

第十三回奈良教育大学  
博物館実習成果報告展

日本生まれ、

集めました。

## 日本生まれ、集めました。

### は じ め に

この展覧会は、学芸員を目指す学生が自ら企画展示したものです。コロナ禍を経て、昨年に引き続き資料館での開催ができ、ご協力いただきました皆様に感謝申し上げます。

今年の展示テーマは、「日本生まれ、集めました。」です。日常を取り戻してグローバル化がさらに進んだ情勢から、日本発祥のものを集め、世界に誇る日本の生活文化の一部を展示させていただきます。

今年は4章の展示構成となっております。

#### 1 生活と和紙

日本古来から“書く”という用途で使われている和紙。そんな和紙のこれからを考える機会となれば幸いです。

#### 2 暮らしとおかし

お菓子を何気なく食べているお菓子には、社会情勢や消費者のニーズが反映されています。皆さんのお気に入りのお菓子にはどのような秘密が隠されているのでしょうか。この展示を通して、普段のおやつ時間がより豊かなものになれば幸いです。

#### 3 知育菓子～前代未聞の学べるお菓子～

美味しさだけでなく教育的役割も持ち合わせ、子どもの好奇心や創造力をかき立てる知育菓子。知育菓子の意外な効果や魅力をお楽しみ下さい。

#### 4 「FAMILIAR」なポケモンの世界！

今や世界的に愛されるポケットモンスターの世界をご紹介します。ポケモンが愛され続けるその歴史と、地域に溶け込んだ姿をぜひご覧ください。

多様な視点で日本の生活を見つめ、学生たちが自由に想像し、展示を考えましたのでお楽しみいただければ幸いです。

## 目 次

はじめに	… 1
第 1 章 生活と和紙	… 3
第 2 章 くらしとおかし	… 9
第 3 章 知育菓子～前代未聞の学べるお菓子～	…16
第 4 章 「FAMILIAR」なポケモンの世界！	…23

### [凡例]

1. 本図録は、第 13 回奈良教育大学博物館実習成果報告展「日本生まれ、集めました。」(会期：2023 年 12 月 22 日～2024 年 1 月 31 日)の開催に向けて作成した展示図録です。
2. 本展は奈良教育大学令和 5 年度博物館実習受講生が主催、企画したもので、奈良教育大学教育資料館で開催しました。
3. 本図録の執筆者は次の通りです。第 1 章：元木舞、田中カンナ、萩原理絵、兵庫舞。第 2 章：竹内結惟、小杉明日香、中村瞳子、古谷優依。第 3 章：松尾心愛、大澤まゆ、中嶋千智、野村美帆。第 4 章：広野祥子、島田愛梨、村島大賀

# 生活と和紙

## 1. 趣旨

デジタル化が進む中で、紙に文字を書くことが減り、紙の需要が減っているように思われています。一方で文字を書くこと以外の用途が注目され、かたちを変えて暮らしのなかで使われているものもあります。

昨今、世界的大企業を中心に環境に配慮した取り組みが行われ、飲食店ではプラスチックストローに代わって紙ストローの導入が話題となりました。「味が落ちる」といった批判的な意見もある中で、本展では紙の特性を生かした身近な製品を展示し、これから発展しうる紙の可能性を発信していきたいと思っています。そして、これからの紙製品がポジティブなイメージになることを期待します。

## 2. 紙の概要

### ○紙のはじまり

「紙」が発明されたのは、中国の後漢時代、105年 官廷の役人だった蔡倫（さいりん）という人が、木の皮や麻などの植物繊維を砕いてすいたのが始まりです。西暦 105 年、紙はそれまで使われていた竹簡や木簡と比べてはるかに優れた、書写のための画期的な材料であることが認められました。この時に現代につながる製紙技法が誕生しました。

蔡倫が考え出した製法は、610年に高句麗を通して日本にも伝えられ、現在ある和紙はこの紙を改良したものとされています。

一方、西方へは、重要な東西交易路だったシルクロードを通過して伝搬していきました。8世紀にバグダッド（イラク）、10世紀にアフリカのカイロ、11世紀にリビアへと渡っています。その後、モロッコを経て、12世紀の中頃にヨーロッパ本土に入り、さらに15世紀になってドイツ、イギリスまで製法が伝わっていきました。

中国から1300年以上の長い年月をかけて延々と伝搬していった紙は、ルネッサンス時代を迎えていた当時のヨーロッパ社会で、活版印刷の発明と相まって、近代化と文芸復興に大きな役割を果たしました。







### ○和紙と洋紙の違い

「紙」は、植物の繊維を水中で分散させ、密にからみ合わせ、薄く平面状にのばして脱水、乾燥させたものを指しますが、そこには和紙と洋紙の2種類があります。

洋紙は、原料からパルプ(植物や木材などから繊維を抽出したもの)を作り、均一に広げたパルプを乾燥させて固めたものです。会社のオフィスで使用したり、普段目にするカタログやパンフレットに使われたりしているものは価格や印刷適性から基本的に洋紙がほとんどです。

和紙は、楮(コウゾ)、雁皮(ガンピ)、三桮(ミツマタ)などの表皮の内側の靱皮繊維(じんびせんい)と呼ばれる繊維を使用します。洋紙に比べ紙の繊維が長く太いため、紙の強度が増し、独特の風合いが生まれます。もともと手漉きで生産されていましたが、現在では機械漉きと呼ばれる機械生産される和紙も存在しています。

### ○紙の作られ方

#### (1) 原料

和紙の原料には木の皮が使用されます。

「楮(こうぞ)」「雁皮(ガンピ)」「三桮(みつまた)」という木が原料になります。



\*左から楮、雁皮、三桮

#### (2) 煮る

原料の木の皮を乾燥させたのち、大きな釜で煮ます。草木の灰と一緒に煮ると繊維が柔らかくなります。

#### (3) 晒し

2日くらい真水に晒し、煮汁を抜きます。その後、洗剤で洗い、真水ですすぎます。



#### (4) 漂白

漂白剤で木の皮の繊維を白くし、繊維を粉々にします。

#### (5) 手漉き

粉々にした原料を「すけた」と呼ばれる道具で1枚ずつ漉きます。職人の技術が発揮される工程です。



#### (6) 脱水

漉いた紙を重ね、昔ながらの道具で均一に力を加えゆっくりと脱水します。

#### (7) 加工

刷毛で気泡を抜きながら、手早く3枚の紙を貼り付けます。

#### (8) 乾燥

加工した紙を乾燥させます。



#### (9) 裁断

紙を規定の大きさに切り、製品が完成します。

### 3. 日本での紙の普及

#### ○7～8世紀 日本国内での普及

飛鳥時代に日本に仏教が広まると、仏教の経典を複製する写経が盛んになり、紙の需要が高まりました。「日本書紀」には紙漉きに関する記述があり、美作、出雲、播磨、美濃、越で紙漉きが行われた、とあります。

#### ○9～11世紀 貴族社会での普及

平安時代(9-11世紀)になると、和紙は貴族の間で書物、手紙、懐紙、巻物として使用され、平安文化の発展に寄与しました。

『枕草子』『源氏物語』『源氏物語絵巻』といった日本文化を代表する文学作品にも和紙が使用されました。また、貴族の邸宅である寝殿造りでは障子、襖、衝立、屏風等の仕切り建具の素材として、和紙が使用されました。



