

玩具のない時代のおもちゃ

あべ せいいち
 (株)クボタ 水・環境総合研究所 阿部 清一

① はじめの話

うーん・・・ない、ナイ、無い。・・・何が。あなたの子供時代によく遊んだ玩具は何ですか、と問われての答えである。問われて必死になって思い出そうとしても「玩具」のイメージはでてこない。当たり前であった。私の子供時代に今のような玩具はあるはずがない。それ故、表題のテーマが与えられたのである。私は1949年1月生まれ。団塊の世代そのものである。団塊の世代はよく知られているように1947年から1949年にかけての人口突出世代。現在の出生数約110万人に対して2倍の220万人、その特徴は「ものがいないこと」と「人が多いこと」につきる。これらの社会環境が当時の遊び方・道具、おもちゃにも反映されている。それでは団塊世代のおもちゃ劇場の開演、開演。

② 自分でつくったおもちゃ

当時、親から買ってくれる玩具は皆無、遊びの道具という意味では全て自分たちで作らなければならない。お手玉に入れる中身は数珠の実(写真1)、おはじきの材料は通称「カタシ」、椿の実(写真2)である。きちんと熟成した椿の実は黒色に輝いている。カタシは角ばっているため弾いてもまっすぐ転がらない。ラグビーのボールと一緒に意外性がある。



写真1 数珠の実

小学校に上がると皆コガタナを持っている。折りたたみ式のナイフで一般的には肥後の守と呼ばれている。コガタナはそこらの駄菓子屋さんで売っていた。これでいろいろなものを作っていた。竹とんぼなどは当たり前として紙鉄砲、水鉄砲、ゴム鉄砲、そして杉鉄砲から実鉄砲まで。実鉄砲は何の実か名前は覚えていないが5~10mm程度の大きさの実を弾にしたものであり杉



写真2 カタシ (椿の実)
 Photo by (c) Tomo.Yun
 (http://www.yunphoto.net)

鉄砲に比べて威力がある。戦争ごっこでの主要な武器であった。単発式が普通であったが連発式もあった。連発式はいわゆる機関銃、遊びでは大いに優位に立てる。連発式を作るのは技術がいる。銃身としての竹の筒に弾倉の役目の竹を垂直につなぐのである。きちっと二本の竹をつなげなければならない。少しでも弾倉の竹が銃身に入りすぎると弾が引っかかり機関銃にならない。連発式を作れるというのは子供心でも優越感を感じたものである。

今やコガタナを子供に持たせることなどきちがい沙汰といわれるかもしれない。鉛筆を削るのも鉛筆削り器、ナイフ（コガタナ）を振り回して他人を傷つけたらどうする、とお母さん方と言われる。コガタナを使って指を少し切った、などは普通の出来事でその経験から「危ない」ことを当時の子供は学習していったのである。

③ 勝負、勝負、勝負

小学校にあがるとビー玉、メンコやこまが流行ってくる。これらは現在の子供の遊びにもあるが当時の遊び方はそのやり方が違う。

ビー玉、当時はラムネとっていた。炭酸飲料のラムネの中にビー玉が栓の役目で使われていたからである。ラムネの遊び方はまずじゃんけんで負けたものが自分のラムネを制限陣地のできるだけ遠くに投げて置く。陣地を出てしまったらペナルティー場所にラムネを置かねばならない。攻撃側はそのラムネに向かって自分のラムネを投げ当てて陣地の外には

じき出すのである。はじき出したラムネは自分のものになる。

メンコは私の郷里ではパッチンと呼んでいた。パッチンの遊び方は二通り、裏返しにするのとはじき出すやり方である。地面に参加者が決まった数のパッチンを置き、それに自分の持ちカードをぶつけて裏返しにする。このとき上着のボタンは留めていなければならない。わざとはずして服で風を起こすことを封じるためである。また、はじき出すやり方はコツツンと呼ばれていた。木の板にパッチンを置きそのパッチンを板からはじき出すのである。受けのパッチンは簡単にはじき出されないようパッチンの角を溶かした蝋燭につけ、つるつるにする。攻めのパッチンは一隅の角を上折り相手のパッチンに当たりやすくする。いずれのやり方でも取られたパッチンは相手のものになる。

こま回し。なんとなくやさしい、昔を思い出させる言葉。しかし当時のこま遊び、カッツケは真剣勝負そのもの。まず買って来たこまから心棒を抜く。その心棒の先をたたいて平たくノミのようにし、元に戻す。この状態でこまを回すのである。カッツケはじゃんけんで負けたものが先にこまを回す。じゃんけんに勝ったものはその相手のこまにめがけて、ノミのようになった心棒が相手のこまに刺さり割るようにして、投げ、回すのである。うまく当たらなかつたら攻守交替。最初にこまを回してうまく回らなければ再度まとならなければならない。したがって

