

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



大正 13 年（1924）、東京
蔵は「凝り性」でアイデア
し、玩具製造業界で一定の

しかし、第二次世界大戦
る。小菅も昭和 20 年（1945）

戦後、大津に駐留してい
た小菅は、毎日銭湯帰りに
のブリキのジープは戦前の
で 10 万個を売り上げたという。

また、このジープの売れ行きに勇
戦後日本の金属加工業・玩具製造

大津での玩具製造で成功し
再開し、小菅は

ブリキのおもちゃはアメリカでの需要が高く、金属玩具の輸出額は昭和 23 年（1948）には約 3 億円に
のほり、小菅をはじめとする金属玩具製造業者が外貨取得の一助となっていたことが分かる。

ていた。

から出された空き缶からブリキの

作所として独立した小菅松蔵
巧なおもちゃを製造・販売

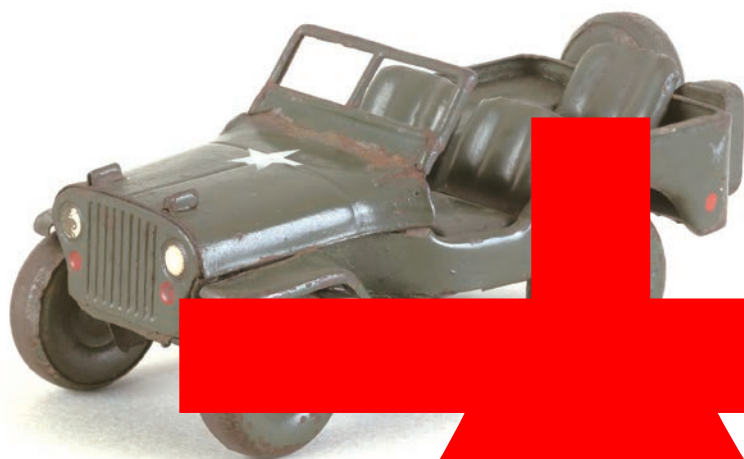
どにより玩具生産は縮小す
で終戦を迎える。

を製造することを思いつい
プを製造する。この戦後初
百貨店で売り出され、年内

業者も次々に玩具を作った。このことが
ある。

昭和 22 年（1947）は東京に戻って
の年には貿易が
「ジャパン（占領
下の日本）」と記載

があり、展示品



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
を丸めているなど、物
を抜かない小菅松蔵の



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。



カロムとは2人または全
よってルールが異なるが、
ポケットに入れ、最後にジ

入れたら勝利という遊戯である。

カロムに類似したゲーム
の濃（現・美津濃株式会社）
う名でカロムと同様のゲー

かれている。

現在は滋賀県や岩手県な
も行われるほど盛んに遊ば

ームである。地域や時代に
じき、自分の色の玉を全て

末期と言われており、美津
「ポケット玉ハジキ」とい

「カロム日本選手権大会」

一説によると、彦根を中心とした
帰った人々が湖東地域にカロムを伝
た、木工製品の製造が盛んな街で
このような木工職人の存在も

では北米へ
はないかと
所在する
長く愛され

労働が盛んであったため、出稼ぎから
いる。そして、彦根は仏壇や家具といっ
所は閑業期にカ
造販売していた。
一つであると考え

また、カロム盤
置されることもあ
おり、それに伴う

事が数多く残って
因であろう。

本展覧会にかかる調査でも愛荘町内からカロム盤が多く見つかった。中には公民館に設置され多くの人に遊ばれている物や、家族で4代にわたって遊ばれているものも発見された。



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。

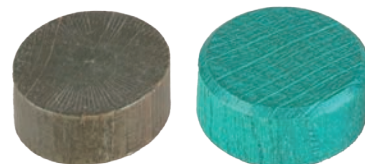


カロム盤
伝大正期

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
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
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。





高度経済成長期になると、様々なおもちゃが生み出さ

このような激動のおも

人生ゲームは昭和 43 年

でも広く遊ばれている。
トミカ・プラレールなど

また、おもちゃに使用される素材
雑誌で紹介され人気を得たものや、



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

生まれたものの中には現在でもま

からほぼ姿を変えず、細かに改良

(マスコミ

。また、技術の発展により

続いているものも多い。

の内容を変化させて現代

ながら現代でも愛されている。

キックなど、技術の進化に

8 人生ゲーム

昭和 43 年 (1968) / タカラ

品は初版のもの。

ード左下に「貧乏農場」のマスが見える。この表記が問題と
、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
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
関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。

10 野球盤 AM 型 (連投機能付き)

