・主婦の友社
- ・発行：2019 年 8 月 20 日



- ・見開きで 1 品または 2 品のレシピと写真が掲載されている 100 のレシピが載った料理本。表紙からも 3 ステップの工程が分かりやすく、裏表紙にも保存手前の写真があり一目で冷凍できるおかず料理本と分かりやすい。また、開いてもページがめくることがなく、見ながら料理可能な優れものである。

1. 漫画の概要

漫画とは戯画、風刺画、大津絵、鳥羽絵(とばえ)、狂画、カリカチュア、カートゥーン、劇画、コミックなど多様な呼称がつけられた絵画分野、あるいはその総称のことだ。

現代日本で一般的に「漫画」と言われてイメージするのはカートゥーン(一枚絵)かコミック(ストーリー漫画)だろう。コミックは20世紀に入って映画などの影響を受けて世界的に発展してきたストーリー性のある「コマ漫画」のことである。現在では全出版物の3割を占めると言われるほどに発達し、100万~200万部の発行部数を持つ作品もある。2019年にアニメ化されたことを契機に、日本国内どころか世界中で記録的な大ヒットを遂げた吾峠呼世晴作の『鬼滅の刃』の累計発行部数が1億5000万部を突破したことは記憶に新しい。

同時に内容的にもかつての子供専用から青年、OL、サラリーマン、主婦向けなど多様化し、レディース・コミックや経済コミックなど分野が拡大した。難解な経済問題や政治・国際・防衛問題までをテーマとし、ヒットしたものも多くある。

今回の展示はその「コマ漫画」における登場人物の喜怒哀楽などの感情表現、漫符、デフォルメ、隠喩などの現代の漫画特有の表現に注目してまとめられている。

出典

デジタル大辞林コトバンク『日本大百科全書(ニッポニカ) 「漫画」の解説』 頁

URL :

[https://kotobank.jp/word/%E6%BC%AB%E7%94%BB-636540#:~:text=%E3%81%BE%E3%82%93%E2%80%90%E3%81%8C%20%E2%80%A5%E3%82%B0%E3%83%AE%E3%80%90%E6%BC%AB%E7%94%BB%E3%80%91&text=%E2%91%A0%20\(%E2%94%81%E3%81%99%E3%82%8B\)%20%E8%87%AA%E7%94%B1%E5%A5%94%E6%94%BE,%E6%BB%91%E7%A8%BD%E7%94%BB%E3%81%AA%E3%81%A9%E3%81%AE%E9%A1%9E%E3%80%82](https://kotobank.jp/word/%E6%BC%AB%E7%94%BB-636540#:~:text=%E3%81%BE%E3%82%93%E2%80%90%E3%81%8C%20%E2%80%A5%E3%82%B0%E3%83%AE%E3%80%90%E6%BC%AB%E7%94%BB%E3%80%91&text=%E2%91%A0%20(%E2%94%81%E3%81%99%E3%82%8B)%20%E8%87%AA%E7%94%B1%E5%A5%94%E6%94%BE,%E6%BB%91%E7%A8%BD%E7%94%BB%E3%81%AA%E3%81%A9%E3%81%AE%E9%A1%9E%E3%80%82)

デジタル大辞林コトバンク『ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典 「まんが」の解説』 頁

URL : <https://kotobank.jp/word/%E3%81%BE%E3%82%93%E3%81%8C-137875>

2. オノマトペとは？

オノマトペとは、漫画の中で大変重要な慣用表現の一つである。音としての表現の無い漫画では、オノマトペで擬音語や擬態語を表すことで生き生きとして表現ができる。「小説と比べ情報量が圧倒的に不足してしまいがちな漫画にとって、一語に複数の意味や状況、背景などを集約することができるオノマトペのもたらす効果は大きい。情報を簡潔に示す・静止画に動きを加えるなどどのように漫画の避けられない弱点を少なからずカバーすることに留まらず、小説の文章では実現できない表現効果によって原作に近い世界を生み出すこともできるという点からも、漫画におけるオノマトペは非常に重要な要素になっているとすることができる。」¹一語に複数の意味や状況、背景などを集約することができるとは、どういうことか。図1を見ていただきたい。



