

企画展「紙の遊びvol.2 昔も楽しい紙工作」

令和6年7月18日(木)～9月17日(火)

【開催趣旨】

昨年度の夏に紙おもちゃの企画展第1弾を開催した。その内容は紙そのものの特性、材料なども説明し、紙でできるさまざまな遊びやおもちゃを総括的に紹介した。

今回の第2弾では、近世から昭和中期の紙おもちゃの中から、現代ではなじみが薄いもの、珍しいものを中心に紹介。販促・啓発グッズ、景品など売られていなかったおもちゃも楽しんでいただいた。

【展示資料一覧】

(すべてわらべ館所蔵)

番号	資料名	年代	製作者	備考
1	紙製カメラ	昭和30年代か (1955～64)	不明	ガラス板貼り付け
2	日光写真遊び	昭和30年代か (1955～64)	不明	駄菓子屋玩具。種紙と印画紙が一組ずつ包装されているもの、枠(紙、ブリキ)も含まれる
3	日光写真種紙(東京名所)	明治36年 (1903)以降	不明	水天宮、花やしき、日比谷公園、鎧はし、ニコライ堂、北白川宮能久親王銅像他
4	MM式特製高級種紙3・4	昭和7～9年 (1932～34)	不明	3:大学野球。慶應大学腰本監督(任:1925～34) 4:チャップリンの日本旅行。昭和7(1932)年初来日
5	オール種紙	昭和20～25年 (1945～50)	不明	MP、占領軍、エノケン、丹下左膳、ジープ他
6	最新パラピング種紙・写真種紙	昭和30年代 (1955～64)	浦野／太陽社	力道山、大川橋蔵、鶴田浩二、テニス、スキー他／桂小金治、大鵬、藤山寛美、笛吹童子、山中毅(水泳自由形)他
7	MM式特製豪傑種紙三	大正時代か (1912～25)	不明	日光写真の種紙 浅草十二階(凌雲閣)、天神橋、力士(両国、宮城山)、北白川宮能久親王銅像他
8	百万両宝くじ	昭和20年代か (1945～55)	不明	駄菓子屋玩具。小さいコマ部分の中に「○等」
9	三面合わせ	昭和5年(1930)	矢野祐一(発行者)	5×5のマスにすべて異なる面(大黒、お多福、閻魔、猿など)が描かれ、中央のマスは赤い紙で封印。「飲食物の外賭事勿れ」
10	ものあはせ	明治時代 (1868～1911)	不明	ルーレット型の回転絵合わせ。筆と硯、太閤と清正、兵隊とラッパなどの組み合わせで得点
11	うんすんかるた	平成7年(1995)	鶴上寛治	人吉市に残る伝承カルタの復刻版。鶴上氏は保存、継承活動にも尽力
12	のらくろ絵合せ	昭和40年代 (1965～74)	こいで	短冊形の3分割した絵を組み合わせるゲーム
13	超人バロム・1 えあわせ	昭和47年 (1972)	こいで	さいとう・たかを原作「バロム・1」の特撮ドラマをイラスト化
14	宇宙鉄人キョーダイン かるた	昭和51年 (1976)	セイカ	石ノ森章太郎原作。特撮番組のイラスト化
15	米子水鳥公園の野鳥カルタ	令和2年 (2020)	公益財団法人中海水鳥国際交流基金財団	米子水鳥公園開園25周年記念グッズ。50種類の野鳥。神経衰弱も楽しめる
16	おとぎえあわせ	昭和20年代か (1945～)	きいち(鳶谷喜一)	12の童話、昔話の主人公(ピーターパン以外は女の子)の3分割絵合わせ
17	プロノート 白馬童子	昭和35年頃 (1960)	秀のマーク	カーボン紙の板に半透明のシートが糸綴じされ、ペン先のような突起でシート上に絵を描くと、カーボンのインクが転写されるしくみ
18	魚釣り	昭和17年頃 (1942)	不明	厚紙で裏打ちして魚を切り取り、針金で釣る遊び
19	中村錦之助ぬりえ	昭和30年 (1955)	不明	同年制作の映画「紅顔の若武者 織田信長」東映製作。河野寿一監督
20	変身忍者嵐 おりがみ	昭和47年頃 (1972)	こいで	「東映アニメーション」認可シール

