

令和2年度夏季特別展

玩具伝説

—おもちゃの60年史—



ごあいさつ

子どもの頃に遊ばなかった人はほほいないと思います。しかし、「遊び」は身近すぎるゆえにこれまであまり顧みられることはありませんでした。

「遊びはすべての文化の本質である」ともいわれるほど、おもちゃにはその時代の文化や技術が詰め込まれています。なかには当時の社会を色濃く反映しているものや逆に社会に影響を与えたものもあり、当時の文化を知る資料として注目されつつあります。

本展覧会では戦後初のおもちゃ「小菅のジープ」や、野球盤やカロムといった長く愛されている玩具から、世界初の家庭用ゲーム機である「オデッセイ」や、大人気となった「ファミリーコンピュータ」などのビデオゲーム機を展示し、戦後から平成中期までのおもちゃの歴史を解説いたします。

また、愛荘町内の方々から思い出の玩具を募り、時代ごとの遊びの記憶も紹介いたします。

令和2年7月23日

愛荘町立歴史文化博物館



1 プリキのおもちゃ 昭和前期/当館蔵

凡例

- 一、本図録は令和2年7月23日（木・祝）から8月30日（日）までを会期として愛荘町立歴史文化博物館において開催する 令和2年度夏季特別展「玩具伝説 -おもちゃの60年史-」の展示解説図録である。
- 一、展覧会の企画・構成・図録の編集は愛荘町立歴史文化博物館学芸員 西連寺匠が行い、同学芸員 三井義勝・山本剛史が補佐した。
- 一、本書は展示資料のすべてを掲載したものではない。
- 一、図録頁には写真番号、展示資料名、販売開始時期、販売当時のメーカー、所蔵、作品解説を記載した。
- 一、本図録掲載の写真について、写真番号5(上)、7、8、10、12、23、24、34～37、39、43、45～47、49、51～62は当館学芸員西連寺が撮影し、それ以外の記載のないものについては辻村耕司氏（辻村写真事務所）が撮影した。
- 一、販売開始時期について資料は初版品とは限らないため、初版の時期と必ずしも一致するものではない。
- 一、販売当時のメーカーについて、会社名称に「株式会社」とあるものについては記載を省略した。
- 一、所蔵について、個人蔵のものは記載を省略した。
- 一、本展開催にあたり、展示資料を出陳いただいた所蔵者のほか、各位の協力を得た。巻末に記して謝意を表します。

目次

はじめに 1

目次 2

1章 手遊びおもちゃ史

 戦後を支えたブリキのおもちゃ 3

 滋賀とカロム 4

 高度経済成長期とおもちゃの多様化 5

 少女の夢とおもちゃ 6

 平成のおもちゃ 7

 平成のおもちゃと伝統玩具 8

2章 ビデオゲーム史

 世界初の家庭用ゲーム機 9 - 10

 ポン・ポン・ポン 11

 Atari 2600 とアタリショック 12

 電子ゲームブーム 13

 ファミコン前夜 14

 ファミコン登場 15

 時代の移り変わりと拡張機器 16

 平成のゲーム機 17 - 18

 遊びの記録

 チラシ裏の冒険の書
俺より強いやつに会いに行くために 19

3章 遊びの記憶と文化

 遊びの記憶 20

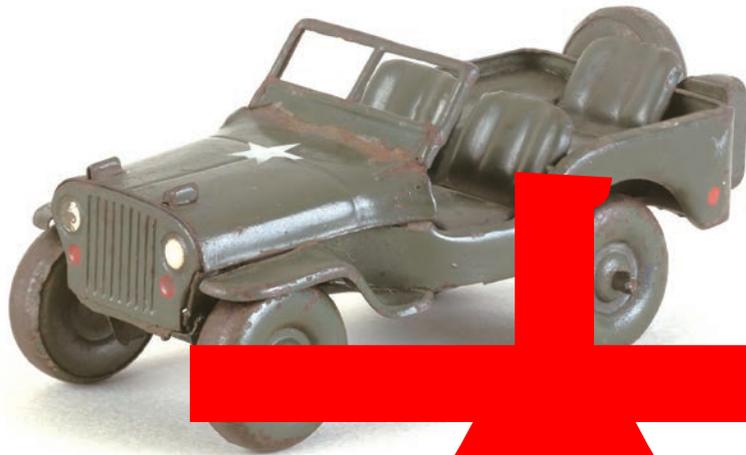
特論「おもちゃは創作の源」 21

戦後を支えたブリキのおもちゃ



大正13年(1924)、東京府東京市浅草区(現・東京都台東区)に小菅玩具製作所として独立した小菅松蔵は「凝り性」でアイデアを凝らした精巧なおもちゃを製造・販売し、玩具製造業界で一定の地位を築いた。しかし、第二次世界大戦の終結とともに金属材料の使用禁止や金属加工機具の制限などにより玩具生産は縮小する。小菅も昭和20年(1945)の戦後、大津に駐留していた小菅は、毎日銭湯帰りに見かけた米軍のジープを手ぬぐいで採寸し、戦前のブリキのジープは戦前の大津丸物百貨店で売り出され、年内で10万個を売り上げたといわれる。また、このジープの売れ行きが勇気づけられた東京の玩具製造業者も次々に玩具を作った。このことが戦後日本の金属加工業・玩具製造業の復興に大きく貢献した。大津での玩具製造で成功した小菅は昭和22年(1947)には東京に戻っている。この年には貿易が再開し、小菅はパズルカーを1万個輸出している。当時の日本の輸出品には「オキュパイドジャパン(占領下の日本)」と記載することが義務づけられており、小菅のパズルカーについても裏面に記載がある。ブリキのおもちゃはアメリカ産品が多く、金属材料の輸出額は昭和20年(1945)には約3億円にのぼり、小菅をはじめとする玩具製造業者が外貨獲得に貢献したことが分かる。

1章 手遊びおもちゃ史



2 ジープ
昭和20年(1945)頃/小菅
展示品はゴム動力で走るもの。
2枚のブリキを被せてタイヤを作っていることや、部品の縁を丸めているなど、物資が無い中でも手を抜かない小菅松蔵の姿が見える。



