

ビデオゲーム関連資料の保存意義に関する研究： 小学館の学年別学習雑誌を事例として



立命館大学大学院文学研究科
リサーチアシスタント 毛利 仁美

1. 研究背景と課題

ビデオゲームの保存や文化資源化の研究分野においては、ゲーム作品のデータベースといった資料活用の基盤が形成されつつある。それに加え、近年では人々のビデオゲーム受容の実態を考察していく研究資料として、出版物をはじめとするゲーム関連資料が注目される。これまでに研究対象となっているゲームメディアは、一般雑誌中のゲーム記事、パソコン雑誌、ゲーム専門誌、漫画雑誌等である[1]。その中で、例えば小学館の『月刊コロコロコミック』は、ハドソンの高橋名人とタイアップしたことで子どもとビデオゲームをつなぎ、社会的ブームへと押し上げていくメディアとして機能した。漫画雑誌を含む子ども向け雑誌は、ビデオゲーム研究において重要かつ膨大な資料群であるが研究は一部に留まっており、その研究土台の構築から始める必要がある。

2. 研究目的と内容

そこで本研究の目的として、第一に、子ども向け雑誌におけるビデオゲームに関する記事の収集と内容の精査を通じて、研究利用に応じた資料体としての活用を助けるための分析枠組みを構築する。第二に、この枠組みを活用して、子ども向け雑誌におけるゲームメディアとしての資料特性を明確化させていくための基礎的な特徴を導出する。

分析対象は、小学館が発行した6学年分の学年別学習雑誌(以下、学年誌)に掲載されたビデオゲームの記事とする。学年誌は、

1922年の小学館の創業と共に創刊され、対象年齢各学年の小中学生と明確であり、子ども向け雑誌のゲームメディア的側面を捉える研究を切り開けると期待できる。対象とする範囲は、1975~1987年分の各156冊ずつ、合計936冊である。時期の選定理由は、日本の家庭用ゲーム機の黎明期が始まるエポック社のテレビテニスが発売された時期から、1983年発売のファミコンのブームが落ち着き、1988年より本格的に始まるファミコンの次世代ゲーム機の相次ぐ発売という転換点に当たるためである。

3. 記事内容の分析枠組みの構築

分析枠組みの構築過程を以下に述べる。Microsoft Office Excelを活用して学年別に分析シート(図1)を作成した。学年誌は国立国会図書館デジタルコレクションに収録されている。まずは対象期間の雑誌を全て確認し、ビデオゲームに関する記事を抽出した。次に、記事の数量を定量的に示すため、記事のページ数をカウントした。その後、記事の内容分析を進めていくために、ゲーム&ウォッチなどの電子ゲーム、パソコンゲーム、家庭用ゲーム、アーケードゲームのゲーム機毎に分類した。最後に、大澤[2]が述べたゲーム専門誌の記事の構成要素と、学年誌における教科学習のドリル、社会科や理科のグラフ記事を参考にしつつ、記事内容毎の分類を行った。最終的に、図2のような「遊び」「教育」「PR」の3つの大分類と12の小分類を導出した。

