

篠原幸雄からやましたゆきおへ

# マンガと生きた50年

23

## ファミコンとの出会



ネット配信版・新つれづれ草に掲載の「マンガと生きた50年」は、東京都江東区・森下文化センターにて2017年10月20日(金)から29日(日)の会期で開催しました。新つれづれ草マンガ展「篠原幸雄からやましたゆきおへ マンガと生きた50年」で展示した展示物を再構成したものです。

**おやしマンガ同人誌**

**つれづれ草**

# マンガ展

**篠原幸雄からやましたゆきおへ**

## マンガと生きた50年

おやしマンガ同人誌「新つれづれ草」の山下幸雄は1970年少年ジャンプから篠原幸雄としてマンガ家デビューその後、マンガ家、デザイナー、編集者としての立場を変えながらマンガとの関わりを持ち続けて生きてきた。そして今再び、やましたゆきおとしてマンガを描き始めた！

入場：無料



イラスト：篠原幸雄 (漫画少年ジャンプの連載「男の子の犬」)

**日時：10月20日(金)～10月29日(日)**  
午前9時より午後9時まで(最終日は午後5時まで)

**会場：森下文化センター1F展示ロビー**  
**お問合せ：森下文化センター**  
〒135-0004 東京都江東区森下3-12-17  
TEL03-5600-8666 FAX03-5600-8677  
都営地下鉄新宿線・大江戸線「森下」駅A6出口より徒歩8分  
都営大江戸線・東京メトロ半蔵門線「清澄白河」駅A2出口より徒歩8分  
<http://www.kcf.or.jp/>

主催・新つれづれ草 共催・森下文化センター





# 23、ファミコンとの出会い

## ファミコンへの道

銀英社在籍中に作った徳間書店の単行本「テレビランドわんぱくシリーズ」の「なぞなぞ111問」と「電子ゲーム大図鑑」で合格点をもらい、休眠状態だったシリーズを復活することができました。

次の企画は何か無いかということになり、アメリカで大ブームを起していた「アタリ社」のゲーム機は、テレビにつないでテレビの画面でゲームを遊ぶことができるという物で、小さな液晶画面で遊ぶ「電子ゲーム」と比べると、さらに大きなブー

ムになると感じることもありました。

「テレビゲーム」は日本でも評判になり、おもちゃメーカー各社から「テレビゲーム機」がどんどん発売されはじめていたので、「テレビゲーム大図鑑」を作ることになりました。

自宅で仕事をしていた期間に、編集作業をして、ワークハウスが設立されたタイミングで「テレビゲーム大図鑑」は発行されました。

しかし「テレビゲーム大図鑑」は期待ほど売れませんでした。その理由ははっきりしていました。「テレビゲーム大図鑑」を校了して印刷製本され書店に並ぶまでの間に、任天堂のファミリーコン

コンピュータが発売されたからです。

ファミリーコンピュータが載っていないテレビゲーム大図鑑は売れるはずがありませんでした。

当時、ゲームにそれほど詳しい方では無い私でも実際に遊んで見ると、ファミリーコンピュータのゲームは今までのテレビゲームとは全く違うレベルの製品だということが分かりました。

「テレビゲーム大図鑑」の失敗が悔しくてならぬ私は、「ファミリーコンピュータ」だけで一冊「ファミリーコンピュータ大図鑑」を作りたいと徳間書店へ申し入れて、「ファミリーコンピュータ大図鑑」の1巻目を発行することが出来ました。

初めて発行された「ファミコンゲーム」の解説書は、ベストセラーになりました。発行直後から



「ファミリーコンピュータ大図鑑」(徳間書店発行)

徳間書店への注文電話が鳴り止むことはありませんでした。私はその時初めて、「今売れている本は、本屋の棚には置いていない」事を知りました。

知人から聞いた話ですが、本屋に「ファミコンコンピュータ大図鑑」を買いに行ったら、レジ横のカウンターに20冊位、今入荷したところという感じで置いてあるのを見たそうです。他の本も見たかったので本屋の中を一周して帰りに買おうとレジに行ったら、既に売り切れていたと言っていた。

新しいゲームが数本発表されるとすぐに「ファミリコンコンピュータ大図鑑パート2」を作り、これも売れました。その後はパート3、パート4、パート5と、続編を毎月の様に取りました。

なぞなぞ1111問もシリーズ化され、ラジコ

ン大図鑑やガンダムプラモ大図鑑も作りました。

ファミコン、ラジコン、プラモ等、子ども向けホビーを特集する、大判の季刊誌「ホビーボーイ」もスタートし、徳間書店のホビー路線はワークハウスの仕事の大きな柱になっていきました。



「ホビーボーイ」(徳間書店発行)

## ファミコンの月刊誌を作りたい

ファミリーコンピュータは「ファミコン」の愛称で発売直後から子ども達は夢中になり、打ち切れ店が相次ぎ、なかなか購入できないほどのヒット商品になっていきました。

ゲームカセットを交換すれば新しいゲームが遊べる構造になっていたため、任天堂と契約してゲームカセットを発売するゲームメーカーがどんどん増えていきました。

子どもの夢中になる娯楽として「マンガ」「アニメ」に続き三番目の「ゲーム」が登場した瞬間でした。その後のこの「マンガ」「アニメ」「ゲーム」が日本を代表する文化として世界を席巻していくのです。

「ファミマガ」も「ファミ通」もまた無い時でし

た。私は徳間書店に「ファミコンの情報誌を月刊で発行したい」と申し入れました。

徳間書店には、「テクノポリス」という月刊のパソコン情報誌を発行している部署があり、そこからも同様の企画が上がっていました。

双方とも引かなかったので、社長決済になり、社長から「ファミリーコンピュータなら同じコンピュータをやっているテクノポリス編集部にやらせろ」と言われ、ワークハウスはファミコンの雑誌を担当することができませんでした。

この結果「ファミマガ」が発行され、その後「ファミ通」との2大ファミコン雑誌に成長していくのでした。

「ファミマガ創刊号」の編集が間に合わない、編集部まで手伝いに行かされ、編集作業を手伝わされた時の敗北感は、忘れることが出来ません。