図 1

これは「機動戦士ガンダムさん」の一コマである。「ピキというオノマトペは、そのコマの丁度その時に怒りの感情を抱いた（誰かの行動や発言によって怒りを抱いた瞬間）であることが表現できる。もしオノマトペが無かったら、この登場人物が継続して怒りを抱いていたのか？前のコマで起こった出来事によって怒りの感情が今、起こったのか？どちらともとれるニュアンスとなる。

また、図2からは静止画に動きを加えるという効果が見られる。手元の描写からも腕を何度も上下させていることは伝わるが、より大きく、「ブンブン」と何度も振っている様子がよりダイレクトに読者に伝わってくる。



図 2

¹ 漫画におけるオノマトペの表現力 井澤 小枝子

図1「機動戦士ガンダムさん」 大和田秀樹 巻数不明 KADOKAWA

図2「山田さんとLv99の恋をする」 ましろ 1巻 GANMA!

<感情ごとのオノマトペ表現>

・喜び

喜びという感情では「ワクワク」「うきうき」「ばぁぁ」「るんるん」「にこにこ」「キラキラ」といったオノマトペの他、「キャッ」「よっしゃー!」「わーい」など言葉としての表現も頻繁に用いられる。喜びという感情が、かみしめるよりも表に出やすい（言葉やポーズ、動作に現れやすい）という特徴があるためであると考えられる。図2で見た「ブンブン」も動作を表すオノマトペであるが、右の人物が左の人物に出会えた喜びや興奮が動作に現れているとするならば、これも喜びのオノマトペ表現と言える。また、図3の「どーん」は、人物の大きく手を広げたポーズとの相乗効果で、喜びの感情をより強く伝える効果がある。



図 2

2

・好き（照れ）

好きという感情では、「ドッキン」「ドキドキ」「ドッドッ」「ドクン」「かあっ」「きゅん」等オノマトペがよく見られる。喜びとは対照的に、言葉にならない表現が多いためであると考えられる。また、胸の高鳴りがそのままオノマトペとして表現されることが多い。図4で見られるような「かっ」という表現は照れや好きで頻出し、頬が紅潮する様子が表現されている。「かっ」や「か~~~~」「かぁ」など細かなニュアンスの違いが表現できる。



図 4

図3 「ONE PIECE」 尾田栄一郎 巻数不明 集英社

図4 「アオハライド」 咲坂伊緒 1巻 集英社



・怒り

怒りでは「わなわな」「イライラ」「ムカムカ」「イラッ」「ゴゴゴゴ」「ピキッ」「カッカ」「カリカリ」「ブンブン」などのオノマトペが頻繁に用いられる。怒りの感情についても、照れ（好き）と同様に言葉での表現が少ない為、多くの場合表情や漫符（蒸気）、背景やキャラクターの動き等と併せてオノマトペが頻出する。図5では、オノマトペに使用される袋文字内部も怒りの感情を表したトーンが用いられる等の工夫が見られる。

図5

・哀しみ

哀しみでは「ガーン」「ズキン」「どんより」「チーン」「うるうる」「ずーん」「さめざめ」「ホロリ」等のオノマトペが使用される。コミカルなシーンではオノマトペが使用されることが多いが、シリアスな場面では登場人物の表情や背景等で表現されるため、オノマトペはあまり登場しない。図6では、キャラクターの表情とキャラクターの背後に大胆に配置された「ガーン」でキャラクターの絶望的な感情を表現しつつ読者がくすりと笑えるようなコミカルさを演出している。



