

# 博 士 論 文

## ビデオゲーム関連資料としての「学年誌」の考察 —子どもの遊びのアーカイブの観点から—

(A Study of Grade-Specific Educational Magazines as  
Video Game Related Materials  
-From the Perspective of Archiving Children's Play-)

2023年3月

立命館大学大学院文学研究科

行動文化情報学 専攻博士課程後期課程

毛利 仁美

立命館大学審査博士論文

ビデオゲーム関連資料としての「学年誌」の考察  
—子どもの遊びのアーカイブの観点から—

(A Study of Grade-Specific Educational Magazines as  
Video Game Related Materials  
-From the Perspective of Archiving Children's Play-)

2023年3月

March 2023

立命館大学大学院文学研究科

行動文化情報学 専攻博士課程後期課程

Doctoral Program: Major in Informatics of Behavior and Cultures

Graduate School of Letters

Ritsumeikan University

毛利 仁美

MOHRI Hitomi

研究指導教員： 細井 浩一教授

Supervisor: Professor HOSOI Koichi



# 目次

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. 序章</b> .....                           | <b>1</b>  |
| 1.1 研究背景 .....                               | 1         |
| 1.2 既往研究の整理 .....                            | 1         |
| 1.2.1 「収集・保存」に関連する領域 .....                   | 3         |
| 1.2.2 「組織化」に関連する領域 .....                     | 5         |
| 1.2.3 「活用」に関する領域 .....                       | 7         |
| 1.3 本研究の位置付けと目的 .....                        | 8         |
| 1.4 本研究の構成 .....                             | 9         |
| 1.5 語の定義 .....                               | 10        |
| 1.5.1 ビデオゲーム .....                           | 10        |
| 1.5.2 ビデオゲーム資料 .....                         | 12        |
| <b>2. ビデオゲーム資料の「収集・保存」対象の考察</b> .....        | <b>13</b> |
| 2.1 本章の目的 .....                              | 13        |
| 2.2 ビデオゲーム資料の対象の整理 .....                     | 14        |
| 2.2.1 「ビデオゲームとその再生機器」における対象 .....            | 14        |
| 2.2.2 「ゲーム開発」における対象 .....                    | 18        |
| 2.2.3 「プレイ」における対象 .....                      | 22        |
| 2.2.4 「場と空間」における対象 .....                     | 25        |
| 2.3 考察 .....                                 | 26        |
| 2.4 小括 .....                                 | 29        |
| <b>3. ビデオゲーム関連資料としての出版物の整理：「学年誌」の位置付けと基礎</b> |           |

|  |           |
|--|-----------|
| 的な特徴 .....                                   | 30        |
| 3.1 本章の目的.....                               | 30        |
| 3.2 出版物を選択する理由 .....                         | 30        |
| 3.3 ビデオゲームの出版物に関する先行研究 .....                 | 32        |
| 3.4 ビデオゲームの出版物の展開と種類.....                    | 34        |
| 3.5 本研究で焦点を当てる出版物 .....                      | 39        |
| 3.6 学年誌とは何か .....                            | 40        |
| 3.6.1 学年誌の創刊.....                            | 41        |
| 3.6.2 学年誌の研究状況 .....                         | 41        |
| 3.7 ビデオゲーム関連資料における学年誌の位置付け .....             | 43        |
| 3.8 学年誌の資料特性調査の方針と課題 .....                   | 43        |
| 3.9 小括.....                                  | 44        |
| <b>4. 学年誌の分析：ビデオゲームの記事分析枠組みの構築 .....</b>     | <b>46</b> |
| 4.1 本章の目的.....                               | 46        |
| 4.2 書誌情報の取得とビデオゲームの記事の収集.....                | 46        |
| 4.2.1 分析対象の選定 .....                          | 47        |
| 4.2.2 書誌情報の取得 .....                          | 47        |
| 4.2.3 現物確認と記事分量把握 .....                      | 48        |
| 4.3 収集した記事の精査と内容の概観.....                     | 48        |
| 4.3.1 電子ゲーム期（～1983 年前半） .....                | 50        |
| 4.3.2 パソコンゲーム期（1983 年後半～1984 年） .....        | 52        |
| 4.3.3 パソコンゲームとテレビゲーム混在期（1985 年～1987 年） ..... | 54        |
| 4.3.4 付録 .....                               | 57        |
| 4.4 【記事内容分類】の作成.....                         | 58        |

|   |           |
|---|-----------|
| 4.4.1 攻略 .....                              | 60        |
| 4.4.2 攻略マンガ .....                           | 60        |
| 4.4.3 カタログ .....                            | 61        |
| 4.4.4 態度 .....                              | 61        |
| 4.4.5 仕組みと構造.....                           | 63        |
| 4.4.6 教科学習 .....                            | 63        |
| 4.4.7 制作（自主） .....                          | 65        |
| 4.4.8 制作（企業） .....                          | 65        |
| 4.4.9 注意点 .....                             | 66        |
| 4.4.10 チラシ .....                            | 67        |
| 4.4.11 イベント情報.....                          | 68        |
| 4.5 小括.....                                 | 68        |
| <b>5. 学年誌の分析：ビデオゲーム関連資料としての資料特性の考察.....</b> | <b>70</b> |
| 5.1 本章の目的.....                              | 70        |
| 5.2 記事分析枠組みを活用した学年誌の分析 .....                | 70        |
| 5.2.1 【記事ページ数】の分析 .....                     | 70        |
| 5.2.2 【記事内容分類】を活用した比較：出版年度別.....            | 71        |
| 5.2.3 【記事内容分類】を活用した比較：学年別 .....             | 73        |
| 5.3 学年誌の雑誌構成・編集、記事内容の特徴の考察 .....            | 74        |
| 5.3.1 雑誌構成・編集の特徴 .....                      | 74        |
| 5.3.2 記事内容の特徴：ゲーム企業の立場から .....              | 77        |
| 5.3.3 記事内容の特徴：子どもの立場から .....                | 80        |
| 5.3.4 記事内容の特徴：親の立場から.....                   | 83        |
| 5.4 学年誌の資料特性の考察.....                        | 85        |

|  |            |
|--|------------|
| 5.5 学年誌には未掲載であった事柄.....                                      | 88         |
| 5.6 小括.....  | 90         |
| <b>6. 総合的な考察 .....</b>                                       | <b>91</b>  |
| 6.1 本章の目的.....   | 91         |
| 6.2 本研究の成果と総括 .....  | 91         |
| 6.2.1 ビデオゲームのアーカイブについての前提条件の整理 .....                         | 91         |
| 6.2.2 ビデオゲームのアーカイブを進展させる実践的成果.....                           | 93         |
| 6.3 ビデオゲーム研究の展開と本研究の含意 .....                                 | 96         |
| <b>7. 終章 .....</b>   | <b>100</b> |
| <b>【補遺】ビデオゲームを対象とした主題アクセス研究—質問応答サイトの利用<br/>者要求分析から—.....</b> | <b>104</b> |
| <b>参考文献 .....</b>  | <b>128</b> |

## 图表目录

|              |     |
|--------------|-----|
| 图 .....      | 146 |
| 序章 .....     | 146 |
| 图 1-1 .....  | 146 |
| 2 章 .....    | 147 |
| 图 2-1 .....  | 147 |
| 3 章 .....    | 148 |
| 图 3-1 .....  | 148 |
| 图 3-2 .....  | 149 |
| 图 3-3 .....  | 150 |
| 4 章 .....    | 151 |
| 图 4-1 .....  | 151 |
| 图 4-2 .....  | 152 |
| 图 4-3 .....  | 153 |
| 图 4-4 .....  | 154 |
| 图 4-5 .....  | 155 |
| 图 4-6 .....  | 156 |
| 图 4-7 .....  | 157 |
| 图 4-8 .....  | 158 |
| 图 4-9 .....  | 159 |
| 图 4-10 ..... | 160 |
| 图 4-11 ..... | 161 |
| 图 4-12 ..... | 162 |
| 图 4-13 ..... | 163 |
| 图 4-14 ..... | 164 |
| 图 4-15 ..... | 165 |
| 图 4-16 ..... | 166 |
| 图 4-17 ..... | 167 |
| 5 章 .....    | 168 |
| 图 5-1 .....  | 168 |
| 图 5-2 .....  | 169 |
| 图 5-3 .....  | 170 |
| 图 5-4 .....  | 171 |

|             |     |
|-------------|-----|
| 図 5-5 ..... | 172 |
| 図 5-6 ..... | 173 |
| 図 5-7 ..... | 174 |
| 補遺.....     | 175 |
| 図 A-1.....  | 175 |
| 図 A-2.....  | 175 |
| 図 A-3.....  | 176 |
| 図 A-4.....  | 176 |
| 表.....      | 177 |
| 序章.....     | 177 |
| 表 1-1 ..... | 177 |
| 2 章 .....   | 178 |
| 表 2-1 ..... | 178 |
| 3 章 .....   | 179 |
| 表 3-1 ..... | 179 |
| 表 3-2 ..... | 180 |
| 4 章 .....   | 182 |
| 表 4-1 ..... | 182 |
| 表 4-2 ..... | 183 |
| 表 4-3 ..... | 183 |
| 表 4-4 ..... | 184 |
| 表 4-5 ..... | 185 |
| 表 4-6 ..... | 186 |
| 表 4-7 ..... | 187 |
| 表 4-8 ..... | 188 |
| 表 4-9 ..... | 189 |
| 5 章 .....   | 190 |
| 表 5-1 ..... | 190 |
| 表 5-2 ..... | 191 |
| 表 5-3 ..... | 192 |
| 表 5-4 ..... | 193 |
| 補遺.....     | 194 |
| 表 A-1.....  | 194 |
| 表 A-2.....  | 195 |
| 表 A-3.....  | 195 |
| 表 A-4.....  | 196 |

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 表 A-5.....                | 197 |
| 表 A-6.....                | 198 |
| 【付録】 学年誌のビデオゲーム記事総目録..... | 199 |

# 1. 序章

## 1.1 研究背景

ビデオゲームは、メディア芸術<sup>1</sup>の一つとして、文化的、社会的な価値という点において、日本国内のみならず、海外へも極めて大きな影響を与えてきた。そして、新しい文化的表現メディアとしての位置付けを獲得し、他の文化芸術と比較しても非常に速いスピードで進化してきたビデオゲームは、国内外において多様に研究され始めている（細井 2019; 松永 2020）。また、国内においては、ゲーム研究を専攻できる大学・大学院も数多く見られるようになっており、教育機関の規模も拡大しつつある（小林 2020a, p.264-266）。さらに、ビデオゲームは教育利用だけでなく、「メディア芸術カレントコンテンツ<sup>2</sup>」や「MAGMA sessions<sup>3</sup>」でも見られるように、展示利用についての取り組みもまた、数多く見られるようになってきた。このように、ビデオゲームはその歴史や社会的な意味が多角的に研究され始めており、その成果を展示などの方法で国内外へ発信していくという、「活用」への要求が高まっているとと言える。

## 1.2 既往研究の整理

ビデオゲームの「活用」への要求が高まる中、ビデオゲームは文化資源として捉えられ、そのアーカイブについての議論もまた活発化している。「アーカイブ」という用語について、古賀（2012）は「アーカイブズ<sup>4</sup>」と区別し、「図書館での図書資料」「文書館での記録（文

---

<sup>1</sup> メディア芸術は、文化芸術基本法の第九条において「映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」と規定される。文化庁「文化芸術基本法（平成十三年法律第百四十八号）改正 平成二十九年六月二十三日」2017.