3 パズルカー
昭和20年(1945)頃/小菅松蔵



箱・車両裏面に「OCCUPIED JAPAN」の文字が見える。

滋賀とカロム



カロムとは2人または全4人で木製の玉と盤を使って競技を行うボードゲームである。地域や時代によってルールが異なるが、主に袋はじき、自分の色の玉を全てポケットに入れ、最後にジャックを打つというゲームである。

カロムに類似したゲームは全国各地に存在する。日本に持ち込まれたのは明治末期と言われており、美津濃（現・美津濃株式会社）が製造していた。当時は「ポケット玉ハジキ」という名でカロムと同様のゲームが呼ばれていた。

現在は滋賀県や岩手県など、各地域でのみ伝承されており、特に滋賀県では「カロム日本選手権大会」も行われるほど盛んに遊ばれている。

一説によると、彦根を中心とした湖東地域では北米への出稼ぎ労働者が増えていったため、出稼ぎから帰った人々が湖東地域にカロムを伝えたのではないかとされている。彦根は仏壇や家具といった、木工製品の製造が盛んな地域であり、戦前にはカロムを製造販売していた。このような木工職人の存在もカロムが彦根で愛される理由の一つであると考えられる。

また、カロム盤は寄り合い場所に設置されることもあり、滋賀県には伝統的な民俗行事が数多く残っており、それに伴う集落の会合も多い。このような地域性もカロムが滋賀県で浸透する一因であろう。

本展覧会にかかる調査でも愛知からカロム盤が多量に出土したことがわかった。中には壁面に設置され多くの人に遊ばれている物や、お祭りなどでわたって遊ばれているものも確認された。



4 カロム盤
昭和6年（1931）

裏面に墨書がなされ、昭和6年5月に彦根川原町の尾張屋が買ったことが分かる。カロム盤は所有者を明らかにするために墨書がなされている場合があり、来歴が特定できる例も少なくない。



カロム盤
伝大正期

カロム玉は、丸柱の棒を切断して作られる。玉の滑りを考え、盤との摩擦を減らすために中心部が凹状に削られている。このように削られた玉をポケットに入れてから墨入れをして、盤の線など、丁寧なつくりが随分見られる。

6 カロム玉

右は現在販売されているカロム玉。円柱の棒を切断して作って、左はろくろから削り出した跡があるカロム玉。玉の滑りを考え、盤との摩擦を減らすために中心部が凹状に削られている。このような仕事は仏壇製造等に関わる木工職人によるものであるという。



高度経済成長期とおもちゃの多様化



高度経済成長期になると暮らしが豊かになり、余暇の過ごし方も多様化する。また、技術の発展により様々なおもちゃが生み出される。

このような激動のおもちゃ市場でも、昭和50年代まで製造が続いているものも多い。人生ゲームは昭和43年（1968）から発売されてマスの内容を変化させて現代でも広く遊ばれている。

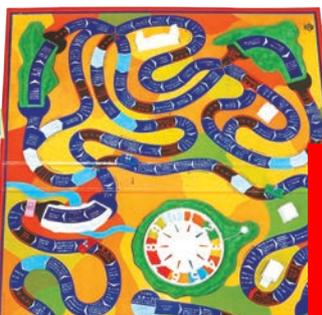
トミカ・プラレールなどは昭和30年代後半から現代まで重ねながら現代でも愛されている。野球盤・サッカー盤は爆発的な人気を得たが、消える魔球や変化する変化球など、技術の進化に合わせて子供たちが興奮するおもちゃも登場し、様々な機能を備えて現代まで残っている。

また、おもちゃに使用された素材も変化していく。その中で、雑誌で紹介され人気を得たセルロイド人形や、ウルトラ怪獣のソフトビニール人形などテレビ番組から生まれたおもちゃなど、マスメディアと同時期に登場したおもちゃ（マスコミ玩具）も生み出されていく。



7 キュービー人形
年代不明

戦後復興期は、アメリカから、おもちゃには再利用のプリキヤや日本の特産品であったセルロイドが使用された。セルロイドは引火性があり、昭和50年頃にはビニール素材に変わっていく。アメリカから入ったキュービーは、流行し、セルロイド製の人形が広く普及した。その後、ビニール人形は時代に合わせられ、セルロイドからビニールなどに素材が変化するが、置物や着せ替え人形として長くにわたって愛された。



8 人生ゲーム
昭和43年（1968）／タカラ

本品は初版のもの。ボード左下に「貧乏農場」のマスが見える。この表記が問題となり、以降「開拓地」に変更される。平成3年版では環境問題をテーマにしたコマや、ゴミの処理がルールに追加されているなど、当時世間で話題となったできごとがゲームに表れており興味深い。



9 プラレール
昭和34年（1959）／タカラ

世代を超えて使用できるよう、発売当初から現在まで50年間レールのサイズが変わっていない。しかし、より遊びやすいよう細かな改良が加えられている。



10 野球盤 AM型（連接機能付き）
昭和52年（1977）／エポック社

消える魔球や変化球、ボタン一つでスイングができる機構、ダイヤル式カウンターなど、版を重ねるごとに様々な機能が追加されてきた。写真は1977年版のもの。

少女の夢とおもちゃ



女の子向けの玩具はおもちゃでありながら本格的に作られたものが多く、その時代の社会を反映したのもみられる。

ママ・レンジをはじめとする家電型のおもちゃは、昭和50年代後半から昭和60年代前半にかけてあり、人気を博した。

スカーレットちゃんやリカちゃん人形は、昭和50年代後半から昭和60年代前半にかけてあり、時代ごとの服飾の流行が分かる。また、リカちゃん人形の間取りや家具からは発売当時の理想像が見て取れる。

昭和60年（1985）に登場したミニミニファミリーは、動物たちが擬人化された動物たちと、それぞれの家がある。家屋や家具は、ミニミニファミリーのイメージに合わせて作られており、どれも実物同様に作られている。

少女の夢を表現するため、リアルなイメージを追求したものが多く、そのイメージは現代まで続いていることが分かる。



11 ミニミニファミリー マイミシン
昭和57年（1983）／バンダイ
城陽市歴史民俗資料館蔵

このような家電型のおもちゃは「体験模擬玩具」とも呼ばれる。本物と同様の機能を持ったものも多いため、マイ・ミシンはバンダイと埼玉ミシン工業が共同で製作されており、品質検査もマイ・ミシンと同様に行