図6

3. 漫符

漫符(まんぷ)とは、漫画などに特有の記号表現のことである。『サルでも描けるまんが教室』(相原コージ・竹熊健太郎共著)という書籍で初めてこの単語が出現したとされる。この書籍では漫符のことを「感情や感覚を視覚化した、まんがならではの符号(記号)」だと説明している。漫符は主として、漫画などのキャラクターの内面を表現するための、独特の視覚言語やアイコノグラフィーに属するシンボル(アイコン)である。漫符一つあるだけで同じ顔でも全く違う印象を与える。

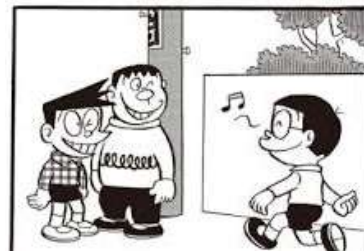
< 喜び >



「目を輝かす」喜びを待った様子を表す。



「鼻歌を歌う」気分が良い様子を表す。



< 怒り >



怒りで頭が沸騰している様子を表す。



頭に血が上って血管が浮かんでいる様子を表す。



< 落胆 悲しみ >



淀んだ空気で落ち込む様子を表す。



悲しみて涙を流す様子を表す。



< 好意 >



頬が紅潮し、恋をしている様子を表す。



好きな人を見たときにハートが飛ぶ様子を表す。



出典

「ゾン 100～ゾンビになるまでにしたい 100 のこと～」 麻生羽呂、高田康太郎

「ドラえもん」 藤子・F・不二雄

「ドラゴンボール」 鳥山明

「ギガタウン 漫符図譜」 こうのふみよ

「アオハライド」 咲坂伊緒

4. マンガの表情

漫画では、登場人物の心情を表すために、その登場人物たちの表情を変化させ、心情を表そうとすることがある。このパートでは、登場人物の心情を表した表情に着目し、様々な状況を挙げていきたい。

喜び：喜びの感情を表す際は、眼が細くなったり、頬や顔全体が赤くなったりする傾向がある。また、喜びにも種類があり、その種類によって反対に目が大きくなりキラキラして喜びが表現されることもある。基本的には、笑顔の表現が喜びの表情と合致しやすいため、眼が細くなる演出が多い。しかし、感動したり驚きの末の喜びなどの場合は、涙を使い感動も同時に表現する場合もある。



怒り：怒りの感情を表す際は、顔色が暗くなったり、眉が上がったり、白眼になったりする傾向がある。また、怒りにも種類があり、裏切られた際の怒りだと顔がトーンを使い暗いイメージを与えるものになり、逆ギレの場合は、眼が逆ハの字になったりする表情になっている。



好き（照れ）：好きや照れの感情を表す際は、顔が赤くなったり、眼が大きくキラキラとしたりする傾向がある。また、好き（照れ）にも種類があり、不意の照れの場合、眼が大きく顔が赤くなったりする。そして、恥ずかしさの故の照れは、顔が赤くなり涙を使用し、恥ずかしさを表現する場合もある。



悲しみ（落胆）：悲しみや落胆の感情を表す際は、登場人物の目の光がなくなり、暗色が多くなり絶望を表すような表現をすることが多い。また、でこに縦線を入れ落胆を表す場合や涙を流し悲しみを表現する場合もある。

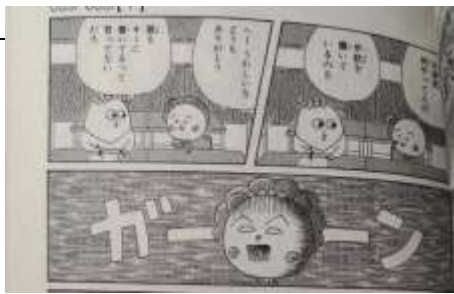


引用文献

- ・『ハイキュー！！』集英社 古舘春一著
- ・『山田くんと Lv.999 の恋をする。』1巻 GANMA！ ちふる著
- ・『紅殻のパンドラ -GHOST URN-』角川書店 六道神士
- ・『午前3時の無法地帯』1巻P.145 祥伝社 ねむようこ著
- ・『ニセコイ』集英社 古味直志著
- ・『アオハライド』1巻 集英社 咲坂伊緒著
- ・『ハチミツとクローバー』1巻P. 66,131 集英社 羽海野チカ集英社