[http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka\\_gyosei/shokan\\_horei/kihon/geijutsu\\_shinko/kihonho\\_kaisei.html](http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/shokan_horei/kihon/geijutsu_shinko/kihonho_kaisei.html), (Accessed 2019-11-04) .

<sup>2</sup> メディア芸術カレントコンテンツ. 文化庁. <https://mediag.bunka.go.jp/>, (Accessed 2022-09-03) .

<sup>3</sup> MAGMA sessions. <https://mediag.bunka.go.jp/magmasessions/2020/>, (Accessed 2022-09-03) .

<sup>4</sup> 古賀（2012）は、森本（2011）の論考に基づき、「アーカイブズ」を「文書主義によって活動



書) 資料」「博物館でのモノ資料」といった区分の意味が、「多様な資料を蓄積・整理し、それを遡及的に読解分析する取り組み」を前に薄れ、この「多様な資料の蓄積・整理」が「アーカイブ」の名のもとでまとめられつつある(古賀 2012, p.409)と述べている。さらに、古賀(2015a)では、「アーカイブ」を、「図書館・文書館・博物館等の取り組みをつなぐ「最大公約数」(古賀 2015a, p.50)」と表現している。

その先行的な事例として視聴覚アーカイブ<sup>5</sup>が挙げられる。石原(2018, p.12-22)をもとに簡単にまとめると、視聴覚アーカイブが対象とする視聴覚(Audiovisual)資料は、音声記録(Sound Recording)と動的映像(Moving Images)で構成される。そして、視聴覚アーカイブは、「アーカイブズ機関(公文書館等)から派生したのではなく、実に多様な起源を持ちながら、サウンドアーカイブ、フィルムアーカイブ、テレビアーカイブ等、各々のアイデンティティを獲得しながら、独自に発達して次第に社会に認知されてきた(石原 2018, p.16)」という。アーカイブズ機関と視聴覚アーカイブでは、扱う対象や方針が異なっており、さらに、アーカイブズ学における「出所原則<sup>6</sup>」や「現秩序尊重の原則<sup>7</sup>」が必ずしも動的映像などに適合しないこともある。そのため、学問としての視聴覚アーカイブの理論の構築には、アーカイブズ学だけでなく図書館学や博物館学等をも参考にしつつ進められ、1990年代に体系化されたという。

---

をした結果生じる資料・情報を、その体系を活かして保存している資料のまとまり、および/あるいはそれを取り扱う機関(古賀 2012, p.408)」の意味で使用している。

<sup>5</sup> 視聴覚アーカイブ活動の基盤となる知識を体系化するべく、ユネスコは1998年にオーストラリアの視聴覚アーキビストであるレイ・エドモンドソン(Ray Edmondson)に“A Philosophy of Audiovisual Archives (視聴覚アーカイブ活動の哲学)”の執筆を依頼した(石原 2018)。現在はその改訂版として『視聴覚アーカイブ活動—その哲学と原則(第3版)』が発行されており、その日本語訳版が以下のwebサイトで閲覧可能である。映画保存協会(FPS)。

<http://filmpres.org/preservation/translation05/>, (Accessed 2022-09-06)。

<sup>6</sup> 「出所原則」とは、「文書資料について、それを作成、授受、保管してきた機関・組織・団体ごとのまとまり、すなわち「文書資料群」として捉える、ということを意味する(古賀 2015b, p.159)。」また、「文書資料」とは、「文書館ないしアーカイブズと呼ばれる施設・機関で扱うもの(古賀 2015b, p.153)」である。

<sup>7</sup> 「現秩序尊重の原則」とは、「出所を同じくする資料群には、それを作成した機関や個人などの活動を反映している現秩序があり、それを尊重して資料群を残さなくてはならない、ということを目指す(古賀 2015b, p.159-160)。」

井上ら（2021）<sup>8</sup>による整理を参考に、本研究では「ビデオゲームアーカイブ」を、「ビデオゲーム、及びビデオゲームに関連する資料を適切に収集・保存し、それを利用可能な状態へと整理（組織化）する取り組み」という意味で使用したい。ビデオゲームはその歴史が浅いこともあり、アーカイブの議論は世界的にも 2010 年代に活性化してきた。そのため、ビデオゲームアーカイブは、古賀（2015a）が言うような最大公約数的な意味でのアーカイブとして研究が体系化されているわけではない。現状では、ビデオゲームは、図書館情報学、アーカイブズ学、博物館学の領域で、各領域の理論や対象とする資料の違いによって、多角的に「収集・保存」、「組織化」のアーカイブ研究が進められ、「活用」されている。そのプロセスごとに先行研究をまとめたものが、表 1-1 である。本研究において課題にアプローチする上でも、こうした複数の領域にまたがる形で論を展開する必要がある。以下に、関連する各領域について概説する。

### 1.2.1 「収集・保存」に関連する領域

初期における国内外のビデオゲーム保存活動については、細井（2010）がまとめている。それによれば、国内の組織的な規模での活動として、1998 年 4 月にスタートした立命館大学の「ゲームアーカイブ・プロジェクト（GAP）<sup>9</sup>」や、2000 年前から納本制度に基づくゲームソフト収集を開始している国立国会図書館などが先行事例としてある。国外では、2009 年 3 月にゲーム保存研究会（Game Preservation SIG）<sup>10</sup>が、デジタルゲーム保存の現状と課

---

<sup>8</sup> 井上ら（2021）は、ビデオゲームアーカイブに要求される知識を、アーカイブ（ビデオゲームの長期的な維持・保存）、データベース（データベースの構築）、利活用（展示・教育・ゲーム開発・裁判への利活用）、運営基盤（組織活動）の観点から整理している。

<sup>9</sup> GAP の活動を前身に、2011 年 4 月には、ゲーム分野における日本で唯一の学術的機関として、立命館大学ゲーム研究センター（RCGS）が立命館大学衣笠総合研究機構に設置された。ビデオゲームの保存方法の検討とその実践的な活動を、現在に至るまで継続して行っている。これまでに行われてきた詳細な活動については、細井（2019）を参考にされたい。

<sup>10</sup> ゲーム保存研究会とは、「世界的に活動しているゲーム開発者、研究者の NPO 組織「国際ゲーム開発者協会」（International Game Developers Association：IGDA）の専門部会である（細井 2010, p.11）。」

題について、「ゲーム保存白書 (Monnens et al. 2009)」をまとめた。また、Preserving Virtual Worlds プロジェクト<sup>11</sup>では、有形頒布のビデオゲーム、MMORPG（多人数同時参加型オンラインゲーム）のようなネットワークゲーム、メタバース（仮想空間）といったものを広く対象として、デジタルゲームとインタラクティブフィクションの保存に関する課題とその方法を議論した。2010 年 8 月には同プロジェクトの最終報告書として“Preserving Virtual Worlds Final Report (McDonough et al. 2010a)”が発行された。

こういった活動の中で、ビデオゲームの動態保存方法としては、現物保存、エミュレーション<sup>12</sup>、マイグレーション<sup>13</sup>が挙げられており、その保存における課題が共有されてきた (McDonough et al. 2010a; 後藤 2010)。一方で、ビデオゲームとその歴史を包括的に収集・保存していくためには、ビデオゲームの動態保存だけではなく、より広範囲な収集対象が必要であるという指摘がある (Vowell 2009; McDonough et al. 2010a; Swalwell 2013; Bettivia 2016; Dyson 2017; Newman & Iain 2018)。例えば、McDonough et al. (2010a) は、技術的側面やその表現の制作過程としてのゲーム開発、社会的なコミュニティの側面などのゲームのプレイ、プレイヤーの反応および活動、そしてビデオゲームから派生する映画、テレビシリーズ、オーディオ録音、オーケストラの演奏等まで考慮する必要があると述べる。また、具体的に印刷物を取り上げ、ゲームソフトに付属する説明書、攻略本、販売促進の資料などの重要性

---

<sup>11</sup> Preserving Virtual Worlds プロジェクトは、全米デジタル情報基盤整備・保存プログラム (NDIIPP) が推進するデジタル情報の包括的保存プロジェクトである (細井 2010)。

<sup>12</sup> エミュレーションとは、電子情報の利用に必要な古い技術的環境を、最新の技術環境の上で擬似的に再現することである。“よくあるご質問：電子情報の保存。”国立国会図書館。  
<https://www.ndl.go.jp/jp/help/preservation2.html>, (Accessed 2022-09-06)。

また、エミュレーションによる保存のフィージビリティ研究として、開発企業に許諾を得た上で行われた細井 (2019) の取り組みがある。同研究によれば、エミュレータ保存の基本的な有用性が確認されたものの、それを操作するコントローラの再現とブラウン管などのディスプレイの保存、そしてハードウェアごとにエミュレーターを作成することの現実的な困難さなどの課題が同時に明らかになった。

<sup>13</sup> マイグレーションとは、データを同種の新しい記録媒体へ移行すること、あるいは技術的に時代遅れとなって利用されなくなった記録フォーマットの資料に対してはデータ変換を行い、その時点で広く利用されている記録フォーマットに変換することである。“よくあるご質問：電子情報の保存。”国立国会図書館。  
<https://www.ndl.go.jp/jp/help/preservation2.html>, (Accessed 2022-09-06)。