12 スカーレットちゃん・カンナちゃん人形
昭和57年（1982）・昭和63年（1988）
中嶋製作所／城陽市歴史民俗資料館蔵

アメリカで発売されたバービー人形やタミー人形の人気を受けて、日本で製造されたファッションドール。顔が日本的であることや、多数の着せ替え洋服が発売されたことも受け人気となった。

本展示品には元の所有者によって印が付けられた着せ替え洋服のカタログと、洋服の豊富なラインナップと、当時のファッション雑誌の楽しみをしていた所有者の様子が窺える。



ミニミニファミリー
昭和60年（1985）／エポック社

動物の衣装だけでなく、その動物の家にも細かく設定されている。

家具においても扉や装飾など細かい部分まで表現されている。また、鍋や食器なども、小さいながらも本物のような作りとなっており、子供たちの想像力を掻き立てる。

※動物の衣装については当館再現

平成のおもちゃ



時代が進むにつれおもちゃは多様化していくが、平成時代においてはさまざまなカスタマイズパーツや、遊び手の発見によって自分だけのものが作れるおもちゃが流行する。

例えばミニ四駆は、モーターによって高速で走るおもちゃであるが、別売りのパーツと組み合わせてカスタマイズし、自分だけの機

また、簡易的なビデオゲームにできるキーホルダーも流行し、デジタルペットのたまごっちは社会現象となるほど人気となった。

他にはアメリカから始まったゲームが流行、そこからビデオゲーム「ポケットモンスター」のカードゲームや、漫画「遊☆戯☆王」のカードゲームが発売される。

これらのカードはトランプゲームのように手札の中から、自身の戦術によって選出した所定の枚数のカードで対戦するものである。トレーディングカードゲームと呼ばれ、遊ぶだけでなく、カードの絵や情報から世界観を楽しむことができコレクションとしても人気を博している。



ミニ四駆

平成7年（1995）／タミヤ

プラモデルのように組み立てる別売りのモーターや電池を組み合わせ、コースを走り競った。

カスタマイズパーツと組み合わせることで個性化するなど、少年たちによって様々な工夫がなされた。



15 たまごっち

平成8年（1996）／バンダイ

画面に表示された「たまごっち」を育成する。世話をするにつれてレベルアップし、そのデータに応じてキャラクターが変化したり、死んでしまったりする。育成したり戦わせたりできるおもちゃ。

たまごっちの世話に追われ、職場や学校に持ち込む小学生がよく見られたといわれ、問題となった。



トレーディングカードゲーム

「遊☆戯☆王」は世界で最もプレイ人口が多いカードゲームで、アメリカで流行し、日本に輸入されたため英語表記のカードも存在するが、翻訳をしたものも多かった。

「遊☆戯☆王」のカードゲームは当初、漫画のグッズとしてバンダイから発売されていた。平成11年（1999）からタカトミからルールが整備されたオフィシャルカードゲームが発売。2020年6月現在で約1万400種類のカードが存在する。

平成のおもちゃと伝統玩具



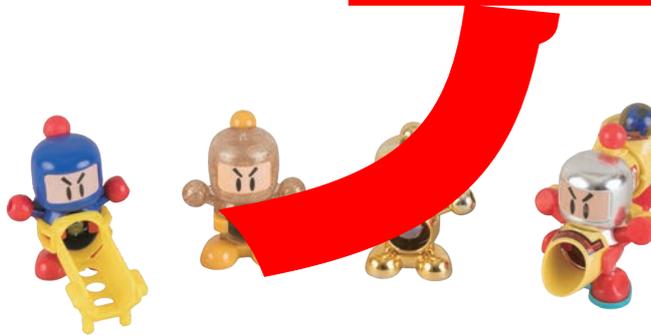
平成時代には、古くからある伝統的な玩具から発想を得た新しい玩具が数多く登場しており、人気を得ている。

昭和時代にはベーゴマやメダカなどが流行していたことがあったが、平成時代ではカスタマイズを前提とした玩具が主流となった。

ベーゴマを元にしたベイブレード、ビー玉を射出するビーダマンなど、構造は単純であるものの、パーツの組み合わせで自分の愛用機を作ることが出来る。

また、サイコロのように振って数字で遊ぶ鉛筆「バトルペン」などは、ドラゴンクエストのキャラクターを使用し、簡易的にRPGゲームの世界を再現することが出来ることから、鉛筆でありながら学校によっては禁止されたほど人気がある。

ハイテクなおもちゃが数多く登場した平成時代ではあるが、単純ながらも普遍的な面白さを受け継いだ新しいおもちゃも子ども達に受け入れられていた事が分かる。



ビーダマン
平成5年（1993）／タカラ
ビデオゲーム「ボンバーマン」のキャラクターをモチーフにしたビー玉を射出するおもちゃ。的当てゲームが存在する。当初はドラゴンクエストのキャラクターをモチーフにしたビー玉が流行したが、年代が進むにつれ鎧や武器などの様々な装備が発売され、子どもたちはカスタマイズを楽しんだ。

19 ベイブレード 平成 11 年（1999）／タカラ

ベイと呼ばれるコマをシューターで回転させ、ぶつけ合って遊ぶ。数多くの種類が発売されており、パーツの組み合わせによってベイの性能や見た目を変えることが出来る。ベイにカスタマイズして遊ぶ。

発売時期は3期に分けられ、素材や形状を変えて現在でも遊ばれている。

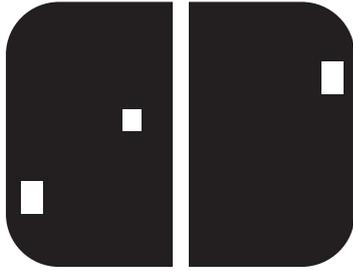


バトルペン
平成11年（1999）／タカラ
鉛筆であるが削って筆記用具として利用することはほぼない。サイコロの様に転がし、出目の効果や行動で戦う。鉛筆だけでなく、追加で効果を使用できる鉛筆キャップや、消しゴムなども発売された。

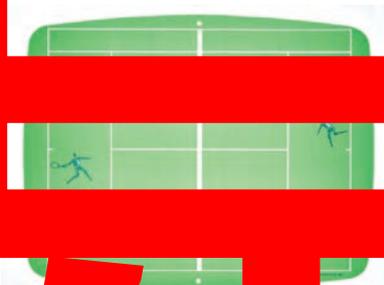
テレビ画面には操作によって動くシンボルが表示されるだけだが、ゲームカードを差替え、付属のオーバーレイ（半透明のプラスチックシート）をテレビに静電気によって張り付けることで、擬似的にカラーのゲームを遊ぶことが出来た。