4. 展示品紹介

喜		「ハイキュー!! 43 巻」 古館春一著
		「山田さんと Lv.999 の恋をする 1 巻」 ましろ著
怒		「僕のヒーローアカデミア 9 巻」 堀越耕平著
		「鬼滅の刃 2 巻」 吾峠呼世晴

悲		「コジコジ 1巻」さくらももこ著
		「ハチミツとクローバー4巻」羽海野チカ著
照		「P と JK1 巻」三好マキ著
		「アオハライド 1巻」咲坂伊緒著

NO IMAGE

「漫画の世界へ」

紙、テグス

漫画の中に用いられる表

現を空間の中に構成する

ことによって、平面的な

漫画の世界を空間的なも

のに置き換えることを目

指し制作した。

文字を書くもの

はじめに

近年、情報機器の普及により『手で字を書く』（下線部にはタイピングを除いたものを指す。）』機会が減ったと考えられます。文化庁の令和3年度「国語に関する世論調査」の結果の概要によれば、情報機器の普及の影響によって「手で字を書くことが減る（89.4%）」、「漢字を手で正確に書く力が衰える（89.0%）」という回答がとて多いことが分かりました。この結果から、私たちが『筆記具（パソコン等のタイピングするものは除く。）』に触れる機会は徐々になくなっていくと言えます。また、この状態のままでは手で字を書く文化は消えてしまう可能性があります。そのため、手で字を書く魅力を再確認する機会が必要であると考えられます。そこで、本コーナーでは筆記具に焦点を当てた展示を行うこととなりました。

筆記具は手で文字を書くという行為に欠かせないものと言え、現在では筆や鉛筆、万年筆といった多種多様な姿形をしています。多種多様なものがありながら、それぞれに特徴があり、用途別に扱われることもあります。また、それらの特徴から、「ある人はこれが良い、またある人はこれが良い」と、好みを生み出してきたと考えられます。つまり、私たちはこの「棒状」の書く道具に対して強い「こだわり」があると言えます。この「こだわり」は現在の私たちにも作用し、興味を生み出し、手で字を書きたいと思わせる絶好の媒体となり得ると考えられます。そのため、本コーナーでは『文字を書くもの』と筆記具の『歴史』、『特徴』、『他の筆記具との関わり』を伝えることで、多くの人の筆記具に対する「こだわり」を引き出し、手で字を書くことの魅力を再確認させることを意義としました。どうぞ筆記具との出会いをお楽しみください。

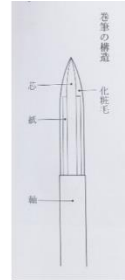
資料一覧

1. 【巻筆】
2. 【水筆】
3. 【筆ペン】
4. 【羽ペン（または羽根ペン）】
5. 【つけペン】
6. 【ガラスペン】
7. 【万年筆】
8. 【ボールペン（油性）】
9. 【ボールペン（水性）】
10. 【ボールペン（ゲルインク）】 ※画像無しとなっています。
11. 【ボールペン（消せるインク）】
12. 【マーカーペン（フェルトペン）】
13. 【蛍光ペン】
14. 【鉛筆】
15. 【シャープペンシル】
16. 【メタルペン（現代）】
17. 【チョーク】

資料解説

1.【巻筆】

- ・国内で現れた年代:500年代（または3～7世紀）
- ・世界で初めて開発された年代:不明（日本では812年ごろ）
- ・使用最盛期:不明



概要：

巻筆は漢字や仏教の伝来とともに日本に伝わってきた。日本での製作は後嵯峨天皇の時代に空海によって筆の製法がもたらされたことにより始まったと言われている。奈良時代から江戸時代末期まで珍重されていたが、現代では巻き筆を作っているのは一軒のみとなった。