○12～16 世紀 武家社会での普及

鎌倉時代(12-14 世紀前半)以降、政治の中心が貴族から武家に移り変わりました。武家の世界でも記録や建具素材として、和紙の利用が広がりました。

室町時代には水墨画や仏教画、掛け軸、屏風絵、襖絵などで和紙が使用されました。

○17～19 世紀 庶民への普及

江戸時代 (17-19 世紀) になると、和紙は庶民の間にも広まり、生産量が急増します。傘や浮世絵、かわら版、ちり紙など、庶民の日用品としても利用されました。日本各地で和紙が大量に生産されるようになります。

○20 世紀以降 ユネスコ無形文化遺産への登録

明治以降、洋紙の普及や他の素材への置き換えが進み、和紙の生産量は減っていきました。2014 年に「和紙 日本の手漉き (てすき) 和紙技術」はユネスコ無形文化遺産に登録されました。登録されたのは石州半紙、本美濃紙、細川紙の 3 紙で、3 紙とも楮のみを原料としているという共通の特徴があります。

4, 出品リスト

○暮らしのなかの紙

既に紙製品として生活の中に定着しているものについての展示。

紙コップ

飲料などを入れるための使い捨てコップ

紙皿

料理を盛り付けるための使い捨て食器・容器

和傘

軽量で日よけになる



マスキングテープ

粘着力が弱くて剥がしやすく切りやすいテープ



### あぶらとり紙

顔の油脂などを取るために用いる化粧用の和紙



### ○紙の可能性

紙の特徴を生かした新たな紙製品についての展示。

#### マスク

和紙の湿度を調節できる特性から自分の呼気でマスク内を最適な湿度に保つことが可能となっています。呼吸がしやすくメガネも曇らないという利点があります。和紙は綿に比べて吸水速乾性が高いことが特徴で、ベタつきやムレを解消します。また速乾によって菌の増殖も防ぐこともできます。



#### 靴下

天然の多機能 ECO 素材「和紙」を使用

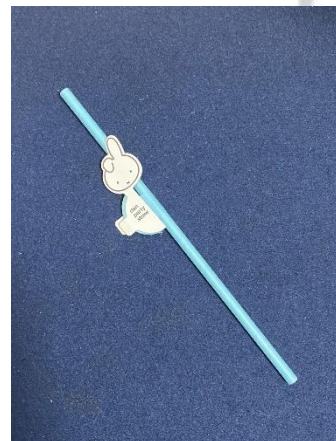
- ・抗菌防臭
- ・吸水速乾
- ・調温調湿
- ・軽量
- ・丈夫
- ・ECO

といった特徴があります。



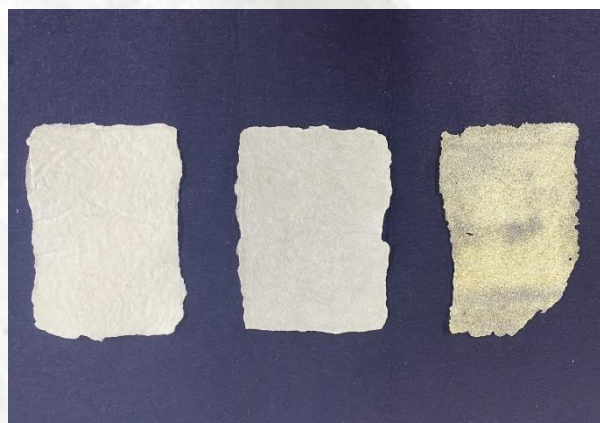
#### 紙カトラリー

プラスチックに代わり、紙ストローをはじめとした、紙でできたカトラリーも販売されています。





牛乳パックペーパー 反故紙ペーパー キャベツペーパー



牛乳パック・使用済みの和紙・キャベツを使った、手作り再生紙。

表面に凹凸があるため、既製品には劣りますが、実際に文字を書くことができます。

紙やキャベツと水しか使用していないため、環境に優しいという特徴があります。

\*左から牛乳パック・反故紙・キャベツ

### 【手作り再生紙の作り方】

- ① 材料を細かくする。
  - ・牛乳パック・反故紙は3 cm角以下にちぎる
  - ・キャベツ等の繊維の強い葉物を使用する場合は、3 cm角以下に切り、電子レンジで加熱し、柔らかくしておくことで、繊維が絡まりやすくなります。
- ② ミキサーに材料と材料が浸からない程度の水を入れて、液体状になるまでミキサーにかける
- ③ 目の細かい網（ステンレス金網）等に好みのサイズに流し込み、薄くのぼして成形する
- ④ 雑巾やキッチンペーパーで網ごと挟み、上から20回程度圧をかけて水分を絞る
- ⑤ 水分が飛ぶまでドライヤーをあてる
  - ・食材を材料とする場合は、カビが生える可能性があるため、十分に乾かす必要があります。
  - ・熱で紙が曲ってしまった場合は、重しをのせて平らにのぼします。

## 4. 参考文献

愛媛県西条市 HP より

<https://www.city.saijo.ehime.jp/soshiki/sangyoshinko/washigadekirumade.html>

富士フィルム ビジネスイノベーション HP より

[https://www.fujifilm.com/fb/support/colorprint/howto/basic/paper\\_01.html](https://www.fujifilm.com/fb/support/colorprint/howto/basic/paper_01.html)

撮影協力：福西和紙本舗

# 「くらし」と「おかし」

## ～くらしの中に隠れたお菓子の秘密～

### TABLE OF CONTENT

---

Premium products for adults	02
Purpose-Built Package Design	04
Sweets for health conscious people	06



### OVERVIEW

---

私たちが何気なく食べているお菓子には、社会情勢や消費者のニーズが反映されています。第2コーナーでは、パッケージデザインや商品コンセプトに注目することで、お菓子に秘められた秘密を解き明かしていきます。皆さんのお気に入りのお菓子にはどのような秘密が隠されているのでしょうか。この展示を通して、普段のおやつ時間がより豊かなものになれば幸いです。



NARA UNIVERSITY OF EDUCATION  
CULTURAL HERITAGE  
3RD YEAR STUDENT

KOSUGI ASUKA  
TAKEUCHI YUI  
NAKAMURA HITOMIKO  
FURUYA YUI

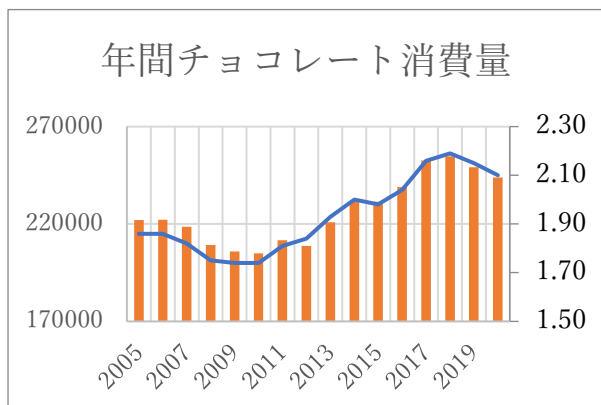


## 1. プレミアム・大人向けの商品

みなさんは「お菓子」というものは子どものものというイメージがあるのではないのでしょうか。そのため、お菓子の生産量と消費量は一時期落ち込んだというデータがあります。このことから、「大人向け」、「プレミアム」といったジャンルのお菓子ができたのではないかと考えました。そして、企業がどのような工夫を行い、消費量や生産量が回復していったのか、考えていこうと思います。