現在とは異なり、画面上でコインやゲームボードを使用し、点数計算やルール判別は作業であった。

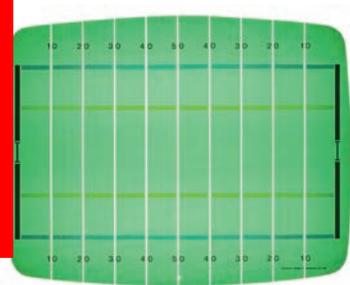
25 オデッセイのオーバーレイ



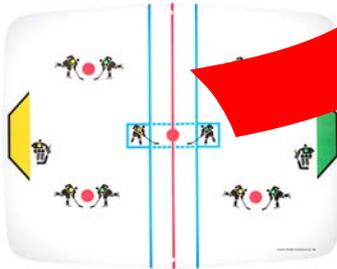
テーブルテニス (図は当館再現)
オーバーレイなしで行う。
お互いに玉を打ち合い得点を競う。



テーブルテニスとほぼ同じだが、オーバーレイに
ゲームカードとして遊ぶことが



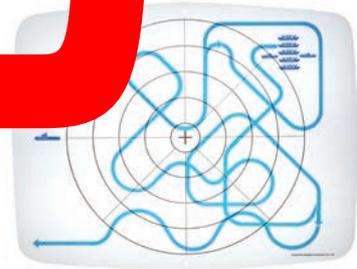
フットボール
テニスとほぼ同じゲームカードを使用する。オーバーレイや得点計算は通常のルールとして遊ぶ。



ホッケー
2つのゲームカードを差し替え、ゲームボードフィールドを使い、フットボールを再現したゲーム。



スキーク
光の線がオーバーレイの道から外れないように移動させるゲーム。



サブマリン
戦艦側の発射する魚雷に当たらないようにゴールを目指す。



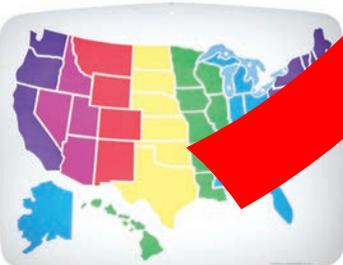
ホーンテッドハウス
お化けの位置を推理するかくれんぼのようなゲーム。



アナグラム
指でゲームボードは数字のマスに角の数字を組み合わせる算数



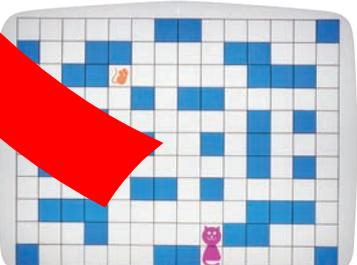
ルーレット
おもちゃのお金を使ってカジノのルーレットができる。



ステイツ
アメリカの50の州をクイズ形式で遊びながら学ぶゲーム。



サイモンセッツ
「サイモンセッツ…」で知られる命令で示された体の部位を光らせるゲーム。



キャット&マウス
鬼ごっこ同様のゲーム。

ポン・ポン・ポン



アタリ社のノーラン・ブッシュネルはオデッセイのテニスゲームに目をつけ、「コンピュータスペース」を改造。アーケード式のテニスゲーム「PONG（ポン）」を製作した。

ポンはオデッセイにはなにかと比べても、圧倒的に人気を博し、評判が立つと瞬く間に凄まじい人気を得た。

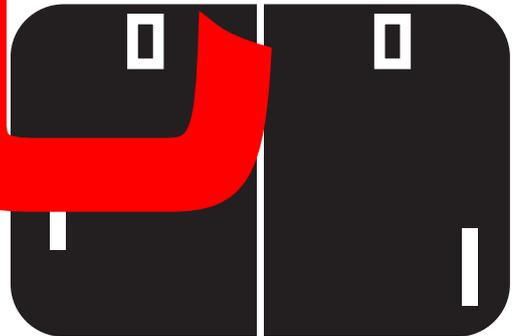
そしてその人気の中、1975年に家庭でテレビにつなぐことで遊べる「Home PONG（ホームポン）」が売り出された。ホームポンも、アーケード式よりも家庭用ゲームブームを巻き起こした。

この出来事は日本でも、電撃的な成功を収め、多くのメーカーが似たようなポン状の家庭用ゲームを作り出すようになっていく。日本ではエポック社の

のテレビテニスが発売された。これはカラーテレビゲーム15、カラーテレビゲーム6が発売される。このうち、テレビゲームは任天堂がビデオゲームに力を入れるきっかけとなったゲームである。そのほかにも、様々なデザインのものが発売されるが内容はポンとほぼ同様であり、当時の流行がうかがえる。



26 ホームポン
1975年／アタリ



ポン プレイ画面（当館再現）
ラケットの当たる位置によってボールの反射角が変わり、複雑な動きを楽しめる。



27 同時期に発売されたポンと同様

様々な見た目の物がある。ポンと同様に、ゲームが組み込まれている。

日本では昭和50年（1975年）にエポック社からテレビテニスが発売された。日本国内で発売されたビデオゲームの中では最も古い。

28 テレビテニス
昭和50年（1975）／エポック社

Atari 2600 とアタリショック



Video Computer System（ビデオコンピュータシステム）はカートリッジ交換式の家庭用ビデオゲーム機でアタリ社から1977年に発売された。

「Atari VCS（アタリ VCS）」は「スペースインベーダー」や「アステロイド」など多くの人気アーケードゲームが移植されると、常に品薄になるほどの人気が出る。日本でアタリ 2600 は輸入販売されていた。この頃からアタリ社は一大電子機器企業となっていく。

この人気に乗ろうと、外部からアタリ 2600 のソフトを開発する会社が増える。在では、ゲーム機本体とは別のライセンス制度が整備されている。しかし、当時そのようなライセンス制度は例がなく、法的に守ることができなかった。よって玉石入り混じる様々な企業がゲームソフトを開発し、粗悪な品が市

また、アタリ社の経営陣も「E.T.」を元にしたゲームなど、流行のものを人気のある間に売ろうと粗雑なソフトを開発。また、「パックマン」は本体の販売台数より多くソフトを製造し、小売店に押し込んだ。