を議論した。それ以外の対象として、Dyson（2017）は、ゲームセンターでのプレイヤー同士の会話、ゲーム販売店での光景、音、匂いといった、ビデオゲームがプレイされたコンテキストとして、環境情報を挙げている。このように多岐にわたる収集対象であるが、Newman & Iain（2018）が様々なビデオゲームの研究アプローチと利用者を想定した上で指摘するように、プレイ可能な状態で保存されたビデオゲームよりも、利用者の活用目的次第では、別のビデオゲームに関連する資料の要求の方が高い場合もあるのである。

このように、「収集・保存」領域における保存対象は、ビデオゲームだけではなく、販売当時のビデオゲームの社会的、文化的背景に関する情報、ビデオゲームと人々の間に生じる活動といった情報を記録しうる、ビデオゲーム関連資料をも含み、拡大してきた経緯がある。また、ビデオゲームのソフトウェアでも、ハードウェアの面でも、日本のゲーム企業から誕生したものは多い。そのため、世界的なビデオゲームの歴史においても日本のビデオゲームの歴史的な重要性は高く、より広範囲な資料収集が求められていると言える。

### 1.2.2 「組織化」に関連する領域

米国の図書館においては、ビデオゲームは 1970 年代後半から所蔵され、目録作成が行われている（Groat 2015）。しかし、それは従来の出版物や視聴覚資料のための目録規則に従って行われたものであった。一方で、福田（2021）が指摘する通り、ビデオゲームの書誌データの作成にあたっては、ビデオゲームは図書とは異なる特有の機能要件<sup>14</sup>がありつつも、複製資料であり、基礎的な記述的性質は図書と近しく、記述要素の多くを共通的に用いること

---

<sup>14</sup> 福田（2021）は、ビデオゲーム特有の書誌データの機能要件を以下の 5 つにまとめている。

①特典版や廉価版、プラットフォーム違い、移植、リメイクといった、物理的・内容的な異版が多い、②奥付を示す文化が一般化しておらず、アルファベットとカタカナの表記が併記される場合や、サブタイトルの有無など、複数のタイトルが併記される、③ビデオゲームのパッケージは、ソフトウェアだけでなく、容器、説明書などのブックレットなど、複数の構成物から成る、④プラットフォームやプレイヤー数、年齢レーティング（対象者の制限）、また、内容の記述としてゲームプレイジャンルや物語ジャンル、シリーズ、キャラクターなどといった物理的・内容的なビデオゲーム特有の記述要素がある、⑤開発に多くのスタッフが関わるため、個人や団体などを記録するデータ構造が必要となる。

ができる。そのため、2000 年代からは、図書館情報学の情報資源組織化の研究領域において、ビデオゲームの目録作成のためのデータモデルとメタデータの検討、そして主題に関わるファセット分析や統制語彙の研究が行われてきた。データモデルとメタデータスキーマに関する研究については、福田（2021）が複数の先行研究（McDonough et al. 2010a; Jett et al. 2016; Fukuda & Mihara 2018; Kiryakos & Sugimoto 2018）を整理している。

主題に関しては、米国で使用される件名目録表である米国議会図書館件名標目表（Library of Congress Subject Headings: LCSH）<sup>15</sup>における、ビデオゲームに関する件名とジャンルの問題の議論がある（Groat 2015）。ビデオゲームの主題の設計に関する先行研究としては、補遺でも述べるが、ワシントン大学のプロジェクトである GAMER Group<sup>16</sup>により複数の研究が進められている。例えば Lee et al. (2014) は、ファセット分析を実施し、Game Play、Style、Purpose、Theme、Setting、Mood/Affect など、ビデオゲームに必要とされる主題の切り口である 12 件のファセット<sup>17</sup>と 358 件のフォサイ<sup>18</sup>を統制語彙として導出した。他にも、各エレメントに関する研究として、プロットの統制語彙構築（Welhouse et al. 2014）、ジャンルの分類（Clarke et al. 2015）、また、インターネットのゲームプラットフォームである Steam<sup>19</sup>で、ユーザーにより生成されるタグの概念分析を実施し、用語を抽出する研究（Windleharth et al. 2016）などが行われた。さらに、ビデオゲームの主題検討に資する研究として、利用者の未

---

<sup>15</sup> LCSH は、米国議会図書館により作成され維持管理されるシソーラス構造を持つ件名標目表のことである。階層構造、豊富な語彙、統制語を有し、Linked Data も提供されている。Library of Congress Subject Headings - LC Linked Data Service: Authorities and Vocabularies | Library of Congress. <http://id.loc.gov/authorities/subjects.html>, (Accessed 2018-09-04) .

<sup>16</sup> GAMER Group | UW iSchool. <https://gamer.ischool.uw.edu/>, (Accessed 2022-08-29) .

<sup>17</sup> ファセット（facet）は、「あるクラスを 2 以上の異なる区分特性によって区分した時に得られる下位クラスの総体をいう（日本図書館情報学会用語辞典編集委員会 2013, p.209-210）」と説明される。その具体例として文学を挙げるならば、文学というクラスを言語という特性によって区分すると、日本文学、英文学、フランス文学などの下位クラスが、文学形式という特性によって区分すると、詩、戯曲、小説などの下位クラスが得られる。この、言語、文学形式がファセットに該当する。

<sup>18</sup> フォサイ（foci）はフォーカスの複数形であり、ファセットの細目を意味する（緑川 2014, p.7）。また、注 17 における文学を例に挙げると、言語ファセットの中の日本文学、英文学、フランス文学がフォサイに該当する。

<sup>19</sup> Steam へようこそ. <https://store.steampowered.com>, (Accessed 2022-07-21) .

知のビデオゲームへの情報要求を分析した研究（毛利ら 2019a）がある。これらはビデオゲーム作品を対象とした研究であるが、McDonald et al.（2021）らの、ゲーム開発資料を対象とした分類用語の提案の研究も見られる。

アーカイブズ学に近い領域においては、米国のストロング遊戯博物館では、ゲーム企業から得たコレクションをアーカイブズ学の手法によって整理しているという実践例がある。また、詳細は2章で述べるが、日本国内でもナムコやスクウェア・エニックスといった黎明期からビデオゲームを開発している企業が、各社で所蔵する開発資料を企業アーカイブとして整理することを試み始めている。

以上のようにまとめると、図書館情報学における「組織化」において主たる対象になってきたのは、ビデオゲームのソフトウェアが中心であり、一部、ゲーム開発資料を対象とした研究や、アーカイブズ学に近い領域での企業アーカイブの実践例もある。今後、アーカイブズ学や博物館学の領域においてビデオゲームに関連する資料が扱われていけば、「組織化」の対象は拡大していくものと思われ、今はその拡大期に当たると言える。

### 1.2.3 「活用」に関する領域

博物館学では、展示利用に関する研究がある。Nylund（2018）は、展示されているビデオゲームを、オブジェクト、経験、およびコンテキストの3つの概念の側面で構成されているものとして理解するという、ビデオゲーム展示の分析のためのモデル構築を行った。尾鼻ら（2019）は、ビデオゲームの、『『ルールと目的をもってプレイすること』によって発生する現象（尾鼻ら 2019,p.3）」という側面の特徴を重視し、そういったビデオゲームの展示の事例、既存の博物館資料における位置づけ、そして展示を行う上での課題をまとめている。

近年、国内ではビデオゲームの展示も活発に行われている<sup>20</sup>。例えば、大規模なコレクシ

---

<sup>20</sup> 文化庁のメディア芸術連携促進事業連携共同事業の調査の成果調査として、ゲーム展示の調査とゲームの展示を行う上での課題の検討が行われている（学校法人立命館・RCGS 2018; 学校法人立命館・RCGS 2019）。

ョンを有する個人コレクターに協力を仰いで実現した展示が行われており、ゲーム企業が実施するものもある。また、現在のところ、ビデオゲームの専門的な博物館は国内には存在しないが、2023年度には「任天堂資料館（仮称）」が完成予定となっている。ビデオゲームを専門的に扱い、それを公開する博物館等の施設は、今後ますます増加していくだろう。

### 1.3 本研究の位置付けと目的

これまでに、ビデオゲームに関する資料の「収集・保存」、「組織化」、「活用」のプロセスごとに分けて先行研究や事例を整理した。「収集・保存」領域では、ビデオゲームの調査や研究への活用可能性を持つ資料は多様に潜在していることが述べられつつも、その対象は、各実践者が雑多に述べている状態で未整理である。その結果としてか、ゲーム企業の資料に焦点が当たってきてはいるものの、「組織化」領域ではビデオゲーム作品が主たる対象となっている。最終的な「活用」は、「収集・保存」の整理と対象資料の拡充によって、より充実していく。そのため、資料の「活用」への要求が高まりつつある今、その前のプロセスにあたる資料の「収集・保存」、「組織化」において、対象となりうる潜在的な可能性を持つ資料に光を当てていく必要があると言える。以上を踏まえ、本研究ではビデオゲームアーカイブにおける「収集・保存」領域に焦点を当てて論を進めることとし、現状ではビデオゲーム研究等に活用されてはいないが、潜在的に高い参照価値を有する資料を探索していく。

論文の前半部（2章、3章）の研究目的は、先行の事例や研究を整理し、どのような情報資源がビデオゲーム資料として潜在性を持つのかを考察する。そして、該当する具体的な資料を選定した上で、その資料特性を明らかにするための調査方針と課題を導き出すことである。結果として、小学館の学年別学習雑誌を調査対象に選定し、調査・分析課題を設定することになった。

論文の後半部（4章、5章）の研究目的は、2章、3章で示した課題にもとづき、記事の分析を行い、学年別学習雑誌の持つ資料特性を詳らかにすることである。ここでは、多量の

記事を分析するための枠組みをいかにして構築するのかについても重要な考察ポイントとなる。小学館の学年別学習雑誌は、別称や総称で学年誌と呼ばれることもあり、以下、本研究においても学年別学習雑誌を指す用語として、「学年誌」を用いる。

#### 1.4 本研究の構成

本研究は、全7章で構成される。1章では、ここまで本研究の背景、ビデオゲームアーカイブに関する課題、研究目的を述べた。そして、本節で構成を述べた後は、本研究内で使用する用語を説明する。