### ① 大人をターゲットにしたお菓子

チョコレートをはじめとした商品は、商品生産量ともに消費量が落ち込んでいた時期がありました。特にチョコレートに関しては年間の消費量が 2010 年あたりで落ちこんでいることが下のグラフから読みとれます。こういった背景から 2010 年に発売されたのが nestle の KitKat の「オトナの甘さ」シリーズでした。子供だけでなく「大人」もターゲットにした企業戦略により、お菓子の生産量、消費量ともに増加傾向となっています。2020 年頃にまた生産量、消費量が落ちこんでいますが、コロナ渦の影響により、一時生産ができなかった影響があるのではないかと考えられます。このように、お菓子には社会情勢の変異もあると考えることもできるのではないのでしょうか。



[図1 チョコレートの消費量に関する推移]

本格洋酒チョコレート とろける冬のラム&レーズン	大人のじゃがりこ 旨辛明太チーズ味
	
<p>引用  <a href="https://www.meiji.co.jp/products/chocolate/11472.html">https://www.meiji.co.jp/products/chocolate/11472.html</a></p>	<p>引用  <a href="https://www.calbee.co.jp/jagarico/products/detail/Otona-no-JagaRico_Mentai-Cheese">https://www.calbee.co.jp/jagarico/products/detail/Otona-no-JagaRico_Mentai-Cheese</a></p>



株式会社 明治	カルビー株式会社
ラム酒漬けのレーズンを生クリーム入りガナッシュと一緒に、くちどけのよいチョコレートで包んでいます。お酒が入っているため、大人に向けた、ちょっとリッチなお菓子です。	大人気じゃがりこシリーズに大人のシリーズが登場。「唐辛子の辛味」と「明太子の旨味」、「チーズのコク」が広がる、おつまみにも適したじゃがりこです。

## 2. 多くの人をトリコにしてしまう「プレミアム」の言葉

みなさんは「プレミアム」という言葉のあるお菓子をご存じでしょうか。

みなさんがよく見かけるお菓子を「もう1ランク」あげた、少しリッチな気分を味わえるお菓子となっています。

グミの中にとろっと溢れ出るジュレが…チョコレートの中に忍ばせたガナッシュが…

何かをがんばったごほうびに、どこか贅沢をしたいその時に…

そんなときにプレミアム商品を食べてみませんか？

ピュレグミプレミアム とちおとめ苺スパークリング	プレミアムガーナ クレームショコラ 〈生キャラメル〉
	
引用 <a href="https://kanro.jp/products/7639058546847">https://kanro.jp/products/7639058546847</a>	引用 <a href="https://lotte-shop.jp/shop/g/g106837/">https://lotte-shop.jp/shop/g/g106837/</a>
Kanro POCKET	LOTTE
栃木県産とちおとめ苺の果汁をぜいたくにつかった濃密果汁ジュレをイン！爽快なスパークリングととろける果実の味わいが特徴のグミです！	生キャラメルと生クリームの濃密な味わいと、ガーナミルクとの調和を楽しむ、上質な一粒ショコラとなっています。

◎参考・引用文献

- ・LOTTE ホームページ (<https://www.lotte.co.jp/>)
- ・Kanro POCKET ホームページ (<https://kanro.jp/>)
- ・株式会社 明治 ホームページ (<https://www.meiji.co.jp/products/chocolate/>)
- ・カルビー株式会社 ホームページ (<https://www.calbee.co.jp/jagarico/>)
- ・日本チョコレート・ココア協会 (<http://www.chocolate-cocoa.com/>)

## 2. 目的に合わせたパッケージデザイン

この章では、お菓子を食べる人の目的に合わせてパッケージデザインが工夫されているお菓子について紹介していきます。

### 1. 多くの人とシェアできる包装方法

ひとりで食べるだけでなく、多くの人と楽しみながら食べることが出来るお菓子です。少量ずつ食べられるように、小分け袋が連なっているお菓子も多く見られます。

ミルクチョコレート ベストスリー袋 135g	アンパンマンひとくちビスケット 4連
 <p>引用 <a href="https://www.meiji.co.jp/products/chocolate/16788.html">https://www.meiji.co.jp/products/chocolate/16788.html</a></p>	 <p>引用 <a href="https://www.fujiya-peko.co.jp/sweets/item/27247.htm">https://www.fujiya-peko.co.jp/sweets/item/27247.htm</a></p>
株式会社 明治	株式会社不二家
<p>ミルクチョコレート・ハイミルクチョコレート・ブラックチョコレートの人気3商品が一袋に入ったファミリーパックです。それぞれ個包装されており、複数人で分けることができます。</p>	<p>少量ずつ入っている小袋が4袋連なっているお菓子です。複数人に分け与えるのはもちろん、子どもが少しずつ食べることにも適しています。</p>

### 2. 食べやすさに着目した包装

チャックの付いたパッケージでは、時間、場所を選ばずに食べたり持ち運んだりすることができます。通常のものより小さなお菓子が、個包装無しで入っている点が特徴的です。

じゃがりこ サラダ bits	ハイチュウミニパウチ
	

引用 <a href="https://www.calbee.co.jp/products/detail/?p=20190221102357">https://www.calbee.co.jp/products/detail/?p=20190221102357</a>	引用 <a href="https://www.morinaga.co.jp/products/detail.php?id=PRD2014-07-0008">https://www.morinaga.co.jp/products/detail.php?id=PRD2014-07-0008</a>
カルビー株式会社	森永製菓株式会社
通常のじゃがりこよりも一本の長さが短いものが、スタンドパックに入っています。チャック付きのため保存や持ち歩きが便利で、コンビニエンスストア限定で販売されているお菓子です。	パウチの中に小粒のハイチュウが入っています。個包装無しでそのまま入っているため、通常のハイチュウのように銀紙を剥がす必要もありません。

### 3. プレゼントを想定したもの

個包装にメッセージを書ける欄が設けられていたり、キャラクターからのメッセージが書かれていたりする点が特徴的です。食べる以外に、消費者に楽しみを見いだしてもらおうという工夫が見られます。

キットカット ミニ 12枚	Jagabee (じゃがビー) バターしょうゆ味 75g
 <p>引用 <a href="https://nestle.jp/kitkat/products/kitkat-mini-13mai">https://nestle.jp/kitkat/products/kitkat-mini-13mai</a></p>	 <p>引用 <a href="https://www.calbee.co.jp/products/detail/?p=20230619133826">https://www.calbee.co.jp/products/detail/?p=20230619133826</a></p>
ネスレ日本	カルビー株式会社
個包装の裏面には、自由にコメントを書ける欄が設けられています。ただ食べるだけでなく、誰かへのプレゼントとしての役割も備えています。	立方体の紙パッケージの中に、小袋が入っています。小袋に書かれているキャラクターやメッセージは、誰かへのプレゼントになったり、自分への励ましになったりします。

参考・引用文献 (2023年12月7日閲覧)