当時のアメリカでは小売店が抱える在庫は損失をメーカーが負担することになっていた。売れなかった大量の不良在庫はメーカーの負担となり、大きな損失を出す。

これにより、かつて成長していたアタリ社は1983年に崩壊し、ゲームブームは一時的に終わった。これが世間一般で言う「アタリショック」と呼ばれるゲーム業界の事件である。

しかし、アメリカの会社が多額の損失を出してゲームブームが終わったというだけではない。史上初の規模で売り上げたビデオゲーム機が、史上初であるがゆえに様々な問題が起こり失敗した。この経験は後のゲーム業界のライセンス制度や販売戦略に多大な影響を与えている。



29 ビデオコンピュータシステム
1977年/アタリ社

本体と一緒に「コンバット」というゲームが同梱されている。「パックマン」や「センチピード」、「Q*bert」など名作ゲームが製作・移植される一方、ブームに乗って作ったものや、シリアルやドッグフードの会社といった全くの異業種から宣伝用に発売されたゲームなど、完成度の低いゲームも出回った。



映画「E.T.」が流行した1982年、クリスマス商戦に間に合うよう、品質よりも短期間で開発することが求められたという開発者の話が残る。

大量に返品されたという伝承が残っており、2014年に実際に大量の本品が発掘され、アタリ社が発掘した事実が明らかとなった。

ゲームの内容は映画「E.T.」のストーリーにある程度則している。わずか6週間で開発されたが、それを感じさせない開発者の意地が感じられる。

電子ゲームブーム



1970年後半から集積回路を用いて小型化した、持ち運びのできる電子ゲームが玩具メーカーを中心に製造される。はじめは画面の表示にカラーの表示機器を使用していたが、消費電力の多さから電池交換を頻繁に行わなくてはならなかった。

昭和55年(1980)になると、液晶画面による省電力化に成功し、電池交換が少なくなった。また、洗練されたデザインが受け、大人気となった。この「ドンキーコング」は、今でも人気の高いゲーム機である。また、DSを開発する上での発想の元となった。

ゲーム&ウオッチの流行をきっかけに、人気の漫画やアニメのキャラクターを使用したもの、アーケードゲームを移植したものなどが作られ、人気を得た。また、電池交換の問題を克服した、太陽電池に稼動する電子ゲームも登場した。

カセット式ビデオゲームの登場により、より小型で複雑な電子ゲームを作ることができるようになった。「たまごっち」シリーズや「みに・テトリン」など、手遊びおもちゃのようなキーボードゲームとしても流行する。



31 蛍光管の電子ゲーム機
の一例
昭和57年(1982)ノトミー
(左) デジコムベーター
昭和54年(1979)ノエポック社
蛍光管によってカラーではっきりとした表示ができるが、消費電力が大きく、電池を頻繁に交換しなければならなかった。



32 電子ゲーム機
昭和55年(1980)頃
電卓の技術を応用して製作されたといわれる。ボタン配置や外装のデザインも多様であり、現代のビデオゲーム機のデザインに至るまでの様々な試みが分かる。

ファミコン前夜



1980年代、多種多様なビデオゲーム機が開発される。特に日本では様々な企業がゲーム開発を行い、群雄割拠していた。

昭和56年(1981)にエポック社がカセットビジョンを発売し日本で人気を得る。昭和58年(1983)になると各社からビデオゲーム機が開発される。ツクダオリジナル社はオセロが最も売れたゲーム機としてオセロマルチビジョンを発売する。

また、ゲーム機開発は玩具メーカーでも盛んに行われ、バンダイではカシオ計算機がPV-1000、学習研究社(現・学研ホールディングス)ではオセロマルチビジョンを開発する。

同年にはゲームもできるホムコムパソコンの需要が上がったことから、パソコンとゲーム機両方の機能を持つものも流行し、セガ・エンタープライゼスではRX-78が発売される。

同時期に多くのビデオゲーム機が開発されたが、その中で最も成功したものの一つに過ぎなかった。しかし、勝ち残っていったのは任天堂のファミコンだけであった。



33 カセットビジョン

昭和56年(1981) / エポック社

カートリッジ交換式の家庭用ゲーム機。「バクバクモン」「モンスターマン」「木こり」などソフトが数多く発売され、大成功を収めた。



34 オセロマルチビジョン

昭和58年(1983) / ツクダオリジナル

ツクダオリジナルから発売されたゲーム機。玩具メーカーらしくオセロゲームがメインで、セガ・エンタープライゼス



35 PV-1000

昭和58年(1983) / カシオ計算機

時計や計算機のメーカーであるカシオから発売された。ゲーム機としての使用が主で機動戦士ガンダムやウルトラマンのゲームも発売された。また、製品名がガンダムの作品内での型番と同じである。



36 TVボーイ

昭和58年(1983) / 学習研究社

学習教材や教育サービスを提供する学習研究社(学研ホールディングス)から発売されたゲーム機。コントローラーが本体と一体で、左の取っ手を掴み、中央のスティックで操作を行なう。



昭和58年(1983) / バンダイ

玩具メーカーのバンダイから発売されたコンピューター。ビデオゲーム機としての使用が主で機動戦士ガンダムやウルトラマンのゲームも発売された。また、製品名がガンダムの作品内での型番と同じである。

ファミコン登場



様々なゲームが各社から発売された昭和 58 年(1983)、任天堂からファミリーコンピュータが発売された。専用ソフトとして当時ゲームセンターで人気があった「ドンキーコング」を発売して注目される。当時を知る町内の 50 代の方も「ゲームセンターで 100 円を入れて遊んでいたあのドンキーコングが、家で何回も遊べることは衝撃だった。ゲームセンターで遊ぶよりも家で遊ぶ方が面白かった」と語っており、相当なキラーソフトで売れたことがうかがえる。その後もゲームソフト開発企業とライセンス契約を結び、任天堂だけでなく他のメーカーからも多くのゲームソフトが発売された。先述したアタリ 2600 はライセンス制度の未整備によって粗悪なソフトが横行したが、その教訓を生かし、ファミコン用のソフトは任天堂によって厳しくチェックが行われてから販売された。

様々な企業からゲームソフトが発売されたが、任天堂のファミコンは、同時期のゲーム機と売り上げで差をつけファミコン一強の時代は来るはずと見られていた。ファミコンのソフトは「スーパーマリオブラザーズ」や「ドラゴンクエスト」、「ゼビオン」など、社会現象となるほどの人気が出たものもあった。ゲームの攻略法を友達と教え合ったり、友達の家で遊ぶという。