巻筆とは真（芯）を補強するにあたり、毛ではなく、紙を用いたもの。巻筆は根元に紙が巻かれている、鋒部の一部しか活用することができず、いかに筆圧を加えても、その線質がある程度以上に太くならないという特徴をもっている。安定した線質を表現しやすいことが巻筆の長所であり、それが鋒の可動部分の短さという物理的な問題から、草書をはじめとする激しい変化を見せる表現には適さないという短所に繋がっている。

2.【水筆】

- ・国内で現れた年代:836年～907年（唐代末期）
- ・世界で初めて開発された年代:不明（日本では明治維新以降）
- ・使用最盛期:不明



概要：

水筆は鋒の内部を毛の配合によって構成され水含みが良く、巻筆の紙を何度も巻きながら太くしていくという製造の煩雑さを解消するために作られるようになった。動物の毛の種類により剛毛筆（ウマ・イタチなど）、柔毛筆（ひつじなど）、兼毛筆（剛毛と柔毛などの毛を混合したもの）がある。それぞれ表現しやすいものに違いがあり、剛毛筆は楷書、柔毛筆は草書体や行書体、兼毛筆はどの書体でも書きやすいという特徴がある。

3.【筆ペン】

- ・国内で現れた年代:1972年
- ・世界で初めて開発された年代:1972年
- ・使用最盛期:不明



概要：

1972年にセーラー万年筆から「ふでペン」が開発された。先端は柔らかいフェルトペンになっているものと、合成繊維などの毛が使用されている本格毛筆タイプがある。本格毛筆タイプは細い合成樹脂を束ねて作られた筆先に、軸に内蔵されたインクを供給する構造となっているものが一般的であるが、一部高級品にはイタチの毛を使用したものがある。改良を重ねヒット商品として育成し、初めて商業的成功を収めた企業は呉竹精昇堂（現：呉竹）である。

4.【羽ペン（または羽根ペン）】

- ・国内で現れた年代:不明（一説には1871年）
- ・世界で初めて開発された年代:5世紀ごろ
- ・使用最盛期:西洋では5～19世紀（日本では普及せず）



概要：

羽ペンは葦ペンと呼ばれる葦で作られた筆記具に取って代わった筆記具で、5世紀から19世紀にかけて主に西洋において普及した。ガチョウやハクチョウ、猛禽類、七面鳥などの翼の羽を用いて作られていた。

羽ペンはペン先にインクをつけて使用する筆記具だが、インクを貯めることは出来なかったため、何度もインクをつけて使用していた。また、何度も書くとペン先が折れることがあったため、ペンナイフを用いてペンの先をカットして使用していた。このような使用面でのデメリットが解決された金属製のつけペンや万年筆の登場により、需要はなくなった。しかし、現在の日本においても製造・販売はされている。

5.【つけペン】

- ・国内で現れた年代:不明
- ・世界で初めて開発された年代:19世紀初頭
- ・使用最盛期:不明



概要：

つけペンは羽ペンに取って代わった。しかし、インクを貯めることが出来なかったため、万年筆が開発されてからは一般的に使用されことはなくなった。現在は、漫画などの特定の用途でのみ多く使用されている。

ペン先は金属製やガラス製などがあり、形も用途によって異なり様々な種類が現在でも多く販売されている。

6.【ガラスペン】

- ・国内で現れた年代:明治35年（1902年）
- ・世界で初めて開発された年代:明治35年（1902年）
- ・使用最盛期:平成（1989年～）から現在



(C) 2001-2021 佐瀬工業所

概要：

ガラスペンは明治35年に風鈴職人の佐々木定次郎氏によって日本で開発された筆記用具である。書き味の滑らかさ、インクの持ちの良さ（1度インクを付けるとハガキ1枚程度書ける）から瞬く間にイタリア・ドイツ・フランス等、世界中に広まっていった。その後ボールペンに取って代われ需要は低下、一時は衰退した。