- ・ [ベストスリー袋 135g | チョコレート | 株式会社 明治 - Meiji Co., Ltd.](#)
- ・ [80g アンパンマンひとくちビスケット4連 | アンパンマン | ビスケット・パイ | お菓子・ドリンク | 株式会社不二家 \(fujiya-peko.co.jp\)](#)
- ・ [サラダ bits | じゃがりこ公式 WEB サイト | じゃがりこチャンネル | カルビー \(calbee.co.jp\)](#)
- ・ [ハイチュウミニパウチ | キャンディ | 菓子 | 森永製菓株式会社 \(morinaga.co.jp\)](#)
- ・ [キットカット ミニ 12枚 | 製品情報 | KitKat \(キットカット\) \(nestle.jp\)](#)
- ・ [Jagabee \(じゃがビー\) バターしょうゆ味 | カルビー \(calbee.co.jp\)](#)



### 3. 健康志向のおかし

この章では、健康志向を打ち出したマーケティング、栄養サポート食品を取り扱います。

<p>メンタルバランスチョコレート GABA&lt;ビター&gt; スタンドパウチ</p>	<p>ちよいスナ ビーノうましお味</p>
<p></p> <p>引用 <a href="https://cp.glico.com/gaba/">https://cp.glico.com/gaba/</a></p>	<p></p> <p>引用 <a href="https://www.tohato.jp/products/series/?p=3303">https://www.tohato.jp/products/series/?p=3303</a></p>
<p>江崎グリコ株式会社</p>	<p>株式会社東ハト</p>
<p>仕事や勉強等による一時的・心理的なストレスを低減する機能が報告されている、GABA（<math>\gamma</math>-アミノ酪酸）を配合しています。機能性表示食品であり、パウチ形態でファスナー付きなので持ち運びにも適しています。</p>	<p>直火焙煎製法によるノンフライ感や素材のうまみがアピールされています。食物繊維やたんぱく質含有の記載もされています。</p>

<p>ピュアポテト</p>	<p>SUNAO&lt;クリームサンド&gt;レモン&amp;バニラ</p>
<p></p> <p>引用 <a href="https://koikeya.co.jp/purepotato_item/">https://koikeya.co.jp/purepotato_item/</a></p>	<p></p> <p>引用 <a href="https://www.glico.com/jp/product/snack_biscuit_cookie/sunaobiscuit/44877/">https://www.glico.com/jp/product/snack_biscuit_cookie/sunaobiscuit/44877/</a></p>
<p>株式会社湖池屋</p>	<p>江崎グリコ株式会社</p>
<p>通常のポテトチップスに比べ、芋を倍近くの厚さにスライスし、従来の「油であげたお菓子」というイメージからの転換が図られています。40代~50代からも支持を獲得しました。</p>	<p>適正糖質生活をサポートする SUNAO シリーズです。豊富な食物繊維がアピールポイントとなっています。</p>

シスコークッキー	糖質 50%オフチョコレートミルク
 <p>引用 <a href="https://www.nissin.com/jp/news/3206">https://www.nissin.com/jp/news/3206</a></p>	 <p>引用 <a href="https://www.topvalu.net/items/detail/4549414339369/">https://www.topvalu.net/items/detail/4549414339369/</a></p>
日清シスコ株式会社	イオン株式会社
<p>2012年コーンフレーク市場は、119億円（日本スナックシリアルフーズ協会発表メーカー出荷額）で、横ばい推移していました。そのため、食べ方や喫食シーンの拡大を期待して、本商品が発売されています。</p>	<p>日本食品標準成分表 2020年版（八訂）の「ミルクチョコレート」と比べて、糖質が50%オフとなっています。イオンのプライベートブランドの商品です。</p>

- ✓ 少子高齢化や食生活の変化
- ✓ 新型コロナウイルス禍による健康志向の高まり
- ✓ 気兼ねせずに食べる「ギルトフリー」の意識 等がニーズ背景として挙げられます。  
熱に弱いMCTオイルやプロテインを製品に利用する等の技術の発達も影響していると考えられます。

引用文献（2023/12/06 閲覧）

- [GABA（ギャバ） | グリコ \(glico.com\)](https://www.glico.com)
- [シリーズ商品 東ハト \(tohato.jp\)](https://www.tohato.jp)
- [ピュアポテト | 商品情報 | 株式会社湖池屋 \(koikeya.co.jp\)](https://www.koikeya.co.jp)
- [SUNAO<クリームサンド>レモン&バニラ | 【公式】江崎グリコ\(Glico\)](https://www.glico.com)
- [「シスコークッキーといっしょ フロスト/マイルドチョコ」\(8月26日発売\) | 日清食品グループ \(nissin.com\)](https://www.nissin.com)
- [糖質 50%オフチョコレートミルク -イオンのプライベートブランド TOPVALU\(トップバリュ\) - イオンのプライベートブランド TOPVALU\(トップバリュ\)](https://www.topvalu.net)

参考文献

- [AI・IoTの活用も 変わるお菓子メーカー。ヒット商品に見る、各社の戦略]AMBI
- 変わるお菓子メーカー。ヒット商品に見る、各社の戦略 | 若手ハイキャリアのスカウト転職なら [AMBI \(アンビ\) \(en-ambi.com\)](https://www.en-ambi.com) (2022/12/28) (2023/11/8 閲覧)
- 齊藤美保(2022/11/18)『菓子、広がる健康路線 機能性表示・糖質オフ・減塩』日本経済新聞 <https://www.nikkei.com/article/DGKKZO66073140X11C22A1L21000/> (2023/11/08 閲覧)

## 知育菓子 ～前代未聞の学べるお菓子～

### ○はじめに

知育菓子は、子どもたちの好奇心・創造力を高め、科学への興味を育むことを目的としたお菓子である。おいしさだけでなく教育的な役割を持つ知育菓子の独自性に興味をもち、今回テーマとして設定した。発売された年が比較的最近であるという理由から、知育菓子は世代による認知度に違いがみられるため、今回の企画展ではより幅広い年代層にその魅力を伝えたい。この企画を通して、知育菓子の良さや役割を伝えることで、各々が知育菓子の新しい一面を発見することができる場となるようになっていれば幸いである。

### ○知育菓子とは

遊びながら学べる子ども向けのお菓子。

知育菓子は、粉に水を加え混ぜるなどして色や形、香りの変化などが楽しめるお菓子である。「クエン酸と重曹を混ぜると炭酸ガスが発生する」といった化学反応をお菓子作りを通して自宅で手軽に体験することができることも大きな特徴の一つである。

保存料・合成着色料無添加のものが主流である。知育菓子にはカラフルなものも多い。そのため添加物が心配だという声もあるが、多くの知育菓子は子どもの安全に配慮して作られている。商品パッケージにもその安全性を明記しているものが多くある。中には、子どもにとって必要なカルシウムなどの栄養をプラスしている商品もある。

#### ・知育教育について

「知育」とは、計算や読み書きなどの「学習能力」のことではなく、思考力や記憶力、判断力、発想力、想像力といった“知的能力”のことをさしている。今までの経験と照らし合わせ、考えて判断していく力も大事な知力である。また知育とは、単に「頭の良さ」だけを磨くことではない。相手の気持ちを考えながら自らの行動を方向付ける想像力や判断力を養うことも知育に含まれる。その力は人を思いやったり、優しさをもったりすることにつながる。つまり、知的能力を育てることは、子どもの心を豊かにすることにもつながるのである。