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。



女の子向けの玩具はおもちゃの時代の社会を反映したのもみられる。

ママ・レンジをはじめとスカールットちゃんやリ行が分かる。また、リカちゃん

昭和 60 年（1985）に登場し、それぞれの家がある。家屋や

少女の夢を表現するため

電型おもちゃは実物と同様の機能

ンバニアファミリーはクマやウサ

の時代の社会を反映したも

おり、人気を博した。

おり、時代ごとの服飾の流

想像が見て取れる。

人化された動物たちと、そ

も実物同様に作られている。

代まで続いていることが分



1 レディジョージ・ミシン
昭和 58 年（1983）・バンダイ
城陽市歴史民俗資料館蔵

や「体験模
物と同様の機能
を持ったものも多く、マイ・ミシンはバン
ダイと埼玉ミシン工業の共同で製作されて
おり、品質検査も本物のミシンと同様に行
われている。

12 スカールットちゃん・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。顔が日替りできるなど、数種類の着せ替え用洋服が発売された。

本展示品には元の所有者から提供された着せ替え洋服のカatalogが付属しており、服の豊富なラインナップと、様々な洋服が揃うのを楽しみにしていた所有者の様子が窺える。



13 スカールットちゃん・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

家具においても小さな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つくりとなっており、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



時代が進むにつれおもちゃ遊び手の発見によって自分

例えばミニ四駆は、モースタマイズし、自分だけの

また、簡易的なビデオゲーム現象となるほど人気とな

他にはアメリカから始まる「ポケットモンスター」

これらのカードはトランプとは違出した所定の枚数のカードで対戦す

って高速で走るおもちゃであるが

まなカスタマイズパーツや、

のパーツと組み合わせてカ

ルペットのたまごっちは社

流行、そこからビデオゲー

カードの中から、自身の戦術によって選

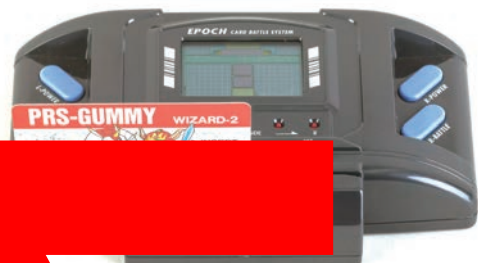
ブカードゲームと呼ばれ、遊ぶだけでな

ンとしても人気がある。



プラモデルのように組み立て、別売りのモーターや電池を組み込むと高速で走り、スピードを競った。

より早く走らせるために別売りのパーツと組み合わせたり、ボディの内側を削って軽量化するなど、少年たちによって様々な工夫がされた。



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」を育成す方によってキャラクターが変化したり、

たまごっちの世話に追われ、職場や学校でも現れ、問題となった。

バトラーⅡ 時空を超えた戦士たち

平成9年（1991）／エポック社

カードを読み込むと、そのデータに応じてキャラクターが内に入り込んで戦わせたりできるおもちゃ。

パーでカードを読み込む小学生がよく見られたとい



平成5年（1993）に発売されたマジック・ザ・ギャザリング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、翻訳をすることもあった。

「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。



平成時代には、古くから登場しており、人気を得ている。

昭和時代にはベーゴマやサイコロなどを削ったり貼り付けたりして改造することがあったが、平成時代ではカスタマイズを前提とし、パーツの組み合わせで自分の愛玩品を作ることができ人気となる。

また、サイコロのように描かれたキャラクターを使用し、簡易的に遊ぶことができた。ドラゴンクエストのキャラクターなど、鉛筆でありながら学校によっては禁止されたほど流行した。

ハイテクなおもちゃが数多く登場したが、平成時代ではあっても単純な遊びで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愛され、人気があることが分かる。

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としたビー玉を射出するおもちゃ。的当てやお互いに打ち合うなどのルールが存在する。

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としたビー玉を射出するおもちゃ。的当てやお互いに打ち合うなどのルールが存在する。

初期はシンプルな人形だが、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回し、他のコマとぶつかることで遊ぶ。数多くのベイが存在し、組み合わせによってベイの軌道が変化するため、目録のベイにカスタマイズして勝負に挑むことができる。

発売時期は3期に分けられ、素材や形状を変えても遊ばれている。



平成 5 年（1993）／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。



最古のビデオゲームは1947年に、MITの学生がコンピュータを使用して弾道計算をするプログラムを開発している。以降、大学のコンピュータを使用してビデオゲームを遊ぶことが一般的になった。

