

篠原幸雄からやましたゆきおへ

マンガと生きた50年

26

わんぱっくコミック



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
(著者少年ジャンプの連載「男のつれづれ草」の作者の父)

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





26、わんぱくコミック

ファミコンとの出会い

1983年5月に編集プロダクションワークハウスを設立し、二カ月後の1983年7月にファミリコンコンピュータ発売が発表された。

イしていた私は、ファミリコンコンピュータのゲームを体験した時、今までのテレビゲームとはレベルの違う製品と確信して、すぐに「ファミリコンコンピュータ大図鑑」の発行を徳間書店に提案しました。

徳間書店の「電子ゲーム大図鑑」が良い成績だったので、それに続けと「テレビゲーム大図鑑」を発行した。しかしその発行日が「ファミリコンコンピュータ」発売の直後で、ファミリコンコンピュータが掲載されていなかったため、この本は売れなかった。

本の編集のため、各社のテレビゲーム機でプレ

ファミリコンコンピュータのゲームとの出会いが、私とワークハウスのその後の運命を大きく変えていくものになりました。

私は10代にマンガと出会い、それまで内向的で人見知りの少年だった私に、自分の内面を外に向かって表現する手段をマンガは与えてくれました。

20歳でマンガ家デビューし、20代はただひたすらマンガの世界の中で生きることに必死でした。

20代の終わり頃、テレビアニメや特撮の世界を知り、マンガで得た経験を活かして、デザイナーとしてそれらを題材にした出版物製作に関わる様になり、生活の糧を得ることが出来るようになっていきました。

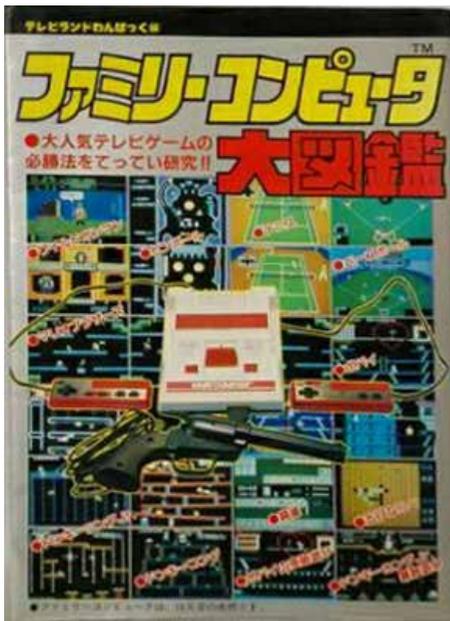
デザインから本の企画編集までできる、編集プロダクションワークハウスを作り、本格的に子供のための本作りをはじめた時に、ファミリーコンピュータと出会うことが出来たのです。

ファミリーコンピュータ大図鑑

ファミリーコンピュータは発売と同時に子供たちの中で爆発的なヒット商品になり、おもちゃ屋

に予約してもなかなか手に入らない、品薄状態が続くほどでした。

これは絶対に売れると確信した私は、すぐに編集作業にはいり、翌年の1984年6月に「ファミリーコンピュータ大図鑑」を徳間書店から発行しました。



「ファミリーコンピュータ大図鑑」(徳間書店発行)

ゲーム情報に餓えていた子供たちには、発売中のゲームの内容を紹介する程度の内容でしたが、発売と同時に本屋から徳間書店への注文の電話が鳴り止まない、パニックを起こす様な状態になったと聞いています。