#### ・年齢別知育のポイント

・0歳～1歳頃までは、五感を刺激する遊び  
見る、聞く、触るなどの感覚はこの時期に急成長する脳への刺激となる。このことを踏まえると、絵本の



読み聞かせが有効である。しゃべることができなくても言葉をたくさん吸収する大切な時期のため、絵本の読み聞かせは毎日の日課にすると効果的であると考えられている。

・2～3歳頃の知育は、指先をたくさん使う知育を

大きめのビーズに紐を通す「紐通し」や、積み木やパズルなど、指先をよく使うと脳への刺激になるほか、お箸や鉛筆、はさみなど、今後の生活に欠かせない道具を使うための基礎となる力が養われる。早い段階から、遊びの中で指先のコントロールや左右の手の連携が上手にできるようになることで、お箸や鉛筆の扱い方がスムーズに上達することが期待される。

・4～5歳頃の知育は、ブロックや折り紙など、ものをつくる作業

ひとりで遊ぶだけでなく、友だちと一緒に大きな作品を作ることで心の成長につながる。また、お店屋さんや、お母さんお父さん赤ちゃんなどになりきる「ごっこ遊び」も、想像力やコミュニケーション能力を育てるうえで大切だと考えられている。この時期は入学準備ということで、読み書きや簡単な計算などの学習を先取りさせる教育の方法も家庭内で増えてくるが、学習と知育はまた別のものである。たっぷりと遊ぶ時間がある幼稚園や保育園の時期だからこそ、友だちや家族との遊びを通した知育の体験が必要になるのである。

## ・知育菓子の目的

知育菓子の目的として、①好奇心の刺激、②熱中体験、③五感による学び、④挑戦を積み重ね、⑤会話の促進が挙げられる。

### ①好奇心の刺激

普段の生活の中では体験することの少ない現象を知育菓子の制作の過程で得ることができる。

### ②熱中体験

知育菓子をつくる過程の中で色や形が変わる体験から好奇心が刺激され、自然と完成に向けて取り組むことで得ることができる。

### ③五感による学び

知育菓子を制作する過程で発生する、香りの発生や視覚的变化、化学反応による音や、手触りなどから得ることができる。

### ④挑戦を積み重ね

知育菓子をつくることに取り組むことや、作る中で様々な工程を行うことで失敗を体験することで得ることができる。

### ⑤会話の促進

家庭内で知育菓子を制作する中で、親子・兄妹間で会話などのコミュニケーションが生まれる。

## ○知育菓子の歴史

1980年粉末飲料から出発し、色や形の変化や動きのある、作る楽しさを付加した子ども菓子「子ども粉末」が誕生した。1986年水と粉を練って遊ぶお菓子「ねるねるねるね」が誕生し、2007年子どもたちの好奇心・創造力を高め、科学への興味を育む手作りお菓子として「知育菓子」を確立。驚きと感動、ワ

クワク・ドキドキ感のある手作りお菓子がラインナップした。2021年子ども一人ひとりの自信を育むお菓子へと進化。予測困難な世の中でも、自ら課題を見つけ、学び、考えて行動する「生きる力」を育成するためのお菓子として生まれ変わった。

1986年の「ねるねるねるね」の大ヒットにより、一気に「知育菓子」の知名度が高まった。以降、「ねるねるねるね」は累計7億食以上も販売されている。その後、自分で作るグミやキャンディ、ケーキやお寿司にそっくりなお菓子などが発売され、売り上げを伸ばす。

現在では、「ねるねるねるね」の変化の過程を理科の教材として使用する学校も存在する。また、夏休みの自由研究のひとつとして「知育菓子」を作る子供も増えている。

明治チューインガム株式会社、株式会社明治、コリス株式会社などの会社も知育菓子を発売している。

## ○知育菓子の効果

子供が知育菓子を作成している最中に、前頭前野が活性化する報告が従来からあったが、近年の研究によって知育菓子の作成後も脳の活性化が持続することが判明した。

大学院工学研究科システム設計工学専攻博士前期課程1年の沖沙矢佳さんとクラシエホールディングス株式会社とクラシエフーズ株式会社との共同で行われた研究は、知育菓子の作成後も前頭前野が活性化し、集中力が上がっていることをNIRS（近赤外線分光法）などの実験装置を使い、明らかにした。色や形状が特徴の「知育菓子A」と、オリジナルの色を作る「知育菓子B」の2種類の効果を比較したところ、オリジナルの色を作った場合に特に効果が持続しており知育菓子Bの方が作成後も前頭前野が活性化し、集中力が上がっていることが確認された。また、心電計を使った計測では知育菓子を作成することで副交感神経（ $\sqrt{HF}$ ）が活性化し、リラックスしていることが判明した。

### ・子どもの知育のための工夫

- ・子どもだけで完成させることができる手軽さ、簡単さ。
- ・味覚や嗅覚、視覚など五感それぞれに着目した知育菓子がある。
- ・子どもが興味を持ち集中して取り組むことができる題材。

というように、知育菓子には子どもがより組みやすく且つ子どもに働きかける工夫がなされている。

### ・知育菓子の知育効果について

- ・失敗を恐れずに挑戦でき、知育菓子を通して子供の知的好奇心や創造性を育むことができる。
- ・達成感を味わい自己肯定感に繋がる。
- ・作成の過程でコミュニケーションの活性化につながる。
- ・混ぜるとどうなるのか考えたり自分なりにアレンジしたりしようとするところから、思考力、想像力、発想力、判断力などを養うことができる。また個性を伸ばすことにも繋がる。

などが期待でき、作って食べる過程において教育的な価値があると考えられている。

このような研究結果や効果の期待から、クラシエフーズより学校の授業やさまざまな教育の場やイベント等で活用できる知育菓子を用いた授業教材が作成され、また、知育菓子の授業教材を用いた授業例



が実践レポートとして紹介されている。

### ・専門家の考え

これからの知育にとって大切なことについて、脳科学の観点から子育て法を提案する瀧 靖之（東北大学スマート・エイジング学際重点研究センター副センター長・教授）は、『これからの知育に大切なのは、「こどもの自己肯定感」と「知的好奇心」を育てることです。これらは、学力向上にとっても重要視されていて、こどもの自己実現やメンタルヘルス（精神的な健康）にも直結すると言われています。』また、知育菓子はこどもの自己肯定感を育てるとし、『自己肯定感は、学力向上につながるため、こどもの脳にとって重要です。ある調査では、自己肯定感を育てるのは「家族との絆」と「熱中体験」であることが分かっています。作る時に家族とのコミュニケーションが生まれ、色や味が変わるなど熱中する仕掛けがある知育菓子は、脳の発達にポジティブに作用する可能性が大いにありますね。』と考えている。

また、日本初グローバル・ティーチャー賞 TOP10 に選出された高橋 一也（神田外語大学 客員講師）は、『社会を生き抜くために今、こどもたちに身につけてほしいのは「共感力」「好奇心」「失敗を楽しむ力」です。それらを育てるには、周囲との対話がとても重要。好奇心を持ってやってみる、失敗する、そしてその失敗の理由を周囲との対話の中で見つけ出す、そうやって主体的に学ぶ力を得られることが知育菓子の価値だと思っています。』またこれから求められるのは知識ではなく「知恵」とし、『昨今、教科書の知識だけでは答えられない受験問題が増えています。これは、日頃見ているものに興味を持ち、自ら得た知恵が重視されているということ。私は、知恵につながる主体的に学ぶ力を身につけてもらうために、触感を刺激し、周囲との対話を生むブロックを授業で使っています。その効果に「おいしい」が加わった知育菓子は、こどもたちの知育にとって最適だと思っています。』と考えている。