1972年には、アメリカのMagnavox社がゲーム機「ODYSSEY（オデッセイ）」が発売された。当時のゲーム機の発想の原点であると開発者たちは考えている。

現代とは構造が違うものがある点や、アナログゲームとデジタルゲームと異なる部分も多い。

コンピュータを使用してビデオゲームを遊ぶ

ている。

コンピュータを使用し、ミサイルビデオゲームであるといわ

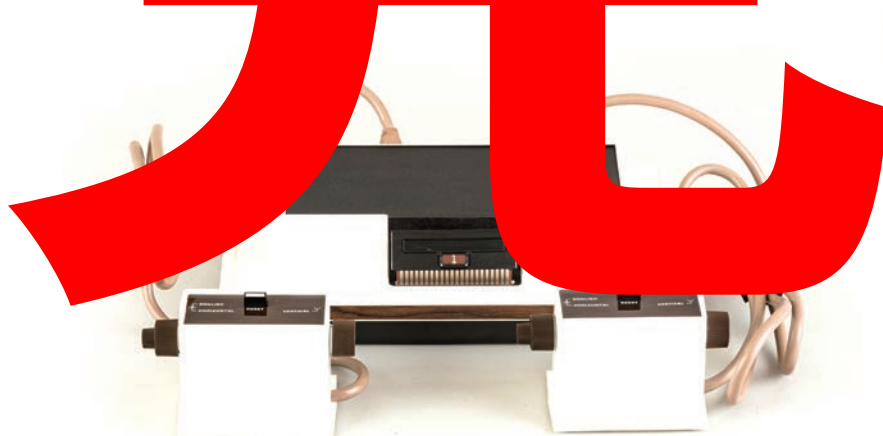
ゲーム機「ODYSSEY（オデッ

セイ）」が発売された。当時

か考えたのがテレビゲーム

仕組みがすでに備わってい

ど、現在のゲーム機に繋が



21 オデッセイ 1972年／マグナボックス

コントローラーの左右にあるボリュームを回転させることで操作を行なう。

中央のボタンは現在のリセットボタンと同様の役割



22 ゲームカード

ゲームカード自体にゲームのデータは入っており、本体に挿入する事で基盤の通電を変えてゲームが実行される。

付属品

明に示されている、ゲームボードや得点板、指示カード、チップなども同梱されている。ゲームにあわせて使用する。



（受光銃）

ボックス

で販売さ

生物を撃つて当たった数を競う「プレヒストリックサファリ」、飛行機側と打ち落とす側に別れ遊ぶ「ドッグファイト!」、逃げる人を銃で倒す「シュートアウト!」、的を撃って得点を競う「シューティングギャラリー」の4種類のゲームがある。

銃の製造は当時同様のおもちゃを製造していた任天堂が大半を請け負っていた。

テレビ画面には操作によるオーバーレイ（半透明のプラス）のゲームを遊ぶことが出来る。

現在とは異なり、画面上にゲームボードやゲームボードを使用し、点数計算やルール判別

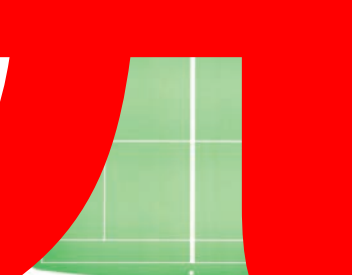
ードを差替え、付属のオー
ることで、擬似的にカラー

インやゲームボードを使用

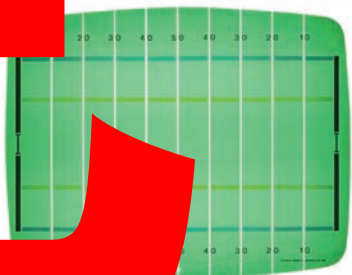
25 オデッセイのオーバーレイ



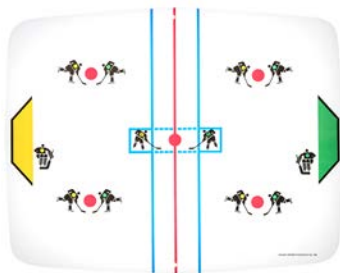
テーブルテニス（図は当時の
オーバーレイなしで行う。
お互いに玉を打ち合い得点を競う。



テニス
テーブルテニスとほぼ同じだが、オ
よってテニスとして遊ぶことが出来る。



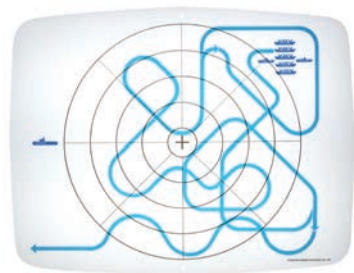
アイスホッケー（図は当時のゲームカードを使用する。オーバーレ
イや得点版でホッケーのルールとして遊ぶ。



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
光の線がオーバー
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。