この異常な人気に「ファミコン有害説」が唱えられるメダルゲームもあつたほどである。開発者の一人である上村雅之氏はファミリーコンピュータがここまで長く売れたのは想定していなかったと語り、ライセンス生産されたソフトの発売は平成 6 年(1994)まで続いた。ファミコンは、さまざまな周辺機器も登場しその遊びの幅を広げていった。最終的にファミリーコンピュータ本体は世界で 6,000 万台以上を売り上げた。ファミコンが玩具業界に与えた影響は凄まじく、子供たちの文化を変えたとも言われている。

この異常な人気に「ファミコン有害説」が唱えられるメダルゲームもあつたほどである。開発者の一人である上村雅之氏はファミリーコンピュータがここまで長く売れたのは想定していなかったと語り、ライセンス生産されたソフトの発売は平成 6 年(1994)まで続いた。ファミコンは、さまざまな周辺機器も登場しその遊びの幅を広げていった。最終的にファミリーコンピュータ本体は世界で 6,000 万台以上を売り上げた。ファミコンが玩具業界に与えた影響は凄まじく、子供たちの文化を変えたとも言われている。



38 専用カートリッジ
昭和 58 年(1983) ~ /任天堂

友達との貸し借りをする中でのトラブル防止にカセットに名前が書いてあるものも見られる。



39 ファミリーコンピュータディスクシステム
昭和 61 年(1986) /任天堂

磁器ディスクのカセットは、玩具店に行くと 500 円でソフトの書き換えが可能であった。



40 ファミリーベーシック
昭和 59 年(1984) /任天堂

ファミリーコンピュータに接続する事でキーボードやジョイスティックで操作することができる周辺機器。ファミコンの周辺機器は数多く出版され、作り方講座や読者作品も多かった。



41 ライトガン
昭和 62 年(1990) /パックスコーポレーション

ファミリーコンピュータを手の動きで操作するコントローラ。この機器で右手にはめたグローブの動きを検知し、それによってキャラクターを動かす。



42 ジャイアントロボ・ブロックセット
昭和 55 年(1980)・昭和 61 年(1986) /任天堂

ゲームを遊ぶしながらロボットを操作して遊ぶ周辺機器。コマをまわす「ジャイアントロボ」と、カラフルなブロックを移動させる「ブロックセット」が発売された。ロボットは目部分で画面の光信号を受信して動く。

時代の移り変わりと拡張機器



昭和から平成にかけてはゲームソフトの保存媒体が変わるなど、劇的なゲーム機の高性能化がすすめられた。ハドソンと NEC ホームエレクトロニクスが共同開発した PC エンジン はゲームセンターのタイトルが多く移植され人気となった。また、昭和 62 年（1987）に発売された PC エンジン ROM² をセットすることで CD-ROM を使用することができ、

メガドライブはファミコンより 16 ビット CPU なのに対して 16 ビット CPU を搭載した。これにより様々なゲーム内表現が可能となり、『サンダーボルト』、『スペースハリアー II』などのソフトが人気となった。また、昭和 63 年（1988）に発売されたメガドライブはファミコンよりもジェネシス（メガドライブの英名）が人気で、『サンダーボルト』、『スペースハリアー II』など、性能を拡張する機器が数多く開発された。



PC エンジン ROM²
昭和 62 年（1987）

PC エンジン
昭和 62 年（1987）

43 PC エンジンと PC エンジンの拡張機器

（いずれもハドソン／NEC ホームエレクトロニクス）

本体には一つしかコントローラーが挿せないが、マルチタップを使用すれば同時に 5 人まで遊ぶことができる。『源平討魔伝』や『スプラッターハウス』、『ワンダーボーイ』などゲームセンターの人気タイトルが多く移植された。



専用カートリッジ

ロックオンカートリッジ
平成 6 年（1994）

スーパー 32X
平成 6 年（1994）

メガドライブ
昭和 63 年（1988）

メガ CD
平成 3 年（1991）

コントローラー

44 メガドライブとメガドライブの拡張機器

（いずれもセガ・エンタープライゼス）

日本だけでなく海外でも人気となったメガドライブは平成 6 年（1994）まで拡張機器は発売され、ディスク読み込みや 3D グラフィックに対応した。

平成のゲーム機



平成に入ると元年（1989）にはゲームボーイが登場する。ファミコンと同等の性能の携帯型ゲーム機であり、同時に発売された「テトリス」で爆発的人気となった。これ以降、各社が携帯機を開発する。

テレビに繋ぐゲームとして平成の最初期にはスーパーファミコンが登場。当時発売されていたビデオゲーム機と比べ性能は低かったが、スーパーファミコンが発売されると同時期に発売されていたゲーム機を超えた売上げとなる。

平成初期はポリゴンを使用するゲームが増え、1993年・エンタープライゼスからは平成6年（1994）にセガサターンが発売された。同年にはプレイステーションも発売。「バイオハザード」や「メタルギアソリッド」など、過激な表現を含む作品も発売された。



45 ゲームボーイシリーズ／任天堂

ゲームボーイの後継機は色違いのゲームボーイアドバンス、小型化したゲームボーイポケット、画面が光るゲームボーイライト、画面がカラーとなったゲームボーイカラー、スーパーファミコンを超える性能のゲームボーイアドバンスなど多数登場。

ゲームボーイの成功を生かして「ポケモン」シリーズのような、友達と持ち寄り、寄り添って遊べるゲームや、太陽光に反応する物、ゲーム機の角度に反応するものなどがある。

46 スーパーファミコンと専用ソフト

1990年（1990）／任天堂



映像機能が大幅に進化し、ビデオゲームの表現の幅が広がった。複雑化するゲームに対応するためにコントローラー上部にL・Rボタンが追加された。以後、多くのゲーム機でL・Rボタンは標準となった。「サテラビュー」という衛星通信によってゲームデータをダウンロードする機能も搭載された。