### ○出品リスト

<p>① ねるねるねるね (ぶどう)</p> 	<p>水を入れてねると色が変わってふわふわ膨らむお菓子。 星形のマジパン入りのキラキラキャンディチップがトッピングになっている。 カルシウム配合。合成着色料・保存料不使用。</p>
<p>② ねるねるねるね (ソーダ)</p> 	<p>水を入れてねると色が変わってふわふわ膨らむお菓子。 ひんやりラムネ入りのカラフルラムネがトッピングになっている。 カルシウム配合。合成着色料・保存料不使用。</p>



<p>③ 大人のねるねるねるね(摘みたていちご味)</p> 	<p>いちご果汁入りのねるねるねるねは、摘みたてのようなふわっと香る甘酸っぱさと芳醇ないちごの味わいが楽しめる。いちご果肉入りのトッピングと、いちごの種入りの追いちごソースで“いちごづくし”にこだわっている。</p>
<p>④ DXねるね(ぶどう)</p> 	<p>4～5人で楽しめる大容量のねるねるねるね。4種類のトッピング(シュワシュワパウダー・キャンディチップ・カラフルラムネ・すっぱいパウダー)を色々な食べ合わせで楽しめる。カルシウム配合。合成着色料・保存料不使用。</p>
<p>⑤ くるくるたこやき</p> 	<p>生地をトレーに流し込み、手作りしたタコを入れて電子レンジで加熱する。くるっとたこやきをひっくり返し、舟のお皿に盛りつけたら、ソースとマヨネーズをトッピングして完成。本物そっくりなたこ焼きをたのしむことができる。</p>
<p>⑥ ふしぎ玉</p> 	<p>粉と水を混ぜて、つかめる「ふしぎ玉」が作れる。ふしぎ玉はぶるぶる食感で、食べると弾けてジューシー。『ピンク＆緑』、『黄色＆紫』、『水色＆オレンジ』の3通りから組み合わせを選べる。</p>
<p>⑦ 香りラボ</p> 	<p>香りと色を組み合わせる実験体験と、新しい味と香りづくり体験が楽しめる。 基本の4種類の香りを作って、どんな香りか調べるそれを組み合わせることで新しい香りや色・味を作ることもできる。</p>
<p>⑧ ふるふるふるっぱ</p> 	<p>カップを振ると色が変わってぶるぶるゼリーができるお菓子。まるで魔法のように粉と水がぱっとゼリーに変化するのが特徴。ぶどう味。</p>
<p>⑨ たべる図鑑</p> 	<p>恐竜や海の生き物の形のグミを作って研究できるお菓子。ヒントを見ながら恐竜を復元する。恐竜トレー型は全4種類。作りながらミニ図鑑やWEBページで研究できたり、自分が組み立てた恐竜の詳細について学んだりすることができる。</p>

<p>⑩ おだんご屋さん</p> 	<p>水を用意するだけで、「いちご大福」「3色だんご」「さくらもち」「きなこもち」「白いたいやき」が作れるお菓子。本物のお団子を作るような工程で、和菓子を楽しむことができる。</p>
<p>⑪ グミつれた</p> 	<p>ストローで釣り上げるとなが〜いグミが出来るお菓子。水に粉を混ぜて、ストローを使って、上から粉を掛ける。粉を釣り上げると、なが〜いグミができる</p>
<p>⑫ どどつとつぶびよん</p> 	<p>つぶゼリー入りのびのびスライムが作れる。楽しいスポイトでいっぱい粒ゼリーが作れる。スポイトは色と形が異なるものが全部で9種類。そのうちどれか1つが入っている</p>
<p>⑬ ドキドキフィッシング</p> 	<p>粉に水を入れて固めるとラムネの魚を作ることができる手作り菓子。4種類の魚型ラムネを作ることができる。</p>

## ○参考 HP

・ラジオ関西トピックス ラジトピ「TikTokでも話題の「知育菓子」メーカーに聞く 大人もハマる“人気の秘密”と“工夫の歴史”【取得日：2023年12月7日】

(<https://jocr.jp/raditopi/2022/05/02/425381/?detail-page=2>)

・Kracie HISTORY 知育菓子のあゆみ。【取得日：2023年12月7日】

(<https://www.kracie.co.jp/foods/okashi/chiiku/jugyou/method/>)

・Kracie みんなの知育ひろば【取得日：2023年12月7日】

(<https://www.kracie.co.jp/foods/okashi/chiiku/about/>)

・Kracie おいしく、学べる知育菓子授業教材。【取得日：2023年12月7日】

(<https://www.kracie.co.jp/foods/okashi/chiiku/jugyou/>)

・ベネッセ教育情報サイト【取得日：2023年12月7日】

(<https://benesse.jp/kosodate/201512/20151218-1.html>)

・知育・教育情報サイト oriori[オリオリ] 取得日【取得日：2023年12月7日】

[https://oriori.education/2007201#h2\\_0](https://oriori.education/2007201#h2_0))

・KIT 金沢工業大学 大人もなぜか夢中になる知育菓子作成後も脳の活性化が持続することが判明。【取得日：2023年12月7日】

[https://www.kanazawa-it.ac.jp/kitnews/2019/0606\\_chiikugashi.html](https://www.kanazawa-it.ac.jp/kitnews/2019/0606_chiikugashi.html) )

・こどもとIT 知育菓子が授業で使える！五感を使った体験が子供の学びを深める【取得日：2023年12月7日】 <https://edu.watch.impress.co.jp/docs/topic/special/1541915.html> )

・コリス株式会社 商品紹介 手作り菓子【取得日：2023年12月7日】

<https://www.coris.co.jp/products/cat08/06838/index.html>)

・キッズおかしランド 株式会社 明治【取得日：2023年12月7日】

[https://www.meiji.co.jp/sweets/okashi-land/sp/making/apollo\\_kinoko.html](https://www.meiji.co.jp/sweets/okashi-land/sp/making/apollo_kinoko.html))

・明治チューインガム株式会社 商品案内【取得日：2023年12月7日】

<https://www.meigum.co.jp/products/h わ omemade/03251.html>)



FAMILIAR 本  
ポケモンGOの世界

4班

島田愛梨

広野祥子

村島大賀





### 『ポケットモンスター……ちぢめて ポケモン』

「ポケットモンスター」(ポケモン)とは、世界中で愛される一大エンターテインメントです。「ピカチュウ」をはじめとしたポケモンたちは、ゲーム機の中で私たちと絆を深め、力を高め合い、私たちと生活していました。最近ではマンホール、電車、お菓子といった私たちの生活の中に溶け込み、さらに今は生活必需品の1つにもなっているスマートフォンの中にも存在します。

今回の展示では、いきいきと活躍を続けるポケモンたちと私たちの「生活」にフォーカスしながら、日本で生まれたポケモンの魅力を伝えたいと思います。

#### ○展示概要

始まりであるポケットモンスターのゲームソフトならびにゲーム機器を中心に、お菓子のパッケージ、地域活性化を狙う取り組みのひとつである「ポケモンローカル ACTs」の活動について紹介しています。