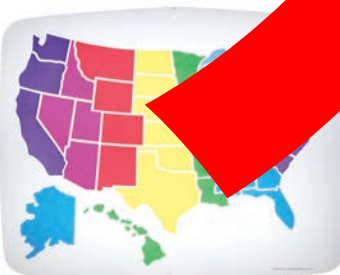
ホーンテッドハウス
お化けの位置を推理するかくれんぼのような
ゲーム。



スネーク
たルール
まで進む算



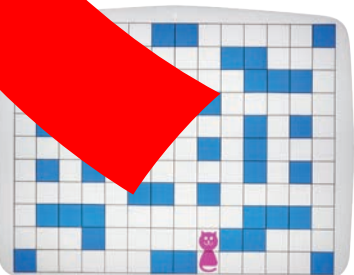
ルーレット
やのお金を使ってカジノのルーレットができ



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…」で始ま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。



アタリ社のノーラン・ブッシュネルが、当時のテレビゲーム機を改造。アーケード式のテレビゲーム機「Pong」を開発。Pongはオデッセイにはない、音響効果や得点表示があり、酒場などに設置される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「Pong」が家庭用として売り出された。ホームポンはこの出来事は日本でも、この成功に目を付けた各社が競って発売する。日本ではエポック社のテレビテニス

「コンピュータスペース」

響効果や得点表示があり、酒場に

「コンピュータスペース」

と瞬く間に凄まじい人気を

瞬間に人気を博しアメリカに

PONG（ホームポン）」が
ームブームを巻き起こした。

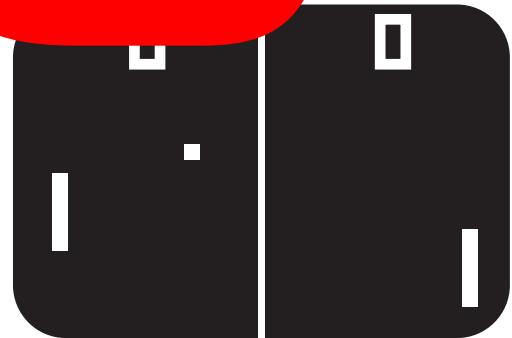
のテレビテニスが昭和50年(1975)に、カラーテレビゲーム6が発売される。カラーテレビゲームは任天堂のビデオゲームに力を入れるきっかけとなったゲームである。そのほかにも各社から様々なデザインで発売されるが内容はほぼ同様であり、当時の流行がうかがえる。

1975年(1975)に、カラーテレビゲームは任
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。そのほかにも各社から
様々なデザインで発売されるが内容は

天堂からカラーテレビゲーム15、カラー
デオゲームに力を入れるきっかけとなっ
とほぼ同様であ



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テレビゲーム機。様々な見た目の物が、Pongのゲームが組み込まれている。

日本では昭和50年（1975）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



Video Computer System
機でアタリ社から1977年に

「Atari VCS（アタリ VC
インベーダー」や「アステ
ムが移植されると、常に品
カートリッジ交換式のビデオ

「Atari 2600」とも呼ばれる本機は発売

としては当時、前例にない売り上

換式の家庭用ビデオゲーム

を戦ったものの、「スペース
多くの人気アーケードゲー
600は輸入販売されていた。
この頃からアタリ社は一

この人気に乗ろうと、外
会社がソフトを開発することは当
いる。しかし、当時そのようなライ

は、ゲーム機本体とは別の
あたってのライセンス制度が整備されて
守られることがなかった。よって玉石
入り混じる様々な企業がゲームソ

は、ゲーム機本体とは別の
あたってのライセンス制度が整備されて
守られることがなかった。よって玉石
入り混じる様々な企業がゲームソ

また、アタリ社の経営陣
流行のものを人々

重視する経営方針、映画「E.T.
短期間で粗雑なゲー

、映画「E.T.
したゲームなど、
「E.T.」は本体の販売
台数より多くソフト

当時のアメリカでは小売店が抱えた在庫は損失をメーカーが負担することが当たり前に行われていた。売れなかった大量の不良在庫はアタリ社の負担となり、多額の損失を出す。

これにより、かつてない規模に成長していたアタリ社と家庭用ゲーム市場は1983年に崩壊し、ゲームブームは一時的に落ち込む。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ーシステム

社
「ミズ・バックマン」や「センチビード」というゲーム

「ミズ・バックマン」や「センチビード」、「Q
パート」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
種から宣伝用に発売されたゲームなど、完
の低いゲームも出回った。



30

映画「E.T.」が流行った年、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、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、アタリ社が明らかとなった。