新しいゲームが出るとすぐに、ファミリーコンピュータ大図鑑の第2弾、第3弾と、発行し、必ずベストセラーになる状態は続いていきました。

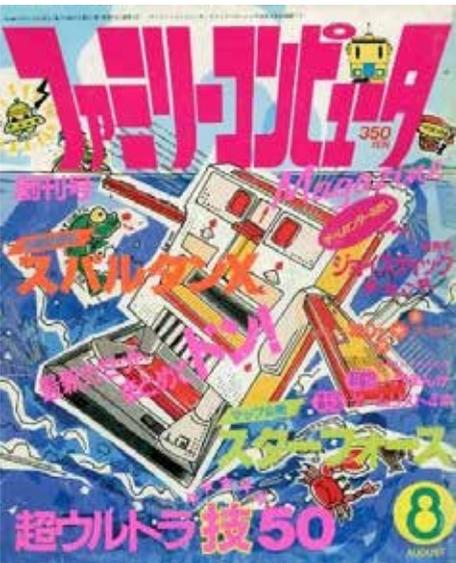
ファミリーコンピュータマガジン

私はファミリーコンピュータゲームの情報誌を月刊で発行したいと、徳間書店に企画を出しました。

徳間書店には、「テクノポリス」というパソコンゲーム専門の月刊誌があり、その編集部からもファ

ミリーコンピュータの専門誌の企画が出されてい
ました。

どちらの企画を通すか決まらず、社長決済になり、社長から「ファミリーコンピュータはコンピュータだから、パソコン雑誌をやっている編集部にやらせろ」と決定が出て、私はファミリーコンピュータの月刊誌をやる事が出来ませんでした。



ファミリコンコンピュータマガジンは1985年7月、世界初のファミコン専門誌として創刊。

その後、徳間書店の「ファミリコンコンピュータマガジン」とアスキー出版の「ファミコン通信」は、ファミリコンコンピュータの二大専門誌として勢力を二分するベストセラー雑誌になっていきました。

私は徳間書店で「ファミリコンコンピュータ大図鑑」のシリーズと、子供むけホビーの専門誌「ホビーボーイ」を季刊誌として発行して、ゲーム、ラジコン、プラモデル等の子供むけホビーの編集ノウハウを蓄えて行きました。

私の中で、ファミコン関係の月刊誌をどうしてもやりたい、という気持ちは大きくなる一方でした。

「ホビーボーイ」(徳間書店発行)



わんぱくコミック発行へ

ファミリコンコンピュータに出会い、そのゲームに触れる中で、ゲームにはまずキャラクターがあり、そのキャラクターたちが走り回る世界があり、子供たちがそのキャラクターを操作して遊ぶと、子供たちの中にそれぞれのストーリーが生れ、子

供たちをその世界の中で夢中にさせる魅力があることに、私は気づいていました。

それは、私達が子供のころに、親に隠れて夢中でマンガを読みふけたのと同じ快感であり、次の世代の子供たちが、テレビアニメをテレビモニターにかじり付いて観て離れなくなったのと同じ魅力があるのだと思います。

子供たちが夢中になっているゲームのキャラクターや世界観をマンガで再現できれば、子供たちが飛びついてくれるマンガ雑誌ができると、私は確信していました。

私はファミコンマガジンとは別の、ファミコンの月刊誌を徳間書店で発行したい、という気持ちが大きかったのですが、もつひとつ、私の中の「マンガ」を、マンガ家ではなく編集者という立場で、

マンガの出版界で受け入れられるか勝負したかったのです。

「わんぱくコミック」はゲームマンガを柱にした日本で初の、児童マンガ雑誌として1985年11月に第一弾を刊行。当初は隔月刊の刊行でしたが、1986年5月号から月刊化されました。



「わんぱくコミック」(徳間書店発行)

予想通りにファミコン好きの少年たちから爆発的な支持をいただき、すぐに10万部近い部数に達しました。

「わんコミ」のレーベルでマンガの単行本やゲーム攻略本を多数発行することが出来た。

かたおか徹治氏の「ファミ魂ウルフ」を柱に、乱丸氏の「ゼルダの伝説」「リンクの冒険」は圧倒的な人気を得て、今になってもその再開を望む声が高いほどの伝説になっています。沢田ユキオ氏の「スーパーマリオブラザーズ」は、わんぱくコミック休刊後、小学館発行のコロコロコミックで「スーパーマリオくん」とタイトルを変えて連載が続きました。

それまで、積極的にゲームコミックを取り上げ

て来なかった、小学生向けのマンガ雑誌に大きな影響を与えたのは間違いないように思えます。

わんコミオリジナル作品では、田森庸介氏の「無茶の猫丸」は続編が絵本として発行され、寺川枝里子氏の「ヤマブキ」等の人気作品も生まれました。

わんぱくコミックは、約3年続いたが、1989年1月号で休刊しました。



「ファミ魂ウルフ」かたおか徹治・著（徳間書店発行）