#### ○見どころ

ゲームソフトはもちろん、私たちの生活に寄り添うように存在するポケモンの姿を、実物並びに写真で見せることで、今まで以上に身近に、魅力的に感じてもらいたいです。

#### ○展示品紹介及び解説

本展覧会で展示する出品リストを以下にまとめております。今回は『第1章 ポケモンゲームのソフトの変遷』『第2章 ポケモンと日常生活のつながり』『第3章 ポケモンと地域のつながり』といった内容で展示を行っております。〔I〕…は展示品の順番になっておりますので、展示と併せて御覧ください。

#### ポケットモンスターとは…

株式会社ポケモンから発売されているゲームの名称であるとともに、同作品に登場する架空の生き物の総称です。略してポケモンという名称で多くの人々から愛されており、その人気は日本だけでなく世界中で大きなものとなっています。

『ポケットモンスター』シリーズは、プレイヤー自身が主人公となり、ポケモンという不思議な生き物たちとともに世界を冒険するロールプレイングゲーム(RPG)です。主人公はパートナーとなるポケモンを選び、「ポケモントレーナー」として旅に出ます。様々な街を巡り、様々なポケモントレーナーとの対戦や交流を経て、ポケモントレーナーの頂点である「チャンピオン」を目指すことをゲームの目的としています。

ポケットモンスターがシリーズ初代である「ポケットモンスター 赤・緑」から継続してきていることとして、①野生のポケモンを仲間としてゲットし、育て鍛えることができる。②プレイヤー同士で育てたポケモンを対戦させたり、交換したりできる。③ポケモン同士で多彩な戦術を展開できる。(わざや属性など)が挙げられます。ポケモンという生物を自分の手で捕まえ、大切に育てていくプロセスは多くのファンを子ども時代へと誘い、少年時代を思い出させた名作なのではないでしょうか。





## 『第1章 ポケモンゲームソフトの変遷』

### ◎ポケモンゲームソフト編

	<p><b>〔Ⅰ〕『ポケットモンスター プラチナ』</b></p> <p>2008年9月13日に発売されたシリーズ8作品目。前作の『ポケットモンスターダイヤモンド・パール』の別バージョンで、伝説のポケモンギラティナを題材に物語が展開されています。シナリオ終盤でギラティナが登場する特殊マップ「やぶれたせかい」が追加され、オリジナル作品として様々な機能が追加されています。</p>
	<p><b>〔Ⅱ〕『ポケットモンスター ハートゴールド』</b></p> <p>2009年に発売されたシリーズ9作品目。ポケットモスタアの3作品目であるゲームボーイ版『ポケットモンスター金銀』のリメイク作品で、『ポケットモンスターファイアレッド・リーフグリーン』の3年後を描いた作品です。またこれまでのシリーズでは手持ちのポケモンをモンスターボールに入れて持ち歩き、勝負の際にボールから出して戦わせていましたが、本作から手持ちのポケモンから1体だけボールから出して連れ出すことができるようになる等、新機能が追加されています。</p>
	<p><b>〔Ⅲ〕『ポケットモンスター ブラック』</b></p> <p>2010年に発売されたシリーズ10作品目。7作品目の『ポケットモンスターダイヤモンド・パール』に続く完全新作で「多様性」のテーマの下、様々な文化が盛り込まれています。新機能として四季の概念が取り入れられています。またゲーム中のテキストを漢字表記に変更できる等、大人にも遊んでほしいという願いが込められています。</p>
	<p><b>〔Ⅳ〕『ポケットモンスター X』</b></p> <p>2013年に発売されたシリーズ12作品目。完全新作でニンテンドー3DSが発売されて最初のシリーズとなっています。本作品から新たに「メガシンカ」という戦闘中に一時的に変身して能力を急上昇させる要素や「フェアリー」という新たなポケモンのタイプが追加されました。</p>



**〔V〕『ポケットモンスター スカーレット』**

2022年に発売されたシリーズ20作品目。ニンテンドーSwitchソフトのシリーズ最新作です。オープンワールドの世界観で自由にフィールド内を散策することができます。

◎ゲーム機器編



**〔VI〕『GAMEBOY COLOR』**

1998年に発売されたもので、「GAMEBOY」の後継機です。この機種からカラー画面が採用され、最大56色での同時発色表示が可能となりました。



**〔VII〕『Nintendo DS Lite』**

2006年に発売された携帯型ゲーム機です。本体を薄型軽量化することで携帯性が高くなり、画面をさらに明るくできる4段階の輝度調節機能があります。ゲームボーイアドバンスソフトもプレイすることができ、Nintendo DSソフトと合わせて遊ぶことができました。



**〔VIII〕『Nintendo 3DSLL』**

2011年に発売された『Nintendo DS』の次世代機です。上画面に3D液晶を採用して、立体的な映像によるゲームを体験することができました。



**〔IX〕『New Nintendo 2DSLL』**

2017年に発売された平成最後の任天堂携帯型ゲーム機で『Nintendo 3DS』から3D機能を削除したものです。3DS及びDSソフトを楽しむことができました。



**〔X〕『Nintendo Switch』**

2017年に発売されたもので、コンセプトは「持ち出せる家庭用据置型ゲーム機」となっています。携帯ゲーム機の役割もあり、いつでもどこでも楽しむことができます。









### 『第3章 ポケモンと地域のつながり』



#### 【XXII】『伊勢茶ペットボトル ミジマル ver.』

2021年に「みえ応援ポケモン」に任命された「ミジマル」と三重県のコラボ商品です。「三重」がミジユウとも読み、「ミジマル」の名前と親和性があることや、貝のような見た目の「ホタチ」がおなかにあるミジマルと、真珠貝や牡蠣などの海の幸に恵まれている三重県という共通点があることから、みえ応援ポケモンに選ばれました。

三重県は全国第3位のお茶の生産量を誇り、お茶の生育に適した環境のもと、味・香りともに濃く、葉肉が厚いことで知られる産地です。商品名にある「伊勢茶」は、三重県で生産されたお茶の統一ブランド名です。

### “ ポケモンローカル Acts ” ってなに??

ポケモンローカル Acts とは 2018 年に始動した株式会社ポケモンの活動の 1 つです。地域の魅力を国内外に発信することを目的としていて、各道県とポケモンがコラボしたイベントやスタンプラリーの実施、コラボグッズの販売など幅広い分野で地域の観光をアピールと「押しポケモン」を訴求する取り組みを行っています。

もともと株式会社ポケモンではポケモンローカル Acts の前身である、「ポケモンだいすきクラブ」での特集企画がありました。初めはポケモンの魅力を伝える特集企画を香川県とヤドンがコラボして、2015年に「香川県からヤドンが 800 匹脱走した」というエイプリルフール企画が誕生しました。この企画から、地域とのコラボレーションによる地域復興そして日本文化の宣伝を軸に、プロジェクトを展開していったのです。また 2011 年に起こった東日本大震災の際には、被災した子ども達に少しでも笑顔を取り戻してもらえるようにという思いから、「POKE'MON with YOU」といった被災地支援活動も生まれ、ポケモンローカル ACTs の在り方に大きな影響を与えたのです。