1	巻号	発売年	発売月号	記事見出し	筆者	開始ページ	ページ数	内容	分類				
64								タなどと接続すれば、ぜいたくすぎるほどの高性能なマシンにもなる。」					
65	38(4)	1985	1985/7	メッソーででかく遊ぼう!		40	4	ゾニーのゲームソフト(教育用のnewhorizonの英語ソフトも含む)、プログラム作成やhibitノート、コンボで遊ぶ、sonyのジャンボボタンつかったMSXロードランナーの大会についてのチラシ。	チラシ、イベント情報、制作(自主)				
66	38(4)	1985	1985/7	ファミコン新ソフトスターフォース完全解剖			14	2	攻略、ハドソンのスターフォース	攻略			
67	38(4)	1985	1985/7	ホビータウン			194	1	ファミコンソフトカタログ	カタログ			
68	38(5)	1985	1985/8	ファミコンゲーム大会必勝大作戦5月号(ファミコンロードランナー)漫画発表	利田浩一 &小六 ゲーム道		19	7	イベント開催情報(ファミコン大会TDK全国キャラバン)、攻略、周辺機器、読者投稿結果、大会のイメージキャラクターがファミコンロッキー	イベント情報			
69	38(5)	1985	1985/8	ホビータウン			196	1.5	MSX2カタログ(ついに登場的な)、MSXソフト、コンピュータキャンプ85のイベント情報	カタログ、イベント情報			
70	38(5)	1985	1985/8	ホビータウン			196	0.5	セガSG-1000IIIハードとゲーム	カタログ			
71	38(6)	1985	1985/9					1	HAL研のJOYBALLのコントローラのチラシ	チラシ			
72	38(6)	1985	1985/9	エキサイトファミコン 特筆発表技全集	利田浩一		21	9	裏技(必勝法を伝える、スーパーテクニック、と説明されているp21)、ソフト情報、ファミコン大会のTDK全国キャラバンのスケジュール	攻略、カタログ、イベント情報			
73	38(6)	1985	1985/9					2	HAL研のJOYBALLのコントローラのチラシ	チラシ			
74	38(7)	1985	1985/10					1	ハドソンのファミコンソフト、ブーヤンのチラシ	チラシ			
75	38(7)	1985	1985/10	チャンピオンが教える!ファミコン必勝テクニック	利田浩一		19	7	イベントレポート(ファミコン大会TDK全国キャラバン)、攻略、プレイヤー情報(大会のチャンピオンなど)、ソフト情報、周辺機器、高橋名人初登場?、何千人も集まった会場もあった。正しいポジション(テレビから離れるとか)、スポーツで体を鍛えること。	イベント情報、教育、プレイ			
									プロダクションインタビュー(ハドソン)、裏技、周辺機器、キャラバンのチャンピオン、プレゼント、				
4	▶	年表	小1	小2	小3	小4	小5	小6	【分析】メイン分析(改訂版)	【分析】ページ数取扱	図_全誌合ページ数グラフ	Sheet2	Sheet4

図1. 作成した分析シートの例(『小学六年生』の一部分)

<p>【遊び】 子どものゲームプレイやその様子に関すること</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 攻略：ゲームの進め方やより上手く遊ぶためのテクニック 2. カタログ：ゲームソフトやハードの一覧としてのカタログ 3. 新着情報：これから発売されるゲームについての特徴 4. 様子：ゲームを遊ぶときにどんな環境でどういうふうに進ぶか、何を思っ遊ぶか、読者投稿やファミコンキャラ/ソンのレポートなど 5. 攻略漫画：一つのゲームの攻略を漫画形式で紹介するもの 6. 注意点：テレビから離れるなど、ゲームをするときに気をつけるべき注意点
<p>【教育】 教科学習に役立つこと、ゲームの制作に関すること</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教科学習：国語算数理科社会英語などの教科学習に役立つ・補助としてのゲーム 2. 仕組みや構造：ゲームハードやゲームソフトが動く仕組みの解説 3. ゲーム制作（自主）：自分でゲームを制作することに関する説明、ゲームプログラミングのコードなど 4. ゲーム制作（企業）：ゲームクリエイターという職業や、ゲーム制作会社に関する説明、インタビューや制作現場への調査など
<p>【PR】 産業界から子どもに対するゲームの広報戦略に関すること</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. チラシ：ゲームの販促用チラシ。内容から読み取れる、産業界のねらい 2. イベント情報：各種イベントの宣伝

図2. 作成した記事内容分類表

4. 記事内容分類の枠組みによる内容分析

次に、分析枠組みを用いて学年誌のゲーム記事を外観し、学年誌で分析可能な論点をゲーム機ごとに示す。なお、これ以降、例えば『小学一年生』の1975年4月号は「①1975/4」と記す。また、例1975年というのは、1975/4～1976/3の学年誌の読者が同一である1年間を指す。分析シートを用いて計量したゲーム記事を、ゲーム機毎にグラフにしたものが図3であり、合わせて分析を進める。紙幅の関係で全学年のページ数を合計し、記事の増加が見られる1980年から1987年まで示した。