2章と3章では、文献レビューを行い、ビデオゲーム資料として潜在的に高い参照価値を有するビデオゲーム資料の探索と、調査課題を設定する。

2章では、ビデオゲームアーカイブの「収集・保存」に関わる課題を示す。現在国内外で行われている「収集・保存」に関わる先行事例や研究を整理し、そこから、国内の「収集・保存」に関わる課題の一つとして、人々がどこでどのようにビデオゲームを知り、購入し、遊んだのか、といったような《消費者側のアーカイブ》をいかにして充実させていくか、が挙げられることを示す。

3章では、先行研究の整理を経て、本研究で具体的に分析する対象を選定し、調査課題を2点挙げる。まず、《消費者側のアーカイブ》の充実に向けて、出版物の整理を行うことにした理由を述べる。次に、出版物の整理方法について、現状のビデオゲームの出版物が未整理な状況を解決するために、多量のビデオゲームの記事を丹念に抽出し、それらを体系化するための道筋をつけることが必要であると述べる。そして、調査課題1として、記事分析枠組みの構築を設定する。最後に、本研究で扱う対象について、「子ども向け学習雑誌」、その中でも小学館の学年誌を選択する理由を述べる。そして、調査課題2として、学年誌のビデオゲーム資料としての資料特性の明確化を設定する。

4章と5章では、実践的な取り組みとして、学年誌を対象に、調査課題1と調査課題2を



進めていく。学年誌の対象は、1975 年 4 月号～1988 年 3 月号の、全学年、合計 936 冊である。

4 章では、調査課題 1 として、非ビデオゲーム専門メディアである学年誌におけるビデオゲームの記事分析枠組みの構築に取り組む。具体的には、①1975 年～1987 年を対象とした書誌情報の取得とビデオゲームの記事の収集、②収集した記事の内容の精査と概観、③【記事内容分類】の作成、という三段階に分けて構築を進めていく。

5 章では、調査課題 2 として、調査課題 1 で構築した記事分析枠組みを活用しつつ、1975 年～1987 年の学年誌におけるビデオゲーム記事の分析と、学年誌の資料特性の考察に取り組む。

6 章では、本研究全体を通した総合的な考察を行う。まず、ビデオゲームのアーカイブについての前提条件の整理、ビデオゲームのアーカイブを進展させる実践的成果の観点から総括し、ビデオゲーム研究の展開と本研究の含意を述べる。

最後に、7 章では本研究のまとめとして、残された課題と今後の展望を述べる。

## 1.5 語の定義

### 1.5.1 ビデオゲーム

松永(2018)が述べているように、ビデオゲームに関する類義語として、デジタルゲーム、コンピュータゲーム等があるが、本研究においては、「ビデオゲーム」を使用する。以降、コンピュータエンターテインメント協会(2022)における分類を参考に、ハードウェアによるビデオゲームの分類とその範囲を示す。

まず、ビデオゲームは、ゲーム専用機を使用するアーケードゲーム(業務用ゲーム)、家庭用ゲームと、汎用機(非ゲーム専用機)を使用するパソコンゲーム、スマートフォン・タブレット用ゲーム、携帯電話用ゲームに分類される。業務用ゲームには小分類としてクレー

ンゲームなどの非ビデオゲームも含まれているため<sup>21</sup>、ビデオゲームにはその小分類である「アーケードビデオゲーム（業務用ビデオゲーム）」のみが含まれる。次に、家庭用ゲームは、テレビモニター等に接続し、そこへ映し出された映像を用いて遊ぶ据置型/モニター接続型ゲームと、液晶ディスプレイなどが内蔵された小型の携帯型ゲームに分かれる。本研究では、据置型/モニター接続型ゲームを「テレビゲーム」と呼ぶことにする。また、1970年代後半に登場した発光ダイオード、蛍光表示管、液晶ディスプレイを表示装置として使用し、ソフトウェアが内蔵されたIC（集積回路）やLSI（大規模集積回路）などの電子回路によって制御されるものがあるが、これらは「電子ゲーム」と呼ぶ。「電子ゲーム」は「携帯型ゲーム」に含まれる場合もあるが、4章、5章で述べるようにビデオゲームの黎明期において重要な意味を持つと判断し、分けることにした。したがって、「携帯型ゲーム」には主にエポック社のゲームポケコンや、任天堂のゲームボーイなどが含まれる。

以上より、本研究において「ビデオゲーム」といったときには、図 1-1 に示すように、アーケードビデオゲーム、家庭用ゲームとその下位分類であるテレビゲーム、携帯型ゲーム、電子ゲーム、そして汎用機の内パソコンゲーム、スマートフォン・タブレット用ゲーム、携帯電話用ゲームを指す。ただし、スマートフォン・タブレット用ゲームと携帯電話用ゲームは2000年代以降に登場したため、主に4章、5章などで対象とする1970～1980年代の時点で「ビデオゲーム」といった時には含まれない。また、ボードゲームやカードゲームといったコンピュータプログラムを用いない非デジタルゲームはビデオゲームに含まない。本研究全体を通して、図 1-1 中における「ビデオゲーム」やその下位分類に当たる「アーケードビデオゲーム」、「テレビゲーム」などといった場合は、そのゲームのソフトウェア、つまり作品自体を指すことにする。

また、図 1-1 には含まれていないが、ハードウェアによる分類とは別に、ビデオゲームは

---

<sup>21</sup> 小分類に業務用ビデオゲーム、メダルゲーム、乗用ゲーム、クレーン&プライズ（景品）ゲーム、アミューズメントベンダー（プリントシール類など）、カードゲーム、その他がある（コンピュータエンターテインメント協会 2022, p.4）。

ソフトウェアの頒布方法による分類も考えられる。1つ目は、有形のソフトウェアを購入する「パッケージ」（有形頒布）である。2つ目は、ソフトウェアのダウンロード、インターネットに常時接続するブラウザ、クラウドを使用したストリーミングといった方法の「オンライン」（無形頒布）である。以降「オンラインゲーム」と呼ぶ際にはこのダウンロード、ブラウザ、ストリーミングを使用した無形頒布のビデオゲームを指す。無形頒布のビデオゲームは、アーケードビデオゲーム、家庭用ゲーム、汎用機の全てにある。

### 1.5.2 ビデオゲーム資料

フィルムアーカイブでは、作品としての映画フィルム以外の紙資料やモノ資料を総じて「ノンフィルム資料<sup>22</sup>」と呼んでいる。ビデオゲーム分野ではノンフィルム資料に当たる用語について、定着しているものはないが、しばしば用いられる「ビデオゲーム関連資料」をノンフィルム資料に該当する用語としてこれ以降採用する。さらに、ビデオゲーム作品とビデオゲーム関連資料の両方を指す用語として「ビデオゲーム資料」を使用する。

---

<sup>22</sup> ノンフィルム資料には、「映画の製作・配給・上映のサイクルの中で生み出される脚本、衣装、大道具、小道具、申公豹、関係者の日記や証言、撮影機材、現像所の諸記録、ポスター・チラシ・スチル写真等の宣伝材料、劇場で販売されるパンフレットやチケットの半券、批評記事、関係書籍といった多岐に亘る紙資料やモノ資料（石原 2018, p.21）」といったものが挙げられる。

## 2. ビデオゲーム資料の「収集・保存」対象の考察

### 2.1 本章の目的

本章の目的は、現在までに国内外で行われているビデオゲーム資料の「収集・保存」対象を整理することで、新たに着目していくべきビデオゲーム関連資料の方向性を提示することである。1.2.1 項でも述べたように、ビデオゲーム資料には、ビデオゲームとその再生機器だけでなく、技術的側面やその表現の制作過程としてのゲーム開発、ゲームのプレイ・プレイヤーの反応および活動、ビデオゲームがプレイされた場や環境情報なども含まれる。したがって、現在の国内外におけるビデオゲームアーカイブの諸活動を俯瞰した上で、「収集・保存」対象として概念化しうるものを分類すると、概ね以下の4つになると考えられる。

- ① **ビデオゲームとその再生機器**...ビデオゲームとそれを再生するためのハードウェアと周辺機器
- ② **ゲーム開発**...ビデオゲームの企画や開発に関わる文書やデータ類、知識や技術
- ③ **プレイ**...人がゲームを遊び、生じる活動の記録
- ④ **場と空間**...ビデオゲームの制作現場やビデオゲームがプレイされた環境等

次節からはこの分類に沿って、それぞれの対象についての先行研究、先行事例を整理する。そして、これまでに明らかになっているビデオゲーム資料の提示と、潜在的に高い参照価値を有する資料を探索するための考察を行う。

## 2.2 ビデオゲーム資料の対象の整理

### 2.2.1 「ビデオゲームとその再生機器」における対象

ビデオゲームは、有形頒布のソフトウェアとアーケードビデオゲーム、そして無形頒布のソフトウェアに分かれて保存の実践と議論が進んでいる。また、とりわけプレイヤーによる操作が必要になるビデオゲームは、再生行為に必要な機器類も多様であり、それらも「収集・保存」対象に含まれる。

#### 有形頒布のビデオゲーム<sup>23</sup>

日本で発売、または流通した電子ゲーム以外の家庭用ゲームの全体像は、立命館大学ゲーム研究センター（以下、RCGS）が文化庁から委託され、2015年～2019年度に実施した「ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」により概ね明らかになっている。国内におけるビデオゲーム分野に特化した大規模なデータベースの一つに、文化庁の事業の一環として構築されてきた、「メディア芸術データベース ベータ版<sup>24</sup>」のゲーム分野がある。RCGSが構築と運用を担当してきており、ビデオゲームの書誌情報と所在情報が検索可能である。これまでの調査をもとに、家庭用ゲーム、アーケードビデオゲーム、パソコンゲームが合計48,872タイトル登録されている<sup>25</sup>。

---

<sup>23</sup> 以降、本項における各機関の所蔵数は、2022年8月1日時点のものであり、また同一タイトルの重複は含んでいないものとする。

<sup>24</sup> メディア芸術データベースは、2010年から始まった文化庁の「メディア芸術デジタルアーカイブ事業」において整備が進められてきた。同データベースでは、マンガ、アニメ、メディアアート、ビデオゲームの作品情報、及び所在情報が、4分野横断的に検索可能となっている。2022年1月より、ジャパンサーチへのデータ連携も行われた。また「メディア芸術デジタルアーカイブ事業」は、他の事業との再編を経て現在も続いており、詳細は三原（2022）を参照されたい。メディア芸術データベース（ベータ版）．文化庁. <https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>, (Accessed 2022-07-04) .