ゲームの内容は映画に準拠している程度則している。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。

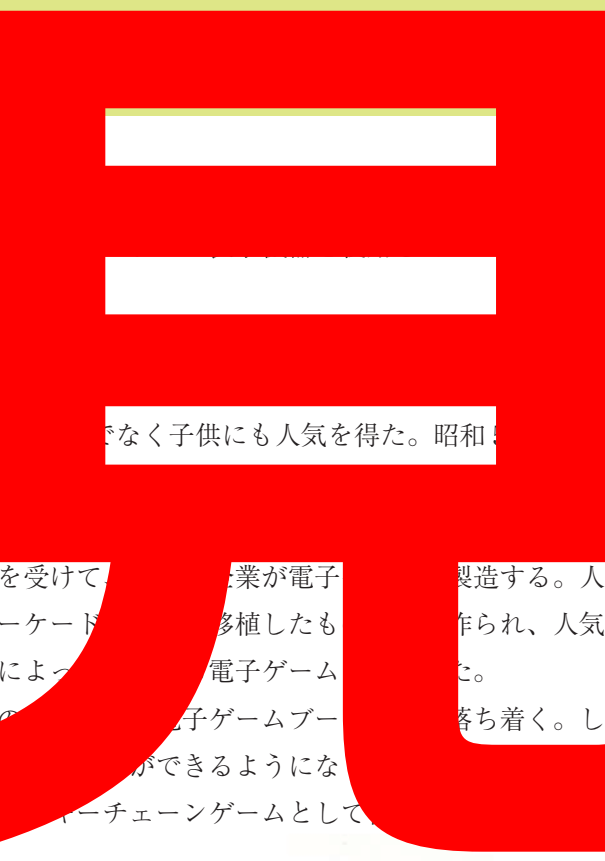


1970 年後半から集積回路の技術の進歩により、電子ゲーム機が玩具メーカーを中心に製造される。はじめは画面がモノクロで、電池の電力の多さから電池交換を頻繁に行わなくてはならなかった。

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るとともに、洗練されたデザインが受け、大人だけでなく子供にも人気を得た。昭和 57 年（1982）に発売された電子ゲームの「ドンキーコング」は、この時代の代表的なゲーム機である。また、本機は 2 画面からなっており、

ゲーム&ウオッチの流行を受けて、玩具メーカーが電子ゲーム機を製造する。人気の漫画やアニメのキャラクターを使用したもの、アーケードゲーム機を模したものが多く作られ、人気を得た。また、電池交換の問題を克服した、太陽電池による充電式の電子ゲーム機も登場した。

カセット式ビデオゲームの登場により、電子ゲームブームが本格化する。昭和 54 年（1979）に発売された「ドンキーコング」は、この時代の代表的なゲーム機である。また、本機は 2 画面からなっており、



ゲームが玩具メーカーを中心に製造される。人気の漫画やアニメのキャラクターを使用したもの、アーケードゲーム機を模したものが多く作られ、人気を得た。また、電池交換の問題を克服した、太陽電池による充電式の電子ゲーム機も登場した。

液晶画面による省電力化に成功し、電池交換が少なくなるとともに、洗練されたデザインが受け、大人だけでなく子供にも人気を得た。昭和 57 年（1982）に発売された電子ゲームの「ドンキーコング」は、この時代の代表的なゲーム機である。また、本機は 2 画面からなっており、

ゲーム&ウオッチの流行を受けて、玩具メーカーが電子ゲーム機を製造する。人気の漫画やアニメのキャラクターを使用したもの、アーケードゲーム機を模したものが多く作られ、人気を得た。また、電池交換の問題を克服した、太陽電池による充電式の電子ゲーム機も登場した。

カセット式ビデオゲームの登場により、電子ゲームブームが本格化する。昭和 54 年（1979）に発売された「ドンキーコング」は、この時代の代表的なゲーム機である。また、本機は 2 画面からなっており、



31 蛍光表示管式の電子ゲーム

(右) スクランプル

昭和 57 年（1982）／トミー

(左) デジコムベーター

昭和 54 年（1979）／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

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。



1980年代、多種多様なビデオゲーム機が市場に登場し、群雄割拠していた。

昭和56年（1981）にエレクトロニック・アート社（Electronic Arts）がカセットビジョンを発売し日本でも販売される。昭和58年（1983）になると各社からビデオゲーム機が相次いで発売される。ツクダオリジナル社はオセロが得意なゲーム機を開発する。

また、ゲーム機開発は玩具メーカーだけに留まらなかった。電子機器メーカーの学習研究社（現・学研ホールディングス）はカシオ計算機がPV-1000、

同年にはゲームもできるコンピュータを開発し、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のSG-1000はSC-3000より1年早く、ダイからRX-78が発売される。