明治～昭和まではペン先のみガラスペン（軸は竹軸・セル軸・ラクト軸）が主流だったが、佐瀬勇によって、平成元年にペン先に使用していた8本の溝の入った棒を使用してバーナーであぶり、独特のねじり模様をつけた一体型（ペン先から軸までガラス製）のガラスペンが開発され、筆記用具としての性能だけでなく見た目の美しさから工芸品とも謳われている。

7.【万年筆】

- ・国内で現れた年代:明治時代
- ・世界で初めて開発された年代:19世紀初頭
- ・使用最盛期:明治時代後期から現在



概要：

明治時代に輸入されるようになった万年筆は、和紙に毛筆で文字を書くというそれまでの筆記を少しずつ変えていった。明治45年頃には国産の万年筆が生産、販売されるのは日常的な風景となっていたと考えられる。国産の万年筆には独自の工夫が加えられた。また身近な道具として大衆化していき、近代文字を書くときには万年筆が必須とされた期間は長く、社会人ならば万年筆を持つのが当たり前となった。このように、文字を書き記す機能と華麗な装飾が施されるなど、さまざまな工夫が重ねられる万年筆は、俗に「筆記具の王様」と言われる。

日本に初めて万年筆が輸入された時期と場所ははっきりと確定できないが、組織的に継続して万年筆を取り扱ったのは丸善であった。丸善はイギリスのデ・ラ・ルー社をはじめとして万年筆を積極的に輸入し、その普及啓蒙に努めた。また明治44年に創業したセーラー万年筆は現存する最古の万年筆メーカーである。昭和に入る頃になると国産の万年筆の生産は進展し、もはや珍しい舶来品ではなくありふれた日用品となった。

万年筆は長年使用することでペン先が個人の書き癖に馴染み、書きやすくなっていく特性がある。またインクを補給しながら長期間使用することが可能であり、きわめて属人性の高い個人的な筆記具である。

8.【ボールペン（油性）】

- ・国内で現れた年代:1945年
- ・世界で初めて開発された年代:1930～1940年代
- ・使用最盛期:1970年代から現在



2019 TOMBOW PENCIL CO., LTD.

概要：

日本に最初にボールペンが持ち込まれたのは戦後、1947年にボールペン普及キャンペーンのための飛行機が空中から大量のボールペンをばらまくというパフォーマンスがされる。これを入手した万年筆製造者らがこぞってボールペンの開発に取り掛かった。

1970年代からオフィスでも広く使われるようになり代表的な筆記具となった。

9.【ボールペン（水性）】

- ・国内で現れた年代:1960年代～1970年代
- ・世界で初めて開発された年代:1964年
- ・使用最盛期:1972年から現在



2019 TOMBOW PENCIL CO., LTD.

概要：

油性よりもインクの粘度が低いため、軽快な書き味が特徴として挙げられる。しかし、油性よりもドライアップしやすく、使用後は蓋を閉めるなどの注意が必要である。

10.【ボールペン（ゲルインク）】

- ・国内で現れた年代:1984年
- ・世界で初めて開発された年代:1984年
- ・使用最盛期:現在

概要：

中性ボールペンとも呼ばれ、油性の滲みにくさと水性のなめらかさを併せ持つ。ゲルの性質によって、水性ボールペンのよさである書き味がなめらか、ボテが無い、書き出しが良いことと、油性ボールペンのよさであるインク残量を見ることができる。

11.【ボールペン（消せるインク）】

- ・国内で現れた年代:2007年
- ・世界で初めて開発された年代:2006年
- ・使用最盛期:現在



概要：

2007年にパイロットから「フリクション」が発売され、日本でも爆発的に普及した。しかし、文書の改竄の恐れという問題があり、事務的な場での使用が禁止する動きがある。