専用ソフトとして「弟切草」や少女漫画タッチのRPG「パネルでポン」など、映像性能を生かして様々な種類のゲームが数多く生まれた。



47 PlayStation

1994年（1994）／ソニー・コンピュータエンタテインメント

専用CD-ROMとして開発されていた。ハードウェアの性能向上による値下げ、自社での開発による他社製品との差別化を行い出荷台数が一億台を超えた。リアルタイム3Dレンダリングを得意としたソフトが多く、後のゾンビ映画にも影響を与えた「バイオハザード」や、ハードボイルドな作風の「メタルギアソリッド」シリーズ、リアルタイム3Dレンダリングとリアルタイム2Dレンダリングとが混在する「グランド・セフト・オート」など、過激な表現を含む作品も発売された。

平成10年以降はドリームキャストやプレイステーション2、ニンテンドーゲームキューブといったよりリアルな映像を表現できるビデオゲーム機が登場していく。

また、携帯機としてはニンテンドーDSが人気となり、さらなる新たな遊びを開発。同年にはプレイステーションポータブル（PSP）も発売され、持ち運びできる複合的な電子機器としても使用された。

平成中期以降は、DVDやブルーレイディスクに対応したゲーム機も登場し、家電としての機能を持ったビデオゲーム機が増えていく。また、インターネット通信機能も標準搭載され、性能化していくにつれ、ゲームも高度なものが手元で遊べるようになってきている。



48 バーチャルボーイ（部分）
平成7年（1995）／任天堂

覗き込むことで立体視によって3Dで見ることができたが、赤色LEDで映像を表示するため評価に賛否が分かれた。



49 ドリームキャスト
平成10年（1998）／セガ・エンタープライゼス

インターネット通信機能を標準搭載、離れた場所の人と対戦が楽しめた。また、付属のビジュアルメモリは保存したセーブデータの確認や、データの交換が行えた。



50 ゲームキューブ・Q
平成13年（2001）／任天堂・松下電器産業

任天堂初の光ディスク対応のビデオゲーム機。映像の良さを活かしたゲームが人気となった。使用されることはなかったが立体視の映像を表示する回路が搭載されていた。

ゲームキューブは長く愛され、最新のゲーム機でも互換性のある同型のコントローラーが発売している。

同年発売のQは松下電器産業（現パナソニック）と共同で制作された。CD・DVD再生機としても使用され、家庭用家電としての役割も持つ。



51 ニンテンドーDS
平成16年（2004）／任天堂

液晶画面で2画面を同時に表示できる。手軽に持ち運び、電源が切れると電源がオフになる。子供から大人まで楽しめる大人のDSトピック「DSお料理」など、ゲーム以外にも実用的なソフトも登場し、幅広い年齢層に支持された。

また、音声・画像ガイドを制作することができるソフト「じゃあんでつくる ニンテンドーDSガイド」は、DSシリーズさえあれば来館者にガイドを提供できるため、現在でも全国の博物館等で利用されている。

大津市歴史博物館で使用されているDSガイド



チラシ裏の冒険の書

ビデオゲームをしていると強力な敵や広大な迷路、謎の武器、復活するための呪文など、様々な問題に当たる。そんな時、自分なりに作った攻略メモは本当に役立つものではないだろうか。

このようなメモは残りづらいため、手垢が付きやすくなる手がかりとなるため、貴重な記録であり、近年その価値が高まっている。



描きのゲーム攻略メモ
命館大学ゲーム研究部蔵

のメモ。広大な迷路を探
で地図を作る必要がある。

俺より強いやつに会いに行くために

近年、ビデオゲームでの対戦をスポーツ競技として捉える「eスポーツ（エレクトロニックスポーツ）」が注目を浴びている。このような動きはここ数年の間にあるが、ビデオゲームで競技し、スポーツのように大会を開いたり、腕前に応じた段位制を取ることは、平成初期のビデオゲームでも既に行われていた。その様子は当時の雑誌や、ソフト制作会社の機関紙に掲載されていることが出来る。

また、インターネットを通じて遠征して参加する大会に参加することが一般的であった。雑誌などで告知された大会に遠征することもあった。



53 ゲームスト
平成5年（1993）／新声社
ストリートファイターIIの大会の様子が写真と共に掲載されている。

全日本ぶよマスターズ大会 関連資料
平成7年（1995）頃／コンパイル
全日本ぶよマスターズ設立時の記事や大会の関連物が残っており、今でいうeスポーツのように盛り上げていこうとしていたことが分かる。

遊びの思い出



愛荘町内の方々や展覧会協力者の方々に自身が遊んでいた玩具を募り、思い出を語っていただいた。その一部を紹介する。

55 ラリーカー・パトカー・太鼓



「まさのり」「とよあき」と名前がある。に購入した。太鼓には「まさのり」「ゆう」と名前がある。父まさのりが幼いころに使用して、私が受け継いで使用した。



兄弟で同時期



遊び過ぎてテレビの電源が切れて火が出た。

町内

奈良県 / 50代

56 ウルトラマン ソフトビニール人形



ウルトラマン好きという事で30代の知人から受け継がれた。新しいウルトラマンの人形と共に遊んでいる。

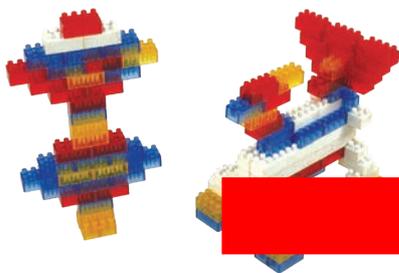
町内 / 小学1年



アンテナが壊れたためか、電波が混信して隣の家のテレビの映像が空きチャンネルに流れることがあった。今でいう Youtube のゲーム配信を見るような感じで、隣人のドラゴンクエストを眺めていた。

大阪府 / 40代

57 ブロック



頭を使うのでブロック遊びは良いと思い、子供に買い与えた。大人では想像がつかない物を作ることがあり驚いた。

町内

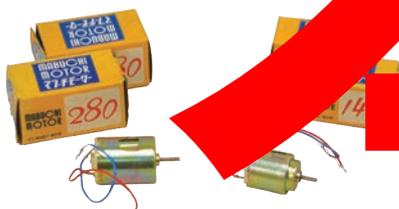
61 スーパーファミコン・悪魔城ドラキュラX



ゲームを進めてパスワードを書いておくと、親が夜中に見てパスワードのメモが新しくなっていた。親子で協力してドラキュラを倒した。

奈良県 / 20代

58 マブチモーター



町内にあった玩具店の商品。プラモデルを多く取り扱っており、電動プラモにはこのモーターが欠かせなかった。

60 ぶよぶよ



ゲームも運動もゲームもダメだったが、ぶよぶよだけはクラスで一番強かった。

町内 / 20代

おもちゃは創作の源

立命館大学 映像学部 客員教授 上村 雅之

私は太平洋戦争の戦時下に生きた。雪合戦、雪玉、雪だるま、雪の朝、学校が始まる前に運動場、雪玉の中に運動場に落ちていた石ころを入れて投げたところ、雪玉が遠くまで飛ぶことを遊びながら考えついたことが窓ガラスに割れ、先生から怒られながらも我ながら大発見をしたもの、心満足をしていました。

