

篠原幸雄からやましたゆきおへ

マンガと生きた50年

29

ゲーマーと呼ばれる少年たち



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。

おやじマンガ同人誌

つ新つれづれ草

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



おやじマンガ同人誌「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

イースト・銀座中庭
(若狭少年ジャンプビル隣接、向い側の大五)

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
都営地下鉄新富線・大江戸線「森下」駅A6出口より徒歩8分
都営大江戸線・東武メトロ半蔵門線「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





29、ゲーマーと呼ばれる少年たち

ゲーセンのヒーロー

ファミコンゲームの記事を作る様になって、始めの頃はゲームメーカーから完成前のゲームカセットを借りて、それを担当編集者やライター、マンガ家に渡してプレイしてもらい、ゲームの内容を体験して実体験から操作方法や攻略法を解説する記事を作っていました。

しかし、ゲームの内容が複雑化したり、難しくなったりして、少しプレイした位では、ゲームクリアどころが、なかなか先に進むことも出来ない様になって行きました。

ゲームセンターで高得点を取ると、その順位と得点とプレイヤーの名前を残すことが出来る様になっていました。常に高得点を出す「X」くんたちは、その世界では知る人ぞ知る、ヒーローになって行きました。

当時ゲームセンターには、ゲームが得意だけど、学校や社会の仕組みになじまない少年たちが居場所を求めて出入りしていました。

そんな少年たちの中から飛び抜けた得点を残している、伝説のゲーマーに声を掛けて、サンプルゲームをプレイする専門のアルバイトとして、会社 に詰めて働いてもらう様になっていきました。

彼らは、驚異的な動体視力とコントローラーの操作テクニックを持ち、私達には一面もクリア出来ない難しいシューティングゲームもノーダメージで何周もできてしまつた。

彼らはノートを持ち、細かくメモを取るのが常でした。それが結果的に彼ら独自の攻略マニュアルになるのです。

学校の授業でノートを取ることなど一度も無かった少年が、誰に教えられる事無く身に付けた技だったのだと思います。

彼らが居なかったら、私の会社はあんなに速く正確なゲーム記事を作ることは出来なかったと思います。

今では、eゲームのゲームプレイヤーと言えば、

世界で活躍するプロゲーマーとして、社会で認められる存在になっていますが、その頃は、ゲーム雑誌や攻略本の発行を裏で支える、裏方だったのです。

×くん、本当にありがとう。

ファミコン発売当時は、私も自宅のテレビにファミコンをつないで、夜帰ってから、ピコピコと下手なりに、ゲームをやっていたのですが、彼らゲーマー×くんの様子を見て、私には追いつかない、私の出来る事では無い、と悟りました。

その後は、スタッフがやっている画面を見ることはあっても、自分でプレイすることはなくなりました。

アキバの迷人登場

ゲーム記事作りを裏で支えてくれたYajiiさんについても、ここで書いておきます。

ある日相棒のKoiくんは、アキバの裏路地にある電気部品を扱う小さな店で「面白い人を見つけたよ」と一人の男を連れて来ました。

それが、Yajiiさんとの出会いでした。

Yajiiさんは、その後会社のハード面の技術を支えてくれる様になりました。

ゲーム画面の撮影

ゲームを紹介する記事を作るためには、ゲーム画面を撮影して写真にして紹介ページに掲載す

る必要があります。

そのためファミコンをテレビにつないで、実際にゲームプレイをして撮影したい画面になったときにファミコンのリセットボタンを押してゲーム画面をストップさせて、それをカメラで撮影していました。

テレビの前に三脚を立ててカメラをセットし、テレビとカメラの間を暗幕で覆って、真っ暗にして、撮影するのです。

必要な枚数の画面写真を撮影するのに、何時間もかかることもありました。

これは、ゲーマーの協力なしでは、できない作業でした。

私には専門的な知識が無いので、これから書くことに正確な説明が出来無いことをご了承ください。

ファミコンからテレビにつながるコードが出ていて、テレビのアンテナにつながるためのアダプターを付けて、テレビのアンテナをつなぐところに接続して、2チャンネルに合わせるとテレビ画面にファミコンゲームが映って、ゲームをすることが出来ました。

しかし、当時のテレビはブラウン管のテレビで、普通にゲームで遊ぶには気になりませんが、カメラで撮影すると、全体がにじんだ様なぼやけた画面写真になってしまいます。

撮影した写真を街の写真屋でサービスサイズにプリントしてもらい、それを切って大きな模造紙につなげて貼って、ゲームの全体を表すマップを作っていました。

しかし、ブラウン管の画面は湾曲していたり、キレイに気をつけて張り合わせても、つなぎ目が

見えて満足出来るものはなかなか出来ませんでした。

それを解決してくれたのがYajiiさんでした。

RGBファミコン登場！

Yajiiさんは、ファミコンを改造してファミコン内部から「RGB信号」を直接出力できる「改造ファミコン」を作ってくれたのです。

このRGBファミコンをRGB接続の出来るモニターにつながると、テレビとは比べ物にならない程、鮮明な画像でゲーム画面が映りました。

これをカメラで撮影することで、キレイな画面写真を入手出来るようになったのです。

もう一つ、Yajiiさんが持ち込んでくれた物に、昇華型のプリンターがあります。

ゲームセンターで「プリクラ」というサービスが評判を呼んでいました。

デジタルカメラで撮影した自分や友だちの顔をその場でシールにプリントしてくれるサービスです。

そこで使われていたのが「昇華型プリンター」でした。昇華型プリンターはデジカメで撮影した画像を写真屋で印画紙にプリントした写真と同じ位にキレイな写真を出力できるプリンターです。

Yajiiさんのおかげで、「RGBファミコン」と「昇華型プリンター」の組み合わせで、他では入手が難しい、鮮明な画面写真を簡単に手に入れることが出来る様になったのです。

Yajiiさんの新しい技術力で、カメラマンの協力が必要なくなり、プリンターのボタンを押すだけで、誰でも画面写真を入手できるようになりました。

「ファミコンテレビ」も使った

任天堂とシャープが共同開発したファミリコンコンピュータ内蔵型テレビ『ファミコンテレビC1』は、RGB接続を採用されていて、「RGBファミコン」と同じ様に鮮明な画質のゲーム画面の表示ができました。

私たちはこれも使いましたが、値段が高価だったことと、生産台数が少なかったことで、なかなか入手することが出来ませんでした。