同時期に多くのビデオゲーム機が市場に登場し、ファミリーコンピュータもその中の一つに過ぎなかった。しかし、勝ち残っていったのは一部メーカーだけであっ

本企業がゲーム開発を行い、

昭和58年（1983）に

コンピュータが発売される。ツク

発売する。

はカシオ計算機がPV-1000、

ゲーム機両方の機能を持つ

ダイからはRX-78が発売される。

ータもその中の一つに過ぎなかった。し



エレクトロニック・アート社（Electronic Arts）がカセットビジョンを発売し日本でも販売される。昭和58年（1983）になると各社からビデオゲーム機が相次いで発売される。ツクダオリジナル社はオセロが得意なゲーム機を開発する。同年にはゲームもできるコンピュータを開発し、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のSG-1000はSC-3000より1年早く、ダイからRX-78が発売される。同時期に多くのビデオゲーム機が市場に登場し、ファミリーコンピュータもその中の一つに過ぎなかった。しかし、勝ち残っていったのは一部メーカーだけであっ



34 オセロマルチ

昭和58年（1983）／学習研究社

ツクダオリジ

カーらしくオセロゲームが最初から組み込まれ

ガ・エンタープライゼスのSG-1000と互換性

本企業がゲーム開発を行い、昭和58年（1983）にコンピュータが発売される。ツクダオリジナル社はオセロが得意なゲーム機を開発する。同年にはゲームもできるコンピュータを開発し、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のSG-1000はSC-3000より1年早く、ダイからRX-78が発売される。同時期に多くのビデオゲーム機が市場に登場し、ファミリーコンピュータもその中の一つに過ぎなかった。しかし、勝ち残っていったのは一部メーカーだけであっ

エレクトロニック・アート社（Electronic Arts）がカセットビジョンを発売し日本でも販売される。昭和58年（1983）になると各社からビデオゲーム機が相次いで発売される。ツクダオリジナル社はオセロが得意なゲーム機を開発する。同年にはゲームもできるコンピュータを開発し、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のSG-1000はSC-3000より1年早く、ダイからRX-78が発売される。同時期に多くのビデオゲーム機が市場に登場し、ファミリーコンピュータもその中の一つに過ぎなかった。しかし、勝ち残っていったのは一部メーカーだけであっ

はカシオ計算機がPV-1000、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のSG-1000はSC-3000より1年早く、ダイからRX-78が発売される。同時期に多くのビデオゲーム機が市場に登場し、ファミリーコンピュータもその中の一つに過ぎなかった。しかし、勝ち残っていったのは一部メーカーだけであっ



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。

ダイから

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。





様々なゲームが各社から発売された。専用ソフトとして当時ゲームセンターで100円を入れて遊んで、家で何回も遊べることは衝撃だっ
ており、相当なキラソフトを開発企業とライセンス契約を結び、任天堂だけでない会社からゲームソフトが発売された。生かし、ファミコン用のソフトは任天堂によって厳

様々な企業からゲームソフトが発売された。ファミコンにさらにあがり、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時代が訪れるほどとなった。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」、「ゼビウス」が社会現象となった。ゲームの攻略法を友達と教え合ったり、貸し借りを繰り返すこともあったという。この異常な人気を「ファミコン熱」を唱えるメディアの一人である上村雅之氏はファミコンがこれほどまで長く続いた理由として語り、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。また、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、子供の遊び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繰り返すこともあった。この異常な人気を「ファミコン熱」を唱えるメディアの一人である上村雅之氏はファミコンがこれほどまで長く続いた理由として語り、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。また、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。



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

玩具店に行くと500円程度で売られていた。ファミコンの登場は、子供の遊び文化を変えたとも言われている。



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付属するプログラムをプログラミングすることができ、子供が興味をもちやすかった。出版され、作り方を教える本も出た。



41 ファミリーコンピュータ用コントローラ
昭和 61 年（1986）／パックスコーポレーション

ファミコンの登場は、子供の遊び文化を変えたとも言われている。ファミコンの登場は、子供の遊び文化を変えたとも言われている。



42 ファミリーコンピュータ用ロボット・ブロックセット
昭和 59 年（1984）・昭和 61 年（1986）／任天堂

ゲーム機遊びながらロボットを操作して遊ぶ周辺機器。コマをまわす「ジャスト」で、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。



昭和から平成にかけては、ゲーム機の高性能化がすすめられた。ハドソンと NEC の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 63 年（1988）発売のメガドライブはファミコン ROM を使用することができた。

メガドライブはファミコンより性能が向上し、様々なゲーム内表現が可能となった。『ニック・ザ・ヘッジホッグ』や『スペースハリアー II』などのソフトが人気となった。メガドライブの英名（メガドライブ）が人気となり、性能を拡張する機器が数多く開発された。

また、昭和 63 年（1988）発売の

ニック・ザ・ヘッジホッグ」や「

ゲーム機の高性能化がすすめられた。ハドソンと NEC 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 63 年（1988）発売の

搭載した。これにより様々なゲーム内表現が可能となった。『ニック・ザ・ヘッジホッグ』や『スペースハリアー II』などのソフトが人気となった。メガドライブの英名（メガドライブ）が人気となり、性能を拡張する機器



