

えひめの歴史文化モノ語り

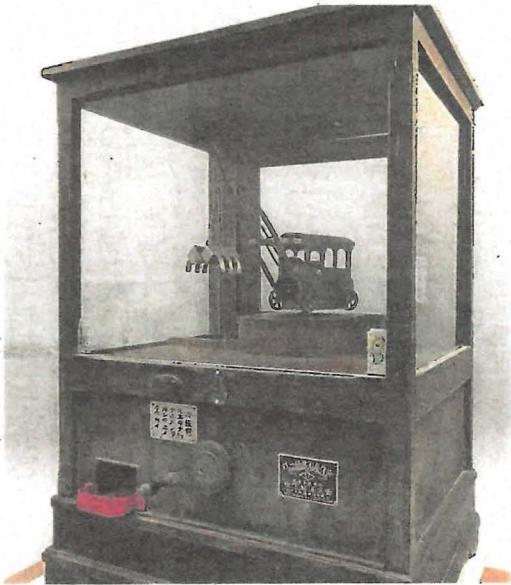
県歴博収蔵資料から ④

今回は元祖UFOキヤツチャーモーといえる「クレーンゲーム型自動菓子販売機」を紹介する。

今年1月のこと。ある来館者から「こんな物が昔から家にあるが、役に立つだろうか?」と問い合わせがあった。持参された写真を見て、昭和初期のクレーンゲームだと直感した。実は

2005年に開催した巡回展「いま・むかし・おもちゃ大博覧会」で、写真と同じクレーンゲームを展示した経験があった。詳しく話を聞くと、戦前から戦後にかけて宇和島で玩具・お菓子・日用品を販

クレーンゲーム自動菓子販売機



戦前戦後、宇和島市の玩具・雑貨店に置かれていたクレーンゲーム型自動菓子販売機=製作・昭和初期、県歴史文化博物館保管

昭和初期 最先端の玩具

ものへ変化していく。このクレーンゲームでも、多くの人々が一喜一憂したことだろう。

(専門学芸員・平井誠)

×
×
×
×
×

本資料は県歴史文化博物館(西予市)のテーマ展「昭和・子どもの世界」(13日～9月1日)で初公開する。

かった。

1銭を入れてハンドルを回すと、クレーンが左に回転。ここぞと思つ場所でボタンを押し、再度ハンドル

を回すと、クレーンが下りようだ。寸法は縦46・5センチ横64・5センチ、高さ86センチ。宇

和島空襲の際は、間一髪で戦火から逃れることができたそうだ。当時最先端の玩具が宇和島にも普及していたこと、そして何よりも現在まで保存されていたことに驚いた。

資料の状況について尋ねると「まだ動くかもしれない」とのことだった。後日、「いや」ということだった。翌日、

UFOキヤツチャーマーのキャラメル20粒が10銭だった。大正9年～昭和14年当時のキャラメル20粒が10銭だった。

クレーンゲームの面白さは、投入額より高価な景品を得るチャンスであるが、現実は簡単ではなく、取り損ねることの方が多い。「次こそは!」と度重ねるうちに投入額が増加して、目的が景品の獲得からゲームその