4.1. 電子ゲーム

電子ゲームは、「インベーダー・ゲームの家庭版が新登場（⑥1979/5）」といったように掲載され始め、1981年後半から1983年にかけて増加する。内容は、記事内容分類の内「カタログ」と「攻略」が大半を占めるが、「仕組みと構造」としてエポック社協力のもと、LSIの仕組みや製造過程の紹介をする記事が見られる。また、エポック社は商品チラシも各学年に掲載していることがわかった。ゲーム文化の展開において、電子ゲームは家庭用ゲーム期前史の中で莫然と捉えられていた面があるが、学年誌はその実態の一部を明らかにしうる資料を有することが示唆された。

4.2. パソコンゲーム

1983年は、7月にファミコンが、10月にMSX規格の第一号が発売された年である。しかし、同時期に発売されながら、1983年～1984年はほぼパソコンゲームのみの掲載であり、MSX規格が主な製品として紹介されている。また、「チラシ」に着目すると、ソニーとパナソニックのMSXの掲載がある。ソニー

はプログラミングや教科学習に役立つ点を特徴としてアピールしている一方で、パナソニックは、教科学習の補助としての機能より、ゲームのプレイ機能を全面的にアピールしている。この戦略の差異はファミコンブームに影響されているのではないかと考えられ、MSX規格パソコンの売り出し方の戦略が読み取れる。

4.3. 家庭用ゲーム

学年誌で記事として初めて家庭用ゲームが掲載されるのは、⑥1977/7「21世紀のホビーTVゲーム最新情報」と早い段階ではあるが、記事の増加が見られるのは1985年以降である。ただし記事数は少ないものの、カセットビジョンを「日本でビデオゲームの元祖（④1983/1）」と表現したり、ファミコンを「LSIゲームの人気キャラクターがビデオゲームになった（⑤1983/9）」と電子ゲームの延長に捉えるといった記述も見られる。家庭用ゲームの記事は1986年末にピークを迎え、各学年ごとに異なる「攻略漫画」や、「サンスーパーコンピューター」、東京書籍の「いっさんゲーム」シリーズのファミコンソフトといった、「教科学習」に関連するビデオゲームの記事が掲載されている。

5. 本研究の成果と今後の展望

本研究の成果は二点ある。第一に、記事分類の分析枠組みが構築され、その結果として、ゲーム機の種別と「遊び」「教育」「PR」の記事内容からなる分類が作成された。また、この分類をもとに記事内容を考察していく上で活用可能な分析シートが作成された。第二に、分析枠組みを活用して学年誌のゲーム記事の特徴を概観することができ、既存のゲーム研究における言説とは異なる観点で考察可能な記事の存在が確認できた。今後の展望としては、4章で例示した分析観点をより綿密に分析し、学年誌の資料特性を明確化させる。得られた知見の詳細な検証は、他の子ども向け雑誌をゲームメディアとして分析していくことで明らかになっていくのであり、重要だと思われる研究観点も合わせて示す。

参考文献

- [1] 上村雅之・細井浩一・中村樟徳（2013）『ファミコンとその時代：テレビゲームの誕生』, NTT出版
- [2] 犬澤良貴（2000）『ゲーム雑誌のカラクリ』, キルタイムコミュニケーション.

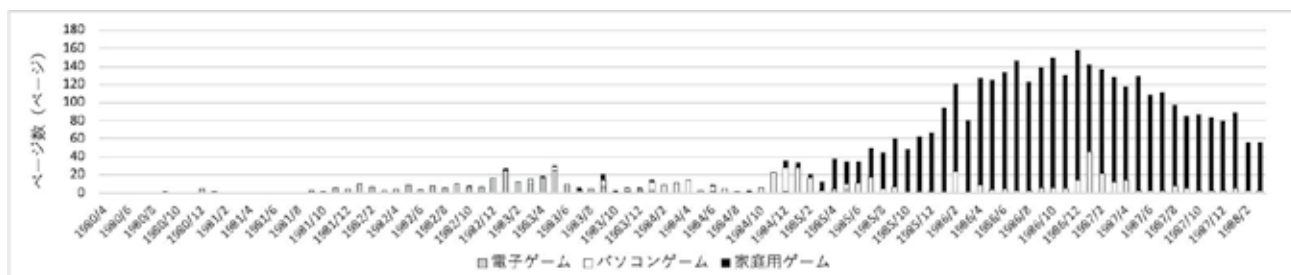


図3. 1980～1987年のゲーム機毎の記事ページ数の推移（全学年の合計）