図 1. 各地域の押しポケモンのマンホール (左から所沢[埼玉県]、京都[京都]、斑鳩[奈良県])



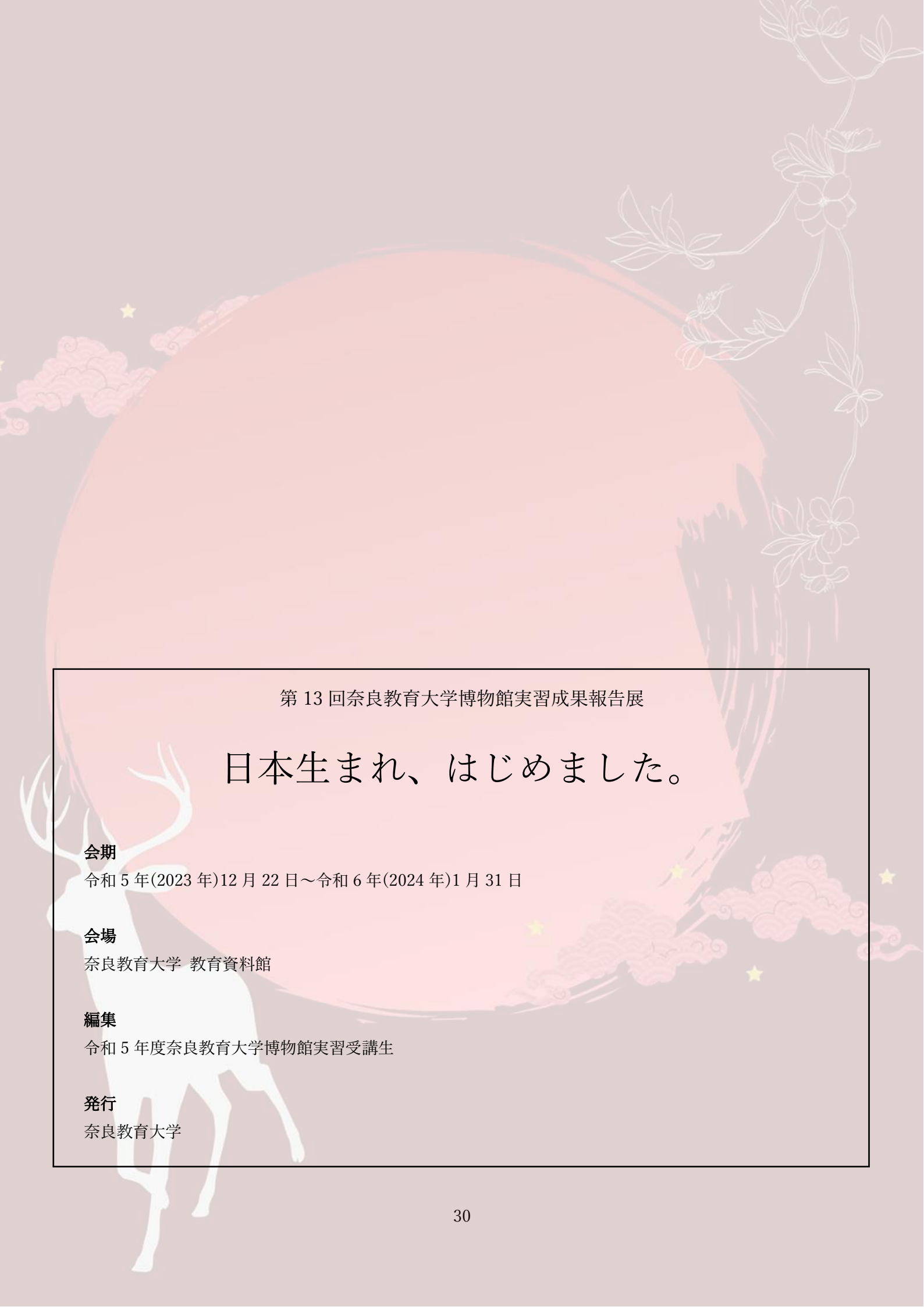
## 参考文献

### 【書籍】

- ・宮昌太郎,田尻智.『田尻智 ポケモンを創った男』.太田出版.2004

### 【その他】

- ・ポケットモンスターオフィシャルサイト.「ポケットモンスターは、こんなゲーム」. <https://www.pokemon.co.jp/ex/oras/about/> (2023/11/8 参照)
- ・Wikipedia.「ポケットモンスター」. <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%9D%E3%82%B1%E3%83%83%E3%83%88%E3%83%A2%E3%83%B3%E3%82%B9%E3%82%BF%E3%83%BC> (2023/11/8 参照)
- ・ポケットモンスターオフィシャルサイト.「ポケットモンスター プラチナ」. <https://www.pokemon.co.jp/game/ds/platinum/> (2023/11/30 参照)
- ・ポケットモンスターオフィシャルサイト.「ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー」. <https://www.pokemon.co.jp/game/ds/hgss/> (2023/12/1 参照)
- ・ポケットモンスターオフィシャルサイト.「ポケットモンスター ブラック・ホワイト」. <https://www.pokemon.co.jp/series/bw/#/pokemon/first3/fp03.html> (2023/12/1 参照)
- ・ポケットモンスターオフィシャルサイト.「『ポケットモンスター X』『ポケットモンスター Y』公式サイト」. <https://www.pokemon.co.jp/ex/xy/> (2023/12/1 参照)
- ・ポケットモンスターオフィシャルサイト.「『ポケットモンスター スカーレット』『ポケットモンスター バイオレット』公式サイト」. <https://www.pokemon.co.jp/ex/sv/ja/> (2023/12/2 参照)
- ・Wikipedia.「ゲームボーイカラー」. <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E3%83%9C%E3%83%BC%E3%82%A4%E3%82%AB%E3%83%A9%E3%83%BC> (2023/12/2 参照)
- ・任天堂 HP.「ニンテンドーDS Lite」. <https://www.nintendo.co.jp/ds/series/dslite/index.html> (2023/11/20 参照)
- ・任天堂 HP.「ニンテンドー3DS LL」. <https://www.nintendo.co.jp/hardware/3dsseries/3dsll/index.html> (2023/11/20 参照)
- ・任天堂 HP.「New ニンテンドー2DS LL」. <https://www.nintendo.co.jp/hardware/3dsseries/new2dsll/index.html> (2023/11/20 参照)
- ・任天堂 HP.「Nintendo Switch」. <https://www.nintendo.co.jp/hardware/switch/index.html> (2023/12/20 参照)
- ・第一パン.「ポケモンパン」. [https://www.daiichipan.co.jp/?page\\_id=350](https://www.daiichipan.co.jp/?page_id=350) (2023/12/3 参照)
- ・Walkerplus.「ご当地“推しポケモン”が続々誕生、なぜ今地域 PR? その背景をポケモン社に直撃」. <https://www.walkerplus.com/article/208801/> (2023/12/10 参照)
- ・ポケモンローカル ACTs\_HP. <https://local.pokemon.jp/> (2023/12/10 参照)



第13回奈良教育大学博物館実習成果報告展

# 日本生まれ、はじめました。

**会期**

令和5年(2023年)12月22日～令和6年(2024年)1月31日

**会場**

奈良教育大学 教育資料館

**編集**

令和5年度奈良教育大学博物館実習受講生

**発行**

奈良教育大学