12.【マーカーペン（フェルトペン）】

- ・国内で現れた年代:油性1953年 水性1963年
- ・世界で初めて開発された年代:1946年
- ・使用最盛期:現在

概要：

油性マーカーが1953年に寺西化学工業によって「マジックインキ」として販売され、水性マーカーが1963年にぺんてるによって「ぺんてるサインペン」として販売された。一般的にマジックと呼ばれるのは油性、サインペンと呼ばれるのは水性のマーカーペン。マーカーペンの総称はフェルトペン。



13.【蛍光ペン】

- ・国内で現れた年代:1974年
- ・世界で初めて開発された年代:1958年
- ・使用最盛期:現在



概要：

トンボ鉛筆が1958年にドライインクとして原型（マーキングペンとして）を開発した。これはガラス容器に油性インクが入ったマーカーペンであった。そして、1974年に同社から「暗記ペン蛍光」として現在のような蛍光ペンが普及した。

14.【鉛筆】

- ・国内で現れた年代:江戸時代前後
- ・世界で初めて開発された年代:1560年代
- ・使用最盛期:19世紀から現在



概要：

鉛筆の芯は、黒鉛と粘土の割合によって、硬いものからやわらかいものまであり、例えばHBでは黒鉛約70%に対して、粘土約30%である。黒鉛の量が多いほど濃くやわらかい芯に、また粘土の量が多いほど薄く硬い芯になる。黒鉛だけの時代は、細く削った黒鉛の塊を糸や針金を使ったり、木の板で挟んだりして、折れないように、手が汚れないようにと何かでカバーして使っていたが、その後、細長い木に四角い溝を切り、四角く削った黒鉛を入れて木で蓋をして、それから丸く削る方法で現在の形の基礎ができた。19世紀の後半に、丸い芯を丸く削った軸板で挟む現代の方法を、アメリカの鉛筆業者が開発した。これにより、使いやすくコストの安い鉛筆ができ、世界的に普及した。

JIS規格では芯の硬度は6Bから9Hまで17種類あり、硬い芯はHardの頭文字Hを使い、やわらかい芯はBlackの頭文字Bで表される。HとHBの間にFがあるが、これはFirm（ひきしまった）の頭文字を使っている。

15.【シャープペンシル】

- ・国内で現れた年代:大正時代（1920年代）
- ・世界で初めて開発された年代:1830年代
- ・使用最盛期:1960年代から現在



概要：

1830年代にアメリカ人によって考案された。英語では「メカニカル・ペンシル／MECHANICAL PENCIL」と呼ばれている。芯を繰り出す機械仕掛けの鉛筆という意味である。アメリカで発売された第1号の商品名は「エバーシャープ」（いつもとがっている）というものだった。

国産の第1号は大正時代初期に早川徳次（はやかわとくじ）氏が開発し、「エバー・レディー・シャープペンシル」という商品名をつけた。これが「シャープペンシル」の由来である。1960年代に大日本文具株式会社（現在のぺんてる㈱）が黒鉛とプラスチックを混ぜ合わせて作った細くて強いシャープ芯を世界に先駆けて開発し、0.5ミリ芯のノック式シャープペンシルが誕生した。黒鉛と粘土による鉛筆の芯に比べてシャープ芯の強度は当時でも1.5倍という優れたものであった。画数の多い日本語には0.5ミリ芯が最適なことから多くの人によるこばれた。同時に、芯が細くなったことで「ノック式」という便利な繰り出し方法も考案され、書きやすさと使いやすさ、そして安価で供給されることによって、シャープペンシルは国民的な筆記具となった。

16.【メタルペン（現代）】

- ・国内で現れた年代:現代
- ・世界で初めて開発された年代:現代
- ・使用最盛期:これから……



概要：

現代のメタルペンは、500年以上前から西洋美術で主に使用されていた銀筆を基にして作られた。銀筆は芯が銀や銅などの金属で、現代のメタルペンも様々な金属の特殊合金で芯が形成されている。特徴は、芯が金属であるため比較的たくさん書くことができる点である。