番号	資料名	年代	製作者	備考
21	言葉ト文字ヲ画ニ依ツテ教ヘル日本語普及カード(単語編)	昭和初期	不明	玩具統制協会認証の証紙貼付。兼用イロハ歌留多。五十音順に一コマ3~4個の単語と絵が示される
22	TELEBIGATION「おそるべき原子爆弾」	昭和20年代(1945~)	不明	画面のセロファンに細い縦じまがプリントされ、絵を横に動かすと、一部がスリットアニメとして動いて見える。8コマで飛行機の登場から街の破壊まで
23	子供銀行遊び	昭和44年(1969)以降	不明	500円札、1000円札、5000円札、10000円札、1円玉、5円玉、10円玉、50円玉
24	抜取工作 百面相	昭和10年代か(1935~)	不明(名古屋)	直方体4つを組み合わせて4人の顔を正しく組み合わせる。間違えても面白い表情になる。ベティちゃん
25	虎のお面	昭和初期か	不明	顔の上半分の面
26	マンガゲーム絵本	昭和20年(1945)	林勝世 出版玩具研究会	動物野球双六・冒険探検ゲーム・点取相撲ゲーム・二十のとびらゲーム・競馬のゲーム・くじら捕ゲーム・ニコニコ福笑
27	アポロのカレーぬりえ	昭和7年以降(1932)	ノーブル商会	昭和5(1930)年に「スキートカレー」、昭和7(1932)年に「カレーモナーカ」を発売
28	エビスさんの吉兆飾り	昭和10年頃(1935)	カル素本舗、江崎グリコ、今村弥商店	鯛型(タンクロ一飴・カル素)、土蔵型(グリコ・ビスコ)、宝船型(蜂カレー)「恵比須神社修祓済」とあり
29	めかづら 目鬘	大正時代(1912~25)	伊勢辰	江戸期のおもちゃ絵の復刻版。「百まなこ」とも
30	大黒様の目鬘	昭和10年頃(1935)	あみだ池大黒	「おこし」で知られる老舗菓子舗の販促物
31	元祖ビガ一号(組立式紙飛行機)	昭和30年代か(1955~64)	ビガ一本舗	「乳菓ビガー」の販促用。「日本一おいしい」「飛ぶ様に売れる」のコピー
32	快速ジェット猫イラズ号(組立式紙飛行機)	昭和30年代か(1955~64)	成毛英之助商店	「安全猫イラズ」の販促用。「ねずみとれ猫イラズ」のコピー
33	紙風船	昭和30年代か(1955~64)	不明	売菓の販促用おもちゃ。ふくらますと立方体になる。「待ちぼうけ」など童謡の歌詞。背番号3の野球選手
34	とんがり帽子	昭和初期か	池田模範堂	「ムヒ」「ノーカツ」「フェバール」薬名とイラスト

【日光写真】

「日光写真」としてこどものおもちゃになっているものは、おもに二つのタイプがある。ひとつは現在「ピンホールカメラ」と呼ばれ、カメラのような箱に開いた小さな穴の開閉によって、感光紙に焼き付けるもの。戦前は「十銭カメラ」「一円カメラ」と呼ばれていた。

もう一つは、駄菓子屋の商品や科学雑誌の付録として、特に昭和30~40年代(1955~74)生まれのこどもたちにないみのあるタイプ。本展では、こちらの日光写真をとり上げた。

〈しくみ〉

光に反応する薬剤を塗った感光紙の上に、パラフィン紙※や透明なプラス板に描かれた黒白反転した絵「種紙」を載せて固定。一定の時間日光に当てる、黒以外の部分が焼き付けられ、絵が浮かび上がる。かつて設計図に使われていた「青写真」も、太陽光で焼き付けるしくみを利用、発展させたものである。

※パラフィン紙 蟻をひき、半透明になった紙。古書、昔の単行本などはこれでカバーされている。

〈種紙の内容〉

その時代のこどもたちの人気者

- ・映画(チャンバラ・変身ヒーロー・西部劇)のキャラクター:「鞍馬天狗」、「月光仮面」、ガンマン
- ・映画スター・コメディアン:チャップリン、長谷川一夫、エノケン(榎本健一)、古川ロッパ
- ・漫画・アニメーション映画のキャラクター:「ベティちゃん」「ポパイ」「ミッキーマウス」
- ・プロレスラー・野球選手・力士:力道山、赤バット(川上哲治)・青バット(大下弘)、羽黒山

- ・乗り物: 宇宙船、ロケット、ヨット、軍艦、タンク
- ・動物、人形など

【効果的な広告】

紙は、比較的安価なうえ、印刷がしやすく形状も変えやすい。さらに軽くかさばらない。このような特長を生かし、紙おもちゃは景品や販売促進グッズとして格好のアイテムだった。特に、こどもがいる家庭向けの商品には効果が期待され、飲食物やこども用品の商品名や企業名が、紙風船や紙飛行機、ぬりえ、双六などに記され、しっかりと広告の役割を果たしている。

大判の紙おもちゃでは、表は買い物双六、裏は発行した商店街やスーパーなどの案内になっているもの、同じく、表は双六、裏は政党の広報になっているものなど、こどもと大人で異なる用途の印刷物もあった。