心棒をノミにするのも適当な巾にしなければならぬ。ここに技術がある。傷ついてガタガタになったこまに風格があったのである。勝負、勝負、勝負。

④ 自然との遊び

当時はなんだかんだと言っても自然の中での遊びがもっとも多かった。約3kmの道のりの小学校からの帰りは皆でわざわざ山道を帰ってくる。その理由は二つあり、その一つ目は単なる道草、早く帰ると親から農作業に使われるのである。当時は小学生も貴重な労働力、親からは水汲み、薪取り、にわとりや山羊のえさ取り、風呂沸かし、いろいろな仕事を言いつけられ簡単には遊び時間をもらえなかった。二つ目の理由は「やま」には子供にとってのいろいろな恵みがあったこと、である。

やまには季節によっていろいろな果実がなる。野いちご、木苺、柿、枇杷、桑の実、チヂブの実、アケビ、ガラメ(山葡萄)、ギシギシ、椎の実、やまいものむかご、などなど。これらが生る場所はもちろん皆知っているが勝手に取ってはいけぬ。実が熟すのをいまかいまかと待った後、ガキ大将の号令



写真3 著者の家

で収穫に向かうのである。

また、道の途中で「かくれが」も造った。せいぜい50cm巾の山道の途中でちょっと広い場所、そこは「竹藪」、その場所をほこらのように竹を切り、二畳ほどの場所を造る。これが遊び場所としての「かくれが」である。そこからの出撃が木苺やアケビなどであった。遊びは多くの制約の中の、つかの間のひと時、という位置づけであった。学年を超えての「遊び」、その中での秩序が醸成されていった。

⑤ 自分の小遣いで買ったのはじめての玩具

小学生の高学年になるとだんだんとみんな遊びを卒業し、それぞれが興味のある遊びなりを模索していた。1960年、私が11歳のとき初めて手に入れた玩具が東京タワーの形をしたゲルマニウムラジオであった。たぶん2,000円ぐらいで当時の子供の小遣いとしては決して安くはない。組み立てキットになっており、電気や機械に関する特別な知識は必要ない。組み立てが終わったあとイヤホンでラジオを聴いた。音がする。こんな小さな東京タワーから音がする。正直に感動した。子供心になんとか「科学」を意識したときである。

⑥ おわりの話

私の子供時代の遊びのキーワードは「外」、「みんな」、「手作り」であった。戸外で手作りのおもちゃを持ち寄

り皆で遊ぶ。大勢で遊ぶことはその中でリーダー、ガキ大将が生まれガキ大将を中心として一つの子ども社会が成立する。子どもは遊びの中でおのずと、やってよいこととしてはいけないこと、の道理を身につけていくのである。

今の子どもの遊びはまったく逆である。親に買ってもらったゲーム機を家の中、一人で操作する。バーチャルリアリティーの中で生き、他人と話をすることも少ない。たまにけんかをする手加減することができない。

人間は元来社会的動物であり、その社会性は子ども時代に培われるものがあるがその基本ができていない、のが

今日の実体である。下図は時代と流行った玩具を掲げたものである。プラ製品が出回り、携帯電話の普及など時代を反映して玩具が変わってきたことを示しており、現在はテレビゲーム全盛の時代である。2010年度の国内主要9品目玩具の売り上げは約7,600億円、その中でゲーム機は約4,300億円だそうである¹⁾。4,300億円を使って青少年を含めた子供の社会性育成を阻害しているのが今の日本、というのは団塊世代の私の穿った見方だろうか。子供に背中を見せる役割の親達の行動規範を変えない限りこの傾向は止めようがない、というのも私の諦観である。

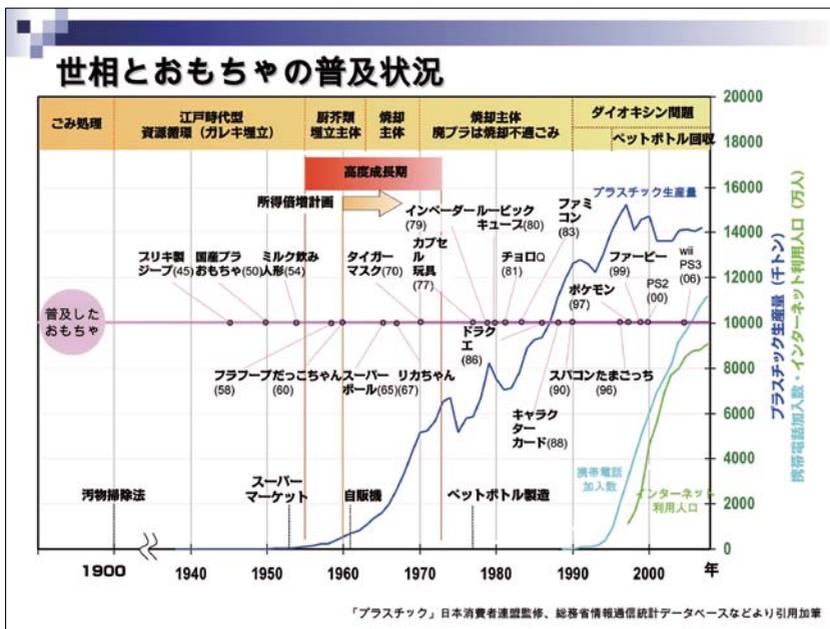


図 1

参考文献

1) 榎矢野経済研究所：玩具産業白書 2012年版（2011）