PC エンジン ROM
昭和 63 年（1988）

コントローラー

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、拡張機器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』、『ワンダラー』などのゲームセンターの人気タイトルが多く移植された。



メガドライブ

メガドライブ
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）

メガドライブ
平成 6 年（1994）

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。



平成に入ると元年（1989）にスーパーファミコンが発売され、同時に発売された「ゲームボーイ」も人気を博す。

テレビに繋ぐゲームとして、スーパーファミコンは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、携帯型ゲーム機を超えた。

平成初期はポリゴンを使用する3Dゲームが増え、1993年にセガサターンが発売された。また、1994年にセガサターンに移植された「バーチャファイター」や「メタルギアソリッド」など、3Dゲームが多く発売される。

最初期には、スーパーファミコン

DCG ゲームも数多く登場する。

の性能の携帯型ゲーム機で、任天堂が携帯機を開発する。

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、携帯型ゲーム機を超えられ、同時期に発売さ

ンタープライゼスからは平成3年（1992）に3DCGの格闘ゲーム「バーチャファイター」が発売。「バイオハザード」や「メタルギアソリッド」など、3Dゲームが多く発売される。



45 ゲームボーイアドバンス / 任天堂

色違いのゲームボーイアドバンス、ゲームボーイポケット、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した。

ソフトは持ち運べることを生かして「ポケットモンスター」シリーズのような、友達と持ち寄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。



スーパーファミコンと専用ソフト
（1990） / 任天堂

機能向上に伴い、表現の幅が広がった。また、ローラー上部にL・Rボタンは標準となった。また、ゲームデータをダウンロードしてゲームデータをダウンロードした。

背景のノベルゲーム「弟切草」や少女漫画タッチの「パネルでポン」など、映像性能を生かして様々なゲームが多く生まれた。



プレイステーション / ソニー

CDドライブを内蔵して開発されていた。また、ROM化や問屋を通さない流通ルートによる値下げ、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。また、意識したソフトが多く、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」シリーズなど、暴れて街で暴れることができ、暴力性が問題視された「グラウンド・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のリアルな映像を表現でき

また、携帯機としてはニンテンドーゲームキューブと並び、プレイステーションポータブル（PSP）

平成中期以降は、DVD や CD 再生機能、インターネット閲覧機能、家電としての機能を持ったビデオゲーム機が増えて、ゲームも高度なものが手元で遊

ゲームキューブといったよ

DS がタッチスクリーンで新たな

CD 再生機能、インターネット閲覧

ゲームキューブといったよ

発。同年にはプレイステー

運びできる複合的な電子機

、家電としての機能を持っ

能化していくにつれ、ゲー



48 バーチャルボーイ（画面部分）
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
対戦が楽しめた。また、付属のビジュアルメモリは保
持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

のビデオゲーム機。映
画機としても人気となった。使用さ
れた映像を表示する回路
が組み込まれていた。

使いやすいコントローラーは長く愛され、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
使われている。

発売の Q は松下電器産業（現パナソニック）
が制作された。CD・DVD 再生機としても使
用できる役割も持つ。



大津市歴史博物館で使われている DS ガイド

51 ニンテンドーDS
画面がタッチスクリーンで、手軽に持ち運び、
できること、脳を鍛える大人の DS ト
レーニング」や「DS お料理ナビ」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
ぶんでつくる 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。

チラシ裏の冒険の書

ビデオゲームをしていると、色々な問題に当たる。そんな時、自分な

このようなメモは残りづな記録であり、近年その価

ムの情報をまとめたメモを作る人

の呪文など、様々な問題にではないだろうか。

手がかりとなるため、貴重



52 手描きのゲーム攻略メモ

立命館大学ゲーム研究センター蔵

ファミコン版ウィザードリィⅡのメモ。広大な迷路を探索するゲームであるため、方眼紙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が注目を浴びている。このような動きはここ数年に大会を開いた。その様子は当時の

「e スポーツ（エレクトロニックスポーツ）」という雑誌で取り上げられ、スポーツのように行われていた。

また、インターネットが各家庭に普及し、ゲームショップで開かれ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

ゲームショップで開かれる大会に参加することもあった。



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



愛荘町内の方々や展覧会
の一部を紹介する。

出を語っていただいた。そ

55 ラリーカー・パトカー・太鼓

59 テレビゲーム



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

テレビの後ろから火が出た。

町内

奈良県／50代

56 ウルトラマン ソフトビニール

60 コンピュータ・ドラゴンクエスト



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。

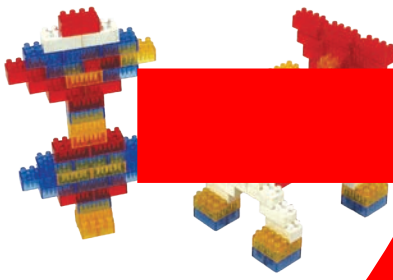
アンテナ線にファミコンを接続していたためか、電波が混信
して隣の家の人が遊んでいるゲームの映像が空きチャンネルに
流れることがあった。今でいう Youtube のゲーム配信を見る
ような感じで、隣人のドラゴンクエストを眺めていた。