【ゲーム】

〈絵合わせ〉

平安時代の「絵合(えあわせ)」は、互いに絵を出して優劣を競う遊びだが、ここにある近代以降の「絵合わせ」は、3枚組もしくは5枚組の札の組み合わせによって、一つの絵を完成させたり、仲間や家族などグループを揃えたりするゲームである。

◆家族合わせ

明治期に誕生し、昭和初期まで人気があったゲーム。5人家族8~12組のカードを混ぜてプレイヤーに配る。各自揃えたい家族を決め、順番が来たら、他の一人に対し、「○○家の○さんはいますか」と尋ね、問われた側は、持つていれば出さなければならない。それをくりかえし、最終的に多くの家族を揃えた人が勝ち、となる。集めた家族を途中で公開するか否かなど、細かなルールの違いもある。

1家族は5人構成のものが多く、父・母・息子・娘、そして戦前は「書生」※や「お手伝いさん」など、時代を感じさせる人物が加わっていた。

※書生:他人の家に住み込み、家事や雑務を手伝いながら、勉学に励む学生。

〈かるた〉 歌留多・骨牌

絵や数字、記号を合わせる紙の遊び「かるた」が日本に到来したのは、「南蛮船」が来航する16世紀後半とされている。江戸時代前期に考案された「うんすんかるた」は、西洋風の王や騎士の札と和風の大黒やだるまの札があり、東西文化の混在が見て取れる。

また、江戸時代初期には「百人一首かるた」が誕生し、時を経て武家から庶民へと広がりを見せた。19世紀末までは優美な遊び方だったが、明治37(1904)年に競技かるたのルールが統一化されると、札を取るスピードを競うスポーツとなつた。

現在遊ばれている一般的なかるたも、早さを競うものが中心だが、地理の教材としてご当地かるたや、「ゴミの分別」「防災」といった事案解決を目的とした身近な啓発普及用ゲームが各方面で制作されている。

◆キャラクターのかるた(マスコミ玩具)

紙おもちゃを数多く手がけた小出信宏社(商品には「こいで」と記される)は、昭和30(1955)年代後半から40年代後半にかけて、万創という子会社が、漫画やアニメのキャラクターをモチーフにしたかるた、絵合わせを数多く製造販売していた。テレビ局とスポンサー契約を結び、番組のキャラクターグッズを一業種一企業とすることで、当時の市場を圧倒していた。

同じくセイカノート(後にセイカ)も同時代の紙製マスコミ玩具、特に戦隊ものの商品を数多く手がけている。小出と競うように、特撮やアニメ番組のカードゲームやノート、下敷きといった文具などがこども部屋を彩った。

【模倣・変身 一何者かになること】

〈子供銀行券〉

紙幣の精巧な複製はご法度だが、子供銀行ならおとがめなし。描かれる人物や風景などは本物のお札感を残しつ

つ、サイズ感、色合いはあからさまにおもちゃとわかる体裁にしている。こどもたちはままごとや買い物ごっこで、その価格に相当するお札を出し、お釣りなどのやり取りを通して、いずれは本物の紙幣を使って買い物ができるようになる。

〈目鬘(百まなこ)〉

顔の上半分(目と眉)を描いた厚紙に、耳に引っ掛けるひもを通した仮面。別名の「まなこ」とは目のこと。いくつもの目、顔に変わるという意味か。江戸時代の寛政期(1800年頃)に大道芸人がつけ始めたとされ、その後人気落語家の着用によって一般的に広まりだし、おもちゃとして宴席や花見にも登場するようになった。おかめやひよっこなどの滑稽な人物になり替わるお面と同類とされている。

展示資料の「目鬘」は、驚きや怒り、困惑などの表情がはっきりとして、いずれも目力が強めである。そうでないとわざわざ装着して変身する意味がないのかもしれない。

【販促グッズ 売薬のお供に】

かつて富山の売薬業者が、置き薬の販売時に、おまけとしてほぼ立方体にふくらむ紙風船を配っていたのはよく知られている。6面には昔話や漫画、当時の映画スター、童謡の一節など、薬の宣伝以外にもこどもが楽しめる情報が載せられ、戦時中には国威発揚の宣伝文句が一面を占めたこともあった。

薬剤メーカーの販促グッズ、おまけの紙おもちゃはそのほかにもあり、とんがり帽子(三角帽子)は、紙風船同様に薄葉紙に商品名やイラストをプリントした安価なグッズである。組み立て式の紙飛行機も人気があり、商品名を冠した〇〇号という厚紙の飛行機は、古物商の店頭や骨董市、Webサイトでも目にする機会がある。

【展示資料ピックアップ】()内の数字は展示資料一覧の番号

◆MM式特製豪傑種紙三(7)(部分図1)