アメリカとの無謀な戦争の敗北となった日本では、大人も子どももアメリカ製の様々な製品が珍しかったものです。中でもアメリカ製の缶詰、ブリキの玩具は夢中になりました。私は京都市内で子ども時代を過ごしたのですが、八坂神社の石段をジープが何食わぬ顔をして駆け上った光景は今もハッキリと記憶しています。

太平洋戦争が終わった1945年の冬、近くの百貨店でアメリカ製の缶詰、ブリキを素材として製造されたおもちゃ、「小菖蒲」を買うために行列が出来たことが記録されています⁽¹⁾。誰が購入したのかはわかりませんが、大人達も子ども達も行列には入っていたのではないかと思います。「鬼畜米英」の軍部の宣伝も、おもちゃの世界ではあるという考えとは無縁だったことがわかる出来事だったのではないのでしょうか。

「おもちゃ」は「おもちて」、すなわち「手でさわり、手で持つもの」を意味した言葉が語源とされています⁽²⁾。その語源の背景は「子どもは生まれながら、自分の五感を駆使して世界を探求するために様々な能力が備わっている」との最近の研究⁽³⁾から明らかにされつつあるようですが、「おもちゃは子どもが持つ能力を育てる力を潜在的に持っているモノ」だと私には思っています。また、子どもにとって「遊び」とは、生まれ出た世界を探求するための活動であり、子どもにとって「遊び心」とは「探究心」であると考えられます。つまり大人になる（成長する）ということも遊び心（探究心）を駆使して、自分が生きている世界について必要な知識を手に入れることだとも考えられます。フランスの哲学者ジャック・アンリオは「おもちゃは遊びを通して世界を明らかにしています⁽⁴⁾。最新のデジタル映像技術を駆使して誕生したデジタルゲームもアニメ映画も全て映像の世界の出来事であり、おもちゃの様に手で触り遊ぶことができません。しかし、その映像の世界を楽しむことができるのは、子ども時代に様々なおもちゃを通して理解し、想像した世界が源になっていると考えております。そして、デジタルゲームもアニメ映画も子ども時代のおもちゃとの遊びを通して自分自身の心の中に育んだ世界を再現しているのではないかと考えてお

【註】

- (1) 大津市歴史博物館刊『大津市歴史博物館』おもちゃの歴史
- (2) 齊藤良輔著『日本人形玩具の歴史』東京堂出版 1997年
- (3) アリソン・ゴブニック著「子どもの意外な“脳力”」(『日経サイエンス』2010年10月号) 日経サイエンス社 2010年
- (4) ジャック・アンリオ著・佐藤信夫訳『遊び 遊ぶ主体の現象学』白水社 1981年

【協力機関・協力者一覧（50音順・敬称略）】

大阪商業大学アミューズメント産業研究所
 城陽市歴史民俗資料館
 立命館大学ゲーム研究センター
 ゆめまちテラスえち

上村 雅之	宇野 みさを	梅原 恵美子
江竜 美子	大菅 盛枝	大竹 剛
岡島 颯斗	小川 亜希子	川並 すて子
木津 勝	宿谷 信夫	杉原 正樹
須田 誠一	高橋 浩徳	寺農 織苑
野口 泰洋	野口 朗人	中村 悟
平林 光枝	福島 亘	毛利 仁美
吉田 伸一郎	和田 昭子	

【参考文献】

- 森下みさ子『おもちゃ革命』岩波書店 1996年
- 杉原正樹『カロムロード』サンライズ出版 1997年
- ロバート・L. グラス『情報技術産業失敗物語 失敗に学ぶ成功の秘訣』ピアソンエデュケーション 2000年
- 木津勝「ブリキ玩具と大津」（大津市歴史博物館編『大津市歴史博物館研究紀要8』2001年）
- 上村雅之「テレビゲームの産業・技術史 第一部」（デジタルゲーム学会『デジタルゲーム研究 3巻』2009年）
- 上村雅之・細川浩一・中村彰憲『ファミコンとその時代』NTT出版 2013年
- 大阪商業大学アミューズメント産業研究所『「昭和のゲーム大集合展」図録』2015年
- 株式会社角川アスキー総合研究所編『ゲームってなんでおもしろい？』株式会社角川アスキー総合研究所 2016年
- 城陽市歴史民俗資料館『CONTINUE ～”ゲーム”90年の歴史～』2018年
- 大野城心のふるさと館『「TOY s EXPO ～時代を越えて愛されるおもちゃ・ゲームの世界～』2019年

展覧会情報

令和2年度夏季特別展
 玩具伝説 —おもちゃの60年史—
 令和2年7月23日（木・祝）～8月30日（日）

展示解説
 令和2年8月2日（日）・8月16日（日）
 10時30分～11時 / 13時30分～14時

ワークショップ「昔のおもちゃ・ゲームで遊ぶ」
 令和2年8月23日（日）10時～16時



愛荘町歴史文化資料集第30集 令和2年度夏季特別展

玩具伝説 —おもちゃの60年史—

令和2年(2020)7月
 編集・発行／愛荘町立歴史文化博物館
 ☎ 529-1227
 滋賀県愛知郡愛荘町松尾寺 878
 電話／0749 (37) 4500
 印刷／愛知印刷株式会社
 © 2020 愛荘町立歴史文化博物館

【印刷情報】

材質／本紙：ユーライト 菊判 76.5kg
 文字／本文：モリサワ書体リュウミン Pro
 キャプション：モリサワ書体ゴシック Pro
 ノンブル：DINOT REGULAR
 インク／本文：大日本インキフュージョン C
 本文写真／モリサワゴッドカラー 250dpi 4色



愛莊町立歴史文化博物館
Aisho-cho Historical Museum