町内／小学 1

大阪府／40代

57 ブロック

61 スーパーファミコン・悪魔城ドラキュラ X



頭を使うのでブロック遊びは良いと思い、子供が遊ぶのを
大人では想像がつかない物を作ることがあった。

を進めてパスワードを書いておくと、親が夜中
パスワードのメモが新しくなっていた。親子リ
形、悪魔城ドラキュラを倒した。

70代

奈良県／20代

58 マブチモーター

62 ぶよぶよ



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
り、電動プラモにはこのモーターが欠かせなかった。

強も運動もゲームもダメだったが、ぶよぶよだけはクラス
番強かった。

町内／20代

おもちゃは創作の源

立命館大学 文学部 客員教授 上村 雅之

私は太平洋戦争の戦時下の京都で育ちました。戦時下の遊びは、ビー玉、メ
ンコ、縄跳び、竹馬等を近所の子供たちと夕暮になるまで遊んでいた世代です。中でも印象が深い遊
びの思い出に、小学校3年生の時に、戦争を楽しんでいた中で発生
した事件があります。私は、ビー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、教室の窓ガラスを破ってしまいました。その日は罰として廊下
で一日を過ごさなければなりません。石ころを投げたビー玉はまっすぐ遠方まで飛ぶことを遊びな
がら考えついたことが窓ガラスを破ったという結果になりました。しかし、先生から怒られなが
ら我ながら大発見をしたもので満足をしていました。

アメリカとの戦争になった日本では、様々な製品が珍し
かったものです。戦時下の兵隊が乗り回していたジープもありました。私は京
都市内で子ども時代を過ごしたのですが、祇園の八坂神社の前の右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、京都駅近くの百貨店でアメリカ製の缶詰に使われたブリキを素材
として製造されたおもちゃ、「小菅のジープ」を買うために長蛇の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ジープにあこがれていた証ではないかと
思います。「鬼畜米英」と言う軍部の宣伝も、おもちゃの世界ではアメリカが敵国で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「手で遊ぶもの」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の五感を駆使して世界を探究するために様々な
能力が備わっている」との最近の研究⁽³⁾から明らかになっています。つまり「おもちゃは子どもが持つ
能力を育てる力を提供するもの」として「遊び」とは、生まれ出た世界を探究し、成長するための
ことです。つまり大人になる（成長する）ためには「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必要があります。フランスの哲学者ジャック・アン
リオは「おもちゃは遊びをそそのかすもの」としておもちゃの重要な特性を明らかにしていま
す⁽⁴⁾。最新のデジタル映像技術を生み出したゲームや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、子どもが様々なおもちゃを通して想像した世界が源になっ
ていると考えており、子どもが遊びを通して自分自身を表現しているのです。

【註】

- (1) 大津市歴史博物館刊『ブリキのおもちゃと大津』大津市歴史博物館 2000年
- (2) 齊藤良輔著『日本人形玩具事典』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 遊ぶ主体の現象学へ』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学
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

江地 美子
岡島 颯斗

平林 光枝
吉田 伸一郎

梅原 恵美子
大竹 剛
川並 すて子
杉原 正樹
寺農 織苑
中村 悟
毛利 仁美

【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 2001年
ロバート・L. グラス『情報技術産業失敗の歴史と成功の秘訣』エデュケーション 2001年
木津勝「プリキ玩具と大津」（大津市歴史民俗資料館『大津市歴史民俗資料館』2001年）
上村雅之「テレビゲームの産業化」（『デジタルゲーム学』ゲーム研究 3巻）
上村雅之・細川浩『ゲームの歴史とその時代』NTT 出版 2001年
大阪商業大学アミューズメント学部『「昭和のゲーム大集合展」』2016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 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・ゲームの世界展〜」図録』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23日（日）10時～16時30分まで

ワークショップ「昔のおもちゃ・ゲームで遊ぼう」
令和2年8月23日（日）10時～16時30分まで



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―

編集・発行／愛荘町歴史文化博物館

☎ 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

質／本紙：ユーライト 菊判 76.5kg

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 MB101Pro R

ノンプル：DINOT REGULAR

印刷／本文：大日本インキフュージョン G-ST

印刷／写真／マルチベッドカラー 350dpi 4色分解



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