日光写真の種紙。資料名には「豪傑」とあるが、豪傑の代表格、加藤清正と同じように、浅草十二階(凌雲閣)などの日本各地の名所や大砲、地雷といった兵器なども描かれている。鳥取に近いところでは、岩国の大錦帶橋や豊岡の「但馬玄武洞」が選ばれており、玄武岩の柱状節理が描かれている。

◆プロノート「白馬童子」(17)(図2)

生徒手帳と同じくらいの寸法の手帳風おもちゃ。開くとカーボン紙の板に半透明のシートが糸綴じされ、セットされた棒の先端でシート上に絵や文字をかくと、カーボンの色がシートに写されるしくみ。シートをはがすとそれまでの絵や文字や消え、再利用できる。情報・秘密を洩らさない探偵グッズのようなものである。

駄菓子屋でめんこなどと一緒に売られており、表紙には、その時代の漫画やテレビ、映画のキャラクターが描かれていた。「白馬童子」は1960(昭和35)年放映のこども向けテレビ時代劇。主役のタイトルロールは山城新伍が演じ、人気を博した。

◆元祖ビガー号(組立式紙飛行機)(31)(図3)

「乳菓ビガー」の販促グッズ。B5判の厚紙1枚に一機の飛行機が印刷されている。青い胴体には社名、主翼には商品名とそのイラストとともに、「日本一おいしい」「飛ぶ様に売れる」のキャッチコピー、そして水平尾翼には「元祖ビガー号」とある。

ビガーは1954(昭和29)年に発売されたので、垂直尾翼の「JA-1958」は「1958(昭和33)年に印刷」を意味するかもしれない。余白には、組み立て方と遊び方が図示され、いろいろな飛ばし方を工夫するよう促されている。



図1 但馬玄武洞



図2 プロノート



図3 元祖ビガー号

◆紙風船(33)(図4)

壳薬のおまけとして、家庭のこどもたちに渡された。立方体の6面には、それぞれ童謡「待ちぼうけ」(北原白秋)、「どんぐりころころ」(青木存義)、「お山のほそ道」(葛原しげる)、「かえるの笛」(斎藤信夫)の歌詞の一部とイラスト、「みんななかよしひんきなよい子」の標語に背番号3の野球選手のイラスト、そして吹き口の面には「よく効くと評判の家庭薬」と印刷されている。



図4 紙風船

【関連イベント】

タイトル:日光写真撮影会

日時:2024年8月16日(金)①10:00~11:00 ②11:30~12:30 ③14:00~15:00

会場:いべんとほーる控室・いべんとほーる入口

参加者数:28人

内容:もはや「昭和の遊び」となった日光写真を体験するイベントを開催した。戦前から40年くらい前までは、駄菓子屋や雑誌の付録等でおなじみだった日光写真は、おもに絵が描かれた種紙を感光紙に重ねて日光に当てるものだが、今回は、サイアノ(ジアゾ)ペーパーという青写真を作る用紙に、参加者それぞれが物の影を写す手法を試してみた。夏の強い日差しを生かすため、この時期の開催となった。



まず参加者は、やや暗めの部屋で、紐やボタン、黒一色のシールなどを組み合わせたり、フィルムに黒ペンで文字を書いたりしてデザインを決め、それらとサイアノペーパーをアクリルのフォトフレームで挟み込む。そして日光の当たる屋外へ移動し、3~4分直射日光で感光させた後に、1分ほど水に浸すと、画像がくっきりと浮かび上がる。魔法のように画像が現れると、驚きの声が聞かれた。



今や小学生の親世代にも珍しくなってしまった日光写真だが、若い世代にとって、科学に興味を持つきっかけになる遊びとして、また昭和レトロを体験するイベントとして、今後も夏の開催を検討してみたい。

【参考文献・Webサイト等】

『合せもの』ものと人間の文化史94 増川宏一著 法政大学出版局 2000年

「私の昭和史 第3部－昭和から平成へ」夢見る頃を過ぎても(3) 紙製玩具で一時代を築いた小出信宏社 昭和ロマン館館長 根本圭助 web松戸よみうり http://www.matsuyomi.co.jp/showashi/showashi_BN_203.html 2025年3月10日閲覧

「カルタにみるキャラクター商品のアートとビジネス」共立女子大学国際学部講演会 講師:根本圭助 2016年6月30日 <https://www.kyoritsu-wu.ac.jp/academics/undergraduate/kokusai/act/detail.html?id=21> 2025年3月10日閲覧
「うんすんかるた」熊本県HP「くまもとの遊びと文化」鶴上寛治 chrome-extension://efaidnbmnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.pref.kumamoto.jp/uploaded/attachment/31433.pdf> 2025年3月10日閲覧

(文責 長嶺泉子)