<sup>25</sup> 「書誌データ作成に活用できる二次資料が質・量ともに豊富な、家庭用ゲームとアーケードゲームがその主たる対象となっている。PCゲームやモバイルゲームについては、現時点で作成されたものは全体のごく一部である（福田 2018, p.27）。」

次に、具体的な所蔵館を見ていく<sup>26</sup>。RCGS は、国内においては最大規模のビデオゲーム資料の保存機関である。ビデオゲームは 9,685 件（家庭用ゲームとパソコンゲームの合計）所蔵されており、RCGS が所蔵する資料のオンライン閲覧目録である「RCGS コレクション<sup>27</sup>」でも公開されている。国立国会図書館では、2000 年から納本制度に電子媒体が所蔵対象に加わったことにより、5,973 件<sup>28</sup>の、パッケージ化されたビデオゲームを所蔵している。利用に関しては、公用又は学術の調査と研究目的に限り、特定の閲覧室にて利用可能である（学校法人立命館・RCGS 2016）。NPO 法人ゲーム保存協会<sup>29</sup>のホームページでは、1980 年代に発売されたパソコンゲーム等が 7,892 件確認でき<sup>30</sup>、予約制のアーカイブ室で雑誌等も含めて一部公開されている。アーケードビデオゲームに関しては、それらを所蔵する日本ゲーム博物館、天野ゲーム博物館、ナツゲーミュージアム等へのインタビュー調査（学校法人立命館・RCGS 2016; 学校法人立命館・RCGS 2017）が実施され、現在も継続的に目録作成が続けられている。

また、文化庁の「メディア芸術連携促進事業連携共同事業」の成果の一つとして、日本で流通した家庭用ゲームの所蔵状況のマップ作成がある（学校法人立命館・RCGS 2017）。立

---

<sup>26</sup> 本研究では、紙幅の関係で網羅的な収集を行う公的な機関と NPO の活動のみにしか触れられなかったが、これまでの展示の実施などから、個人のコレクターによる精力的な取り組みが全国的に展開されていることがわかっており、今後の調査課題でもある。

<sup>27</sup> RCGS コレクション. 立命館大学ゲーム研究センター. <https://collection.rcgs.jp/>, (Accessed 2022-07-20). RCGS コレクションの構築にあたっては、概念モデルとして FRBR と IFLA LRM を参照し、RDA と BIBFLAME、そしてワシントン大学のグループらにより構築が進みつつあった VGMS (Video Game Metadata Schema) を参考とし、目録公開を実装するためのデータモデルを策定した (福田 2021)。実際の目録作成には、RDA と日本目録規則 2018 年度版を参考にして「ゲーム目録作成マニュアル」を作成した。“ゲーム目録作成マニュアル.” 立命館大学ゲーム研究センター. [https://www.rcgs.jp/wp-content/uploads/2019/06/manual\\_ver100.pdf](https://www.rcgs.jp/wp-content/uploads/2019/06/manual_ver100.pdf), (Accessed 2022-08-01) .

<sup>28</sup> 国立国会図書館のビデオゲームは分類記号として YH219、YH239、YH259、YH279、YH519 が使用されており、これらの合計をカウントした。

<sup>29</sup> NPO 法人ゲーム保存協会は、2011 年に設立された特定非営利活動法人であり、ゲームを文化財としてとらえ、活動の使命としてゲーム文化を未来に伝えることを目的とした組織である (ルドン・ルドン 2019)

<sup>30</sup> 所蔵品は、以下で公開されている。アーカイブリスト | ゲーム保存協会. ゲーム保存協会. <https://www.gamepres.org/overview/archive-list/>, (Accessed 2019-11-04) .

命館大学、明治大学、国立国会図書館、日本ゲーム博物館、ライプツィヒ大学（ドイツ）、ストロング遊戯博物館（米国）の6つの国内外のゲームソフト所蔵館の所蔵するゲームソフトを照合させることで、プラットフォームごと、また年代ごとにどの程度ゲームが所蔵されているかが明確になっている<sup>31</sup>。これによって、各館が所蔵する家庭用ゲームの偏りと収集すべき家庭用ゲームが可視化された<sup>32</sup>。

海外の所蔵館においては、国内よりも規模の大きな所蔵館が存在し、それぞれにビデオゲームとその再生機器が多数保存されている。例えば、大学や公的図書館であればスタンフォード大学（Stanford University, 米国）やライプツィヒ大学（Leipzig University, ドイツ）、フランス国立図書館（Bibliothèque nationale de France, フランス）などがあり、それ以外ではストロング遊戯博物館<sup>33</sup>（The Strong National Museum of Play）やナショナルビデオゲーム博物館<sup>34</sup>（National Videogame Museum, 米国）、ナショナルビデオゲーム博物館<sup>35</sup>（National Videogame Museum, 英国）<sup>36</sup>、コンピュータ遊戯博物館<sup>37</sup>（Computerspielemuseum, ドイツ）、ネクソンコンピュータ博物館<sup>38</sup>（Nexon computer museum, 韓国）などが代表的な所蔵館である<sup>39</sup>。また、世界最大の書誌データベースである WorldCat では網羅的ではないにせよ、ビデオゲームの検索が可能である。フォーマットを「Video games, bord games, etc.」、件名を「Computer games<sup>40</sup>」として検索できるビデオゲームは 24,436 件あり、言語を日本語とする

---

<sup>31</sup> 最新版のマップは p.50-55 を参照。（学校法人立命館・RCGS 2019）。

<sup>32</sup> 例えば、2000 年以前に発売されたゲーム機では、ゲームボーイ、ネオジオ、ネオジオ CD、プレイステーション、ネオジオポケット、ワンダースワンに関しては、発売されたソフトのうち 50%以下の所蔵に留まっている。（学校法人立命館・RCGS 2019）。

<sup>33</sup> The Strong National Museum of Play. <https://www.museumofplay.org/>, (Accessed 2019-11-05) .

<sup>34</sup> NVM - National Videogame Museum. <http://nvmusa.org/>, (Accessed 2022-08-01) .

<sup>35</sup> National Videogame Museum, Sheffield. The UK's centre for videogames.National Videogame Museum. <https://thenvm.org/>, (Accessed 2022-08-01) .

<sup>36</sup> National Videogame Museum は同一の名称で米国と英国に設置されている。

<sup>37</sup> Computerspielemuseum. <https://www.computerspielemuseum.de/>, (Accessed 2022-08-01) .

<sup>38</sup> Nexon Computer Museum. <https://computermuseum.nexon.com/>, (Accessed 2022-08-01) .

<sup>39</sup> 海外のゲーム所蔵館のそれぞれの所蔵状況や展示の詳細については、学校法人立命館・RCGS（2016; 2017; 2018）に詳しい。

<sup>40</sup> ゲームソフトに付与される件名は Groat（2015）が指摘するように、Computer games と Video games がどちらか一方、または両方付与されている場合があり、混在しているという問題があ

と 1,632 件が検索される。検索結果を見るとパブリッシャーが日本であり、言語自体は英語であるものが含まれてしまっているため正確な数字ではないが、海外の図書館における所蔵館が一定数有ることがわかる。

### 再生機器（ハードウェアや周辺機器）

ビデオゲームを再生するには専用のハードウェアが必要になる。さらにそれ以外にも、例えばコントローラは、ビデオゲームのゲームプレイの感覚に大きく影響する。その形態も、ジョイスティック、キーボード、ハンドル（steering wheels）、釣り竿、カメラ、モーションセンサーなど多様である。表示装置についても、現在ではブラウン管から液晶ディスプレイへと移行したが、その画面表示の仕組の違いから、ブラウン管でなくてはプレイできないビデオゲームも存在する（Newman & Iain 2018）。

ビデオゲームのハードウェアやコントローラ、コード類、記録媒体といった周辺機器については、共有可能な目録の作成は進んでおらず、所蔵館内で簡易な目録が作成されている程度であると想定される。例えば、RCGS では、テレビゲーム機と携帯型ゲーム機を合わせて 149 件、周辺機器は 238 件所蔵しており、目録を作成している。国立国会図書館ではソフトウェアの使用時に再生機器も貸し出しているとのことだが（学校法人立命館・RCGS 2016）、詳細な所蔵機種は明らかになっていない。

### 無形頒布のビデオゲーム

無形頒布のビデオゲームについて、鎌田ら（2015）は保存の対象としての議論が未成熟な段階であるとし、課題を論じている。その研究によれば、オンラインゲームが有する、有形頒布のビデオゲームとは全く異なる特有の性質として、「インターネット接続」、「マルチプ

---

る。今回はより件数の多い Computer games の例を挙げた。



ラットフォーム」、「アップデート」の3つが挙げられている。そして、これらの特徴により、サーバーや仮想世界自体の情報の保存方法に関して、独自の手続的、技術的課題があり、その解決策はいまだ展望が見えないとされている。

オンラインゲームの網羅的な目録は現在のところ総数が明らかになっておらず、その収集方法も確立されていない点については、大きな課題として概ね共有されている（鎌田ら 2015; 川口 2019; 細井 2019）。さらに、「パッケージ型の家庭用ゲーム等と比べ、オンラインゲームの設計構造は日本と海外とで根本的に異なっている可能性があり、必ずしも同一の手法でアーカイブすることが適切かどうか定かではない（鎌田ら 2015, p.81）」とされ、国内でのオンラインゲームの実態の調査を行なった上でのアーカイブ手法の検討が急務となっている。

### 2.2.2 「ゲーム開発」における対象

McDonald et al. (2021) では、ゲーム開発資料 (Game development artifacts) の分類語彙が提案されている。これは、ストロング遊戯博物館などに所蔵されるゲーム開発資料<sup>41</sup>の調査と、ゲームクリエイター12名、キュレーター・図書館司書・アーキビスト11名、ゲーム史などの研究者6名へのインタビュー調査を経て作成された。分類は、ビデオゲームの制作過程に生じる資料として「開発 (Development)」、企業の組織運営に関わる資料として「組織関連資料 (Organization-Related Materials)」、ゲームの宣伝資料として「マーケティング (Marketing)」という3つ大分類から構成されている。さらに、これらの下位に属するグル

---

<sup>41</sup> ストロング遊戯博物館では、ゲーム業界の主要な個人や企業からアーカイブ資料を収集し、保存している。中でも、Atari社のコインオペレーション部門のコレクションは、ビデオゲームの産業の成立や、黎明期のビデオゲーム制作について洞察可能な貴重なコレクションである。コレクションの概要は以下を参照されたい。Finding Aid to the Atari Coin-Op Division Corporate Records, 1969-2002. The Strong National Museum of Play. 2017-08. [https://museumofplay.org/app/uploads/2021/09/Finding-Aid-to-the-Atari-Coin-Op-Division-corporate-records\\_030719.pdf](https://museumofplay.org/app/uploads/2021/09/Finding-Aid-to-the-Atari-Coin-Op-Division-corporate-records_030719.pdf), (Accessed 2022-07-22) .