現在ではサンスター文具の「metacil」やプリコ株式会社の「ベータペン」、ピニンファリーナの「カンビアーノ」などが販売されている。

17.【チョーク】

- ・国内で現れた年代:1873年
- ・世界で初めて開発された年代:19世紀
- ・使用最盛期:大正時代から現在



概要：

白亜（白堊）とは、古代（主に白亜紀[約1億4500万年前から6600万年前]）のプランクトンが堆積し化石化した地層から採れる石灰岩の一種であり、特に北西ヨーロッパに広く分布し、ドーバー海峡の両側に露出する地層が有名である。現在のようにチョークが工業生産される以前は、この白亜を切り出して使用していた。19世紀ごろからヨーロッパで使用され、日本では大阪の雑貨商の杉本富一郎が1873年（明治6年）に初めて輸入し、さらに1875年（明治8年）には初の国産白墨を完成させた。学校の授業でチョークが本格的に使用されるようになったのは大正時代といわれている。

※引用文献

- ・梅澤 1983: ものを書く道具—現代筆記具入門—
- ・三菱鉛筆株式会社: https://www.mpuni.co.jp/customer/ans_20.html
- ・トンボ鉛筆: ボールペンの歴史 | トンボ KIDS | トンボ鉛筆 (tombow.com)
- ・セーラー: <https://sailor.co.jp/topics/history/>
- ・パイロット: <https://www.pilot.co.jp/>
- ・ぺんてる: <https://www.pentel.co.jp/>
- ・「攀桂堂」: <http://umpei-fude.jp/knowledge.php#:~:text=>
- ・名児耶明: 「決定版日本書道史」
- ・日本筆記具工業会: 「鉛筆の歴史」 <http://www.jwima.org/pencil/02rekishi/02rekishi.html>
- ・日本筆記具工業会: 「シャープペンの名称と由来」 <http://www.jwima.org/sharp-pencil/01-1sharp-pencil/01-1sharp-pencil.html>
- ・全国黒板鉋業連盟: 「黒板のお話」 <http://kantoukokuban.jp/images/kokuban.pdf>
- ・看板ショップ: 「チョークの原料と種類」 https://www.kanbanshop.jp/f/contents/kokuban_about_chalk
- ・アイルランド国立博物館: <https://www.museum.ie/en-IE/Collections-Research/Collection/Documentation-Discoveries/Artefact/Writing-Implements/1c92e4e4-406c-4a75-b89b-1e0f5e8ca5ef>
- ・David G. Mugo, Samson Muthwii, Paul Maina Gakuru (2014) Tracing writing technologies through time: A historical reflection of writing systems, writing surfaces and writing implements.
- ・Wikipedia_Quill: <https://en.wikipedia.org/wiki/Quill>
- ・Wikipedia_羽根ペン: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%BE%BD%E6%A0%B9%E3%83%9A%E3%83%B3>
- ・立川ビン製作所: http://tachikawa-net.jp/pen/pen_history
- ・佐瀬工業所: <http://glasspen.jp/REKISHI.html>
- ・台東区の伝統工芸品: <https://craft.city.taito.lg.jp/craft>
- ・Wikipedia_銀筆: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%8A%80%E7%AD%86>
- ・Wikipedia_Silverpoint: <https://en.wikipedia.org/wiki/Silverpoint>
- ・スコットランド国立美術館: <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/glossary-terms/metalpoint-0>
- ・サンスター文具: <https://www.sun-star-st.jp/campaign/metacil/index.html>
- ・プリコ株式会社: <https://preco-corp.co.jp/products/5006/>
- ・ピニンファリーナ: https://diamond.gr.jp/brand_dia/pininfarina-segno/products/pen01/
- ・Wikipedia_Dip pen: https://en.wikipedia.org/wiki/Dip_pen
- ・Wikipedia_つけペン: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%A4%E3%81%91%E3%83%9A%E3%83%B3>