ープの分類用語が合計 123 件定義されている<sup>42</sup>。「ゲーム開発」における対象は「組織化」に資する研究が行われていると言える。こういった研究がありながらも、複数の研究者やアーカイブの実践者が「ゲーム開発」の対象を述べているため、以下に整理していく。

### ゲーム開発の過程で生じる資料

Vowell (2009) では、開発の資料も含めて雑多にビデオゲーム資料として考えられるものが挙げられている。そして、McDonough et al. (2010a) では、より整理された形でゲーム開発の過程に生じる資料が以下のように列挙されている。ソースコードとその他のゲームアセット（テキスト、静止画像、音声、映像、および 3D ファイル）、ゲームを実行する予定のプラットフォームに関する技術文書、制作資料（デザインノート、絵コンテ、モックアップ、スクリプト、キャラクタープロファイル、ゲームの地形図など）、ユーザーコミュニティとのやり取りの記録（ソフトウェアに関するバグのレポート、サポートコールの記録、ディスカッションフォーラム、ユーザーとやり取りする過程で生じる情報）、販売促進のための資料、である。

国内においては、近年、ビデオゲームに関する企業アーカイブの取り組みが散見されるようになってきた。ゲーム産業黎明期と現在では、販売やプレイ自体がオンラインで可能となるなど、開発体制もビジネスモデルも根本的に異なる（川口 2019）。さらに、1970 年代のゲーム産業黎明期のクリエイターたちが定年退職の時期を迎えていることもあり、企業内の歴史の継承もまた、大きな課題となっていると予想される。国内の企業アーカイブの取り組みとしては、例えば、スクウェア・エニックス社内で行われている企業アーカイブの

---

<sup>42</sup> これらの分類は、以下の文書で公開されている。“Taxonomy of Video Game Development Artifacts.”GAMER Group. <https://gamer.ischool.uw.edu/releases/>, (Accessed 2022-07-22) .

「SAVE」プロジェクト<sup>43</sup>が CEDEC 2022<sup>44</sup>において発表された。また、CEDEC 2018 では、1980 年代のアーケードビデオゲーム黎明期における、ナムコのゲーム開発資料の保存とその研究利用の可能性が発表された<sup>45</sup>。ナムコ開発資料とは「主に旧株式会社ナムコの開発チームが作成あるいは収集した一次資料(紙資料中心)(岸本・兵藤 2019,p.7)」とされている。

この、ナムコ開発資料を含む、バンダイナムコスタジオのアーカイブの状況についてのヒアリングが学校法人立命館・RCGS (2019) により行われた。具体的な開発資料として挙げられたのは、企画書、仕様書、参考写真、さらにはアイデアコンテストや他社のゲームパンフレットといった多様なドキュメント群、開発機材、ファミコンのパッケージデザインである。マーケティングの資料としては、宣伝のためのポップやポスター、ゲームショーなどの各種イベントで着用する T シャツやコスチュームなどである。こういった企業が有する資料に関する課題がいくつか挙げられている。例えば、保存される資料は部署ごとに管理していたり、スペースの問題等から廃棄されたり、開発者が退職する際に持ち去るなどして散逸している。また、ゲーム産業の揺籃期から 1995 年ごろまでの開発資料は紙資料も多いが、それ以降から現在まではデータがボーンデジタルであることが多く、物理的な資料として残らないことが挙げられている。

---

<sup>43</sup> 三宅陽一郎・小林一弘・松永圭一郎・阿部拓人.“資料を資産へ、スクウェア・エニックスにおけるゲーム開発資料発掘プロジェクト[実践！資料保存活動の現場編].” CEDEC2022. 2022-08-25. <https://cedec.cesa.or.jp/2022/session/detail/62>, (Accessed 2022-08-29). また、発表のレポートとして、以下のサイトを参照されたい。“スクウェア・エニックスの開発資料保存計画“SAVE”が現在も進行中。その方法や、記録メディアへの対策が語られた【CEDEC 2022】.” ファミ通 com. 2022-08-28.

<https://www.famitsu.com/news/201808/26162941.html>, (Accessed 2022-08-29).

<sup>44</sup> CEDEC (Computer Entertainment Developers Conference) はゲームを中心とするコンピュータエンターテインメントの開発、ビジネス、関連する技術、機器の研究開発などに携わる人々の技術力向上と知識や情報の交流を促進するためのカンファレンスである。

<sup>45</sup> 兵藤岳史.“ビデオゲーム黎明期の開発資料を紐解く ナムコ開発資料のアーカイブ化とその活用.” CEDEC2018. 2022-08-24.

<https://cedec.cesa.or.jp/2018/session/detail/s5ab9b48c475d3.html>, (Accessed 2022-08-29). また、発表のレポートとして、以下のサイトを参照されたい。“『パックマン』、『マッピー』など、ナムコ名作ゲームの開発資料は危機的状況だった!? “アーカイブプロジェクト”で過去の資料を保存・活用【CEDEC 2018】.” ファミ通 com. 2018-08-26.

<https://www.famitsu.com/news/201808/26162941.html>, (Accessed 2019-10-28).

## 有形頒布のビデオゲームの付属品

有形頒布のビデオゲームが主流であった 2000 年代頃までは、ソフトウェアに取扱説明書が付属しており、ビデオゲームによっては、広告、カタログ、マップ、操作説明のカード、ポスター、マンガ、小説が付属する場合もあった。さらに、パッケージ自体にも、スクリーンショットや物語説明、キャラクターが描かれていることもある。

こういった付属品の中でも、説明書の内容について述べた研究がある。McDonough et al. (2010a) は、ビデオゲームの取扱説明書には、ストーリーのプロット、キャラクターの紹介、ビデオゲーム画面のスクリーンショット、スタッフクレジット、および操作説明が含まれており、例えば、格闘ゲームにおいては複雑なボタン操作の手順を記録している資料として重要であるとする。尾鼻 (2011) も、ファミコンのソフトウェアに付属する説明書について内容分析を行っている。同研究では、説明書が有する情報として、目次、使用上の注意、コントローラの操作方法、ゲームの物語設定、遊び方、ルール、テクニック、キャラクター紹介、イラストを挙げている。特に物語設定については、容量不足の関係からビデオゲーム内で提示できない情報の補足さえあるとされている<sup>46</sup>。

## ゲーム開発者等のオーラルヒストリー

ビデオゲームの開発資料同士の間にあるコンテキストの解明に役立つこととして、ゲーム開発者や企業人などを対象に行われるインタビューは、雑誌や書籍、個人が制作する同人誌等に掲載されることもある。一方で、学術的な取り組みとして、オーラルヒストリーのプロジェクトが存在する。現在行われている国内のオーラルヒストリーの主要なプロジェクトとしては、一橋大学イノベーション研究センター、RCGS、筑波大学に所属する研究者で構成されたゲーム・オーラルヒストリープロジェクトや、日本デジタルゲーム学会のオーラ

---

<sup>46</sup> 尾鼻 (2011) は、1,265 本のファミコンのソフトウェアに付属する取扱説明書のデータベースを「ゲームマニュアル・データベース」として構築しているが、現在は公開されていない。

ルヒストリータスクフォースがある。

ゲーム・オーラルヒストリープロジェクトは、「日本のゲームビジネスの草創期に活躍した人物のオーラルヒストリーを収集すること（国立学校法人一橋大学 2018, p.3）」を目的としており、これまでに実施されたオーラルヒストリーは、一橋大学イノベーション研究センターリサーチライブラリにおいて公開されている<sup>47</sup>。日本デジタルゲーム学会におけるオーラルヒストリーでは、ゲーム開発技術を主な対象にしており、それによりビデオゲーム開発の歴史を明らかにしようとしている。ここでゲーム開発技術は、「純粋な技術のみならず、開発ノウハウ、デザインまでを指す言葉（三宅 2019, p.12）」とされる。ハードウェアと違って、ソフトウェアは必ずしも設計書がなければならないわけではなく、また少人数開発ではメインプログラマの頭脳だけに設計書があるというケースも多いと想定され（三宅 2019）、これらが保存されるにはオーラルヒストリーの手法は適していると言える。また、オーラルヒストリーの方法論も福田ら（2019）などによりまとめられてきている。

### 2.2.3 「プレイ」における対象

ここでいう「プレイ」は、ビデオゲームを人がプレイすることで生じる行為であり、ビデオゲームとプレイヤーのやりとりの仕方の記録とする。プレイ自体は一回性が高いもの、言い換えれば、同一のプレイの再現が不可能なものである。そのため、それらを副次的に紙や視聴覚資料、ウェブ情報などで保存するしかない。具体的な資料としては、プレイ画面のキャプチャー映像、ビデオゲームの進行を記録した攻略本・雑誌・web サイトなどが考えられる。さらに、SNS やインターネット上のブログ、批評、評価、意見、創作、そして Skype や Discord などを通じたプレイヤー同士の対話の記録（Newman & Iain 2018）、ゲームセンターやオンラインゲームでプレイヤーたちが他のプレイヤー達とした対面での会話（Dyson 2017）

---

<sup>47</sup> 一橋大学イノベーション研究センター リサーチライブラリ . <http://pubs.iir.hit-u.ac.jp/>, (Accessed 2019-10-30) .

など、ビデオゲームの遊びに対する評価やプレイヤーのコミュニティなども含まれる。

### 攻略のテキスト

海外ではビデオゲームの攻略はウォークスルー (walkthrough) と呼ばれている。Newman (2011) は、インターネットで公開されたプレーンテキストのウォークスルーの保存可能性を検討している。Newman (2011) によれば、ウォークスルーは、ビデオゲームをクリアするまでの最短の道筋を示すだけでなく、ビデオゲーム内で到達できるあらゆる空間、物語の展開、キャラクターの台詞をできる限り詳細に記録するとされる。さらには、バグや不具合を利用して、通常のゲームシナリオの流れを断ち切り、意図したよりも早くレベルや武器が使用できるようにするなど、ビデオゲームの弱点や欠陥を調べて新しいゲームプレイの仕方を提供するための記録でもあるという。一方で、人気がないものや、古すぎるビデオゲームは攻略が公開さえされないこと、ゲームプレイヤーの間で用いられる専門用語 (ジャーゴン) のニュアンスと、その意味の保存という課題があると述べられている (Nylund 2015)。また、ウォークスルーの出版物としての攻略本について、McDonough et al. (2010a) がその内容を以下のように列挙している。ビデオゲームのスクリーンショットと攻略のためのテキスト、地図、コンセプトアート、難しいゲーム操作を習得するためのヒント、パズルの解き方、ビデオゲーム内アイテムのリストやその目的、およびそれらを見つける場所、チート、シークレット、イースターエッグ<sup>48</sup>が含まれるとされる。

### プレイの様子映像記録

国外では、ゲーム実況動画 (Let's play ビデオ) の保存を検討した研究がある。Nylund (2015)

---

<sup>48</sup> イースターエッグとは、「ゲーム開発者によって隠されているメッセージ、イベント、または効果などであり、通常のゲームプレイ中には遭遇しないか、発見するために内部の知識が必要になる (McDonough et al. 2010a, p.30, 筆者による翻訳)」。

は、『Alan Wake』（2010）というテレビゲームの Let's play ビデオを、3 人の動画登録者の比較により検証した。分析の結果、登録者が多いとパフォーマンス性が高く、ややプレイヤーの反応は誇張されており、自然なプレイにはならない傾向があることが示されたという。加えて、今後の検討課題として、保存に際してのゲームプレイヤーの属性について議論する必要性が指摘されている。ゲーム愛好家、研究者、文化史家、または完全な部外者といった属性によるゲームプレイの差異、ゲームプレイの不均一性の問題から、プレイヤー属性の記録が必要であるという指摘である。総じて、Let's Play ビデオの保存は、プレイヤーがプレイの最中に見せる感情的な反応、フェイスカメラを使用している場合はプレイヤーの表情、プレイ中に選択肢が現れた場合になぜその選択をしたかの口頭での説明、他のゲームとの関連性、といった人々のプレイ方法や環境に関する貴重なコンテキスト情報を残すことができる（Nylund 2015）。

また、多様な Let's play ビデオの種類についても議論がある。Bettivia（2016）は、ゲームプレイには、バグや裏技などのゲーム制作者が公にせずに仕組んだものや、全く想定されないプレイ、あるいは、プレイヤーが定めた目標のもとに行われるプレイといったようにプレイの仕方はいかようにもあると指摘する。そして、Hale（2013）は、Let's play ビデオを「カジュアルな攻略」、「純粋な攻略」、「100%完全なプレイ」、「エキスパートラン」、「チャレンジラン」、そしてチャレンジランの小分類である「スピードラン」の 6 つに分類している。このように、実況動画と一口にいっても、その分類についてはまだ議論の余地がある段階にある。

### コントローラ操作の記録

前述のようなプレイの様子を記録したビデオでは、コントローラ操作の正確な入力、つまり、どのタイミングでどのボタンを押したかという記録は残らない。そこで、プレイヤーのコントローラ操作履歴を保存する試みとして、上村・尾鼻（2009）による方法論の検討があ

る。この方法では、①ビデオゲームの映像（キャプチャ）、②コントローラのボタン操作情報、③プレイヤーのゲームプレイ時の音声、④プレイヤーのゲームプレイ中の表情、が記録される。最後にプレイヤーがビデオゲームをプレイし終わった後に印象についてインタビューとアンケートを行う、という構成になっている。これにより、プレイヤーがどのようにビデオゲームの操作をしたかという記録が、定量および定性データとなって記録される。

#### 2.2.4 「場と空間」における対象

ビデオゲーム保存の対象としての「場と空間」とは、ビデオゲームの制作現場やビデオゲームがプレイされた環境等を指す。一般に博物館では、しばしばそのような文脈において場と空間の再現展示が行われる。ストロング遊戯博物館には、黎明期のビデオゲーム開発者として著名な Ralph Henry Baer より寄贈されたコレクションを使用した、Baer の作業机と作業エリアの再現展示<sup>49</sup>が常設されている。ビデオゲームがプレイされた「場」としては、コンピュータ遊戯博物館<sup>50</sup>における、家庭用ゲームがプレイされた 1970 年代、1980 年、1990 年代ごとの場の再現展示（Newman & Iain 2018）、国内では 1986 年の日本の茶の間というゲームプレイが行われた「場」の再現展示（毛利ら 2019b）<sup>51</sup>があり、ビデオゲームだけでなく、当時の調度品等を保存して再現する。また、家庭内でゲームがプレイされた 4 つの「場」を web 空間上に再現する研究などもある（Esposito 2005）。

---

<sup>49</sup> The Strong National Museum of Play. “Installing Ralph Baer's Desk at The Strong”  
<https://www.museumofplay.org/blog/chegheads/2016/06/installing-ralph-baers-desk-at-the-strong>,  
(Accessed 2019-11-05) .

<sup>50</sup> Computerspielmuseum. <https://www.computerspielmuseum.de/>, (Accessed 2019-11-05) .

<sup>51</sup> 「Ritsumeikan Game Week 特別展 テレビゲームとその時代展①昭和編」展において行われた。なお、1986 年は、任天堂が 1983 年に発売したファミコンが家庭に広く普及した年代と考えられる年である。展示の様子は以下を参照されたい。Gamespark. “80 年代 STG 企画書からファミコン開発者・上村雅之氏のコメントまで…Ritsumeikan Game Week 特別展を訪ねる.”  
<https://www.gamespark.jp/article/2019/08/13/92081.html>, (Accessed 2019-11-06) , GAME Watch. “ナムコ往年の名作『ギャラクシアン』、『ギャラガ』、『ギャプラス』の貴重な資料を多数展示！『Ritsumeikan Game Week 特別展 一般公開デー』最速レポート.”  
<https://game.watch.impress.co.jp/docs/kikaku/1200529.html>, (Accessed 2019-11-06) .



こういった「場と空間」は、アーケードゲームの研究やその保存について考える場合には、非常に重要な要素とされる。Pelletier (2019) は、非参与観察法によって、日本の独立店舗型ゲームセンターの社会的機能を分析した。その研究においては、置かれるビデオゲーム、テーブル、椅子、店員がいるスペースなども分析対象に含められている。そして、ビデオゲームをプレイする人、それ以外の観客の行動が観察され、ゲームセンターが人々の社交場として機能する面があると述べる。さらに、ゲームセンターの分析はその内部だけにとどまらず、店の外観や近隣の店との関係の分析といった外部も含みうる。なぜなら、ゲームセンターが学校や会社からの帰宅途中に立ち寄りやすいように設計されたり、待ち合わせの場所として使われたりすることで親しみやすさを得ていたこともあるからである。このように、アーケードゲームにとってゲームセンターは、ビデオゲームとプレイヤーから生じるゲームプレイ以上のものをコンテキストとして有するとされる。

一方で、アーケードゲームが置かれた「場」は、Pelletier (2019) が対象にした独立店舗だけではない。川崎 (2022) は、ゲームセンターの店舗形態を「併設型店舗」、「子供向けゲームコーナー」、「独立店舗」、「大人向けゲームコーナー」の4つに分類している。具体的には、アーケードゲームは「独立店舗」以外にも、百貨店の屋上・店内、映画館、ボウリング場、遊園地、旅館、ホテル、スーパーマーケット、駄菓子屋、玩具店、レンタルビデオ屋、喫茶店といったような多様な「場」にも置かれていたと指摘する。ビデオゲームとそれを取り巻く場と空間はこのように多様であり、ビデオゲームを多面的に理解するために必要不可欠なコンテキストまでも含んでいると言える。

## 2.3 考察

前節までにおいて、これまでに「収集・保存」対象となってきたビデオゲーム資料を大きく4つに分類して整理してきた。以上の整理に加え、ビデオゲームの生産者側と消費者側という視点を設けて、ビデオゲーム資料を図示したものが図2-1である。太字は資料の分類名

で、その下に具体的に挙げられていたビデオゲーム資料を列挙した。

まず、本研究における「生産者」と「消費者」という用語について説明する。「生産者」とは、ビデオゲームを生み出す側の主体、すなわちビデオゲームの開発を行う企業のことを指す。一方で、「消費者」とは、主にビデオゲームをプレイする人のことを指す。また本研究においては、自らプレイしないが、その様子を周りで直接、あるいは動画などで視聴し楽しむ人も「消費者」に含むこととする<sup>52</sup>。

次に、図 2-1 の詳細を説明する。生産者側に位置付けられるのが、「ビデオゲームとその再生機器」と、「ゲーム開発」である。「ビデオゲームとその再生機器」は、「ビデオゲーム」と「再生機器」に分類される。そして、これらは、「ゲーム開発」から生じるため、「ビデオゲームとその再生機器」はその中に位置付けた。「ゲーム開発」はさらに、「開発」、「組織関連資料」、「マーケティング」、「ビデオゲームの付属品」、「技術や知識」に分類される。

消費者側に位置付けられるのが、「プレイ」と「その他」である。「プレイ」は、ビデオゲームを進めていくための道筋や到達できる空間、物語の展開など、ビデオゲーム内で起こる「ゲームの進行」と、プレイヤーがゲームをプレイする様子や、ビデオゲームのプレイを通して生じる対話や評価といった、ビデオゲームとプレイヤーを介したやりとりの「プレイヤー」に分けることができると考えられる。「その他」は、McDonough et al. (2010a) が述べているビデオゲームに直接関わるものではないが、そこから派生する作品（映画、テレビシリーズ、オーディオ録音、オーケストラの演奏）、そして McDonough et al. (2010a) と Newman & Iain (2018) が述べているビデオゲームに登場するキャラクターを使用したグッズ（フィギュア、衣服、おもちゃなど）を含めた。グッズについては「ゲーム開発」における「マーケティング」や、「場と空間」にも分類される可能性があるが、暫定的に「その他」とした。

最後に、生産者側と消費者側の両方に位置付けられるのが、「場と空間」である。「場と空間」では、生産者側としての「ビデオゲームの制作現場」などの開発の場が、消費者側とし

---

<sup>52</sup> 小林 (2020b) は社会科学の立場から、ビデオゲームの「生産」、「消費」について先行研究をまとめており、参考とした。

てのビデオゲームが「プレイされた場」が対象となるからである。そして、ある時期の再現を試みる際の「象徴的価値を有するモノ」も含まれる。

さらに、図 2-1 に挙げた対象を国内と国外に分け、その研究状況・主体ごとに整理したものが表 2-1 である。このように整理すると、特に国内においては「ビデオゲームとその再生機器」の「収集・保存」は多様な主体により行われており、「ゲーム開発」の活動も散見されるようになっていると言える。一方で、「プレイ」に関して言えば、国内では上村・尾鼻（2009）によるコントローラ操作履歴の記録の研究はあるが、攻略のテキスト、実況動画などを対象としたものは見られない。また、アーケードゲームに関するもの以外の「場と空間」については、一部にゲームがプレイされた場として展示はあるものの、国内外共に、その写真、オーラルヒストリーといったような対象の積極的な「収集・保存」の活動は知られていない。家庭用ゲームやパソコンゲームにおいてもそれらに関わるさまざまな「場」が存在する。例えば、生産者側においては開発の現場があり、消費者側においてはプレイする場や購入する場がある。

以上の考察をまとめる。図 2-1 のうち、点線の上部にある生産者側の資料を対象に行われるアーカイブを《生産者側のアーカイブ》、同じく下部にある資料を対象に行われるアーカイブを《消費者側のアーカイブ》と呼ぶ。そうすると、日本国内のビデオゲームアーカイブにおいては、これまで《生産者側のアーカイブ》が盛んに行われてきたが、《消費者側のアーカイブ》は十分に行われていないと言える。《消費者側のアーカイブ》には、例えば人々がどこでどのようにビデオゲームを知り、購入し、遊んだのか、といったようなことが含まれる。したがって、いかにして「プレイ」や「場と空間」を対象とした《消費者側のアーカイブ》を充実させていくかが、「収集・保存」に関わる課題の一つとして挙げられよう。本研究ではその具体的な方法を検討していくこととしたい。

## 2.4 小括

本章では、現在国内外で行われているビデオゲームの「収集・保存」対象を、「ビデオゲームとその再生機器」、「ゲーム開発」、「プレイ」、「場と空間」と分類し、整理した。そして、それぞれに対象となってきたビデオゲーム資料を、生産者側と消費者側の観点を設け、図 2-1 として示した。さらに、図 2-1 に挙げた対象を国内外に分け、その研究状況・主体ごとに整理すると、日本国内では「プレイ」やアーケードゲームに関するもの以外の「場と空間」については、その「収集・保存」の議論は乏しいと言えることが示された。つまり、人々がどこでどのようにビデオゲームを知り、購入し、遊んだのか、といったような《消費者側のアーカイブ》が十分に行われていないと言え、「収集・保存」に関わる課題の一つとして、いかにして《消費者側のアーカイブ》を充実させていくかが課題の一つとして挙げられた。次章からは、この課題をもとにその具体的な方法を検討していく。

### 3. ビデオゲーム関連資料としての出版物の整理：「学年誌」の位置付けと基礎的な特徴

#### 3.1 本章の目的

前章において、ビデオゲーム資料の「収集・保存」の課題の一つとして、人々がどのようにビデオゲームを遊んだのか、という《消費者側のアーカイブ》を充実させていくことが挙げられた。これらの対象はモノとしては残らず、紙資料、視聴覚資料、ウェブ情報へと記録される必要がある。そこで、本章ではビデオゲーム関連資料として出版物を取り上げてみたい。本章では先行研究を参照しつつ、ビデオゲーム出版物の展開と課題、そして、その課題を解決するための方法と本研究で扱う対象を選定する。なお、本章以降で使用する「子ども向け雑誌」とは、未就学児（乳幼児、0歳～6歳）向けと児童（小学生、6歳～12歳）向け雑誌の両方を含む、0～12歳向けに発行されていた雑誌を指す用語とする。

#### 3.2 出版物を選択する理由

ビデオゲームは、1950年代には既に英国や米国で誕生していた<sup>53</sup>。日本におけるビデオゲーム産業は、米国と同様にアーケードゲームに始まり、1970年代には複数のメーカーがアーケードゲームを製造していた。しかし、青少年保護やギャンブル規制の問題でアーケードの力が弱まり、その中心が家庭用ゲームに移ったとされている（小山 2020, p.17）。家庭用

---

<sup>53</sup> ビデオゲームがいつ誕生したかについては、何をビデオゲームと定義するかによって意見がわかれるが、中川（2016, p.21-22）は計算機を利用して実作されたゲームマシンの最も古い例として、1912年に完成された「エル・アヘドレシスタ」というチェスのオートマトン（自動人形）を上げている。小山（2020, p.34）は、コンピュータ上でプログラムされたゲームとして初めてのを、1952年に英国で発明された「3目並べ」と説明している。米国で1958年に誕生した“Tennis for two”はテニスに見立てたボールゲームで、アナログ式コンピュータを用いて制作されたものであり、「映像装置と計算機ならではの情報処理過程を活かしたオリジナルな遊びの体験を創出した最初の事例（中川 2016, p.37）」とされる。

ゲームが中心となっていくきっかけとなったのは、1983 年 7 月 15 日に任天堂から発売されたファミコンの社会的なブームの影響が大きい<sup>54</sup>。さらに、米国では 1983 年に起きたアタリショック<sup>55</sup>によって家庭用ゲーム市場は一時収束し、パソコン市場へとシフトした（赤木 2005, p.180-182; 中川 2016, p.150-152; 小山 2020, p.51-55）。しかし、その一旦収束した家庭用ゲーム市場を再度拡大させたのは日本のテレビゲーム、とりわけ海外版ファミコンの Nintendo Entertainment System（NES）であった（上村ら 2013, p.163-166）。このように、米国だけでなく西欧、そして全世界のビデオゲーム史の中においても、日本のビデオゲーム黎明期はその産業の拡大という点でとりわけ重要で、アーカイブにおいても重要視すべきだと考えられる。

さらに、ビデオゲームは工業製品として消費されただけでなく、広範囲なユーザーコミュニティを生み出し、情報としても生成・加工され、消費されたことにより、そのためのメディアが創出されていった（上村ら 2013, p.205）。これは、日本のビデオゲームがこれほどに大きな産業となった要因の一つだと考えられる。ビデオゲーム産業の黎明期を知るためのビデオゲーム関連資料は少ない。なぜならば、当時、インターネットは普及しておらず、テレビやラジオの放送でビデオゲームが取り上げられるのは、ビデオゲームブームの後であるからである。そのため、こういった膨大な出版物は、ゲーム企業とその消費者がビデオゲームの情報を手に入れるのにも、発信するにも、最も身近で強力なメディアであっただろう。《消費者側のアーカイブ》という観点では、出版物は人々がどこでどのようにビデオゲームを知り、購入し、遊んだのかについて、その実態を明らかにする二次資料として機能する可能性は高いと考えられる。したがって、ゲーム産業の立ち上がりの時代背景を踏まえると、出版物の整理から始めることは、ビデオゲームの消費の様態を明らかにする上で有効で

---

<sup>54</sup> ファミコンの累計販売数は日本国内では 1,935 万台、全世界では 6,191 万台に達している。Nintendo Entertainment System も含まれる。任天堂ホームページ内で公開されている「連結販売実績数量推移表」を参照。“任天堂 株主・投資家向け情報：IR ライブラリー - ヒストリカルデータ.” [https://www.nintendo.co.jp/ir/finance/historical\\_data/index.html](https://www.nintendo.co.jp/ir/finance/historical_data/index.html), (Accessed 2022-03-22) .

<sup>55</sup> 欧米では“The Video Game Crash of 1983”と呼ばれている（小山 2020, p.51）。

あると考え、本研究では出版物を選択する。

以降、本研究で使用する「黎明期」について、以下の通りとする。小山（2020,p.16）は、アーケードビデオゲームは7月にアップライト型、8月にテーブル型で出荷された『スペースインベーダー』（1978）<sup>56</sup>が登場した1978年、パソコンゲームは「8ビット御三家（NECのPC-8801、富士通のFM-7、シャープのX1）」の出揃った1982年、家庭用ゲームは任天堂のファミリーコンピュータ（以降、ファミコン。図3-1）が発売された1983年に黎明期を脱したと述べる。本研究においては、消費者からの視点を重視している。そこでは、ビデオゲームが発売されるだけでなく、ある程度定着するまでの過程までを対象としたい。したがって、本研究における「ビデオゲームの黎明期」は、ビデオゲームが国内で出荷、発売され、そのブームとして家庭用ゲームが拡大し、次世代の家庭用ゲーム機が登場し始める1970年代～1987年までを指すことにする。

### 3.3 ビデオゲームの出版物に関する先行研究

本節では、ビデオゲームの出版物を対象とした先行研究を整理し、その課題を述べる。ビデオゲームに関する情報は、個人が制作する同人誌の頒布や、書籍や様々なジャンルの専門誌や総合誌の一部に掲載され、出版物として発売されてきた。北海道小樽市にある小樽文学館において2022年3月5日～4月24日の間に行われた「雑誌・攻略本・同人誌 ゲームの本」展<sup>57</sup>では、約900点の雑誌、攻略本、同人誌の創刊とその特徴、そして出版社ごとの雑誌の系統図が展示され、ビデオゲームの出版物が膨大に存在していたことが可視化された。一方で、現状ではビデオゲームに関する出版物は、全国の図書館等施設に所蔵が確認されながらも、網羅的な所蔵状況の調査は行われていない。さらに、ビデオゲーム研究や出版史の中でも研究が進んでおらず、その学術的な価値が明らかにされているとは言えない状況に

---

<sup>56</sup> これ以降、本項でビデオゲームを挙げる際には二重カギ括弧を使用し、参考文献に挙げる。

<sup>57</sup> 「雑誌・攻略本・同人誌 ゲームの本」展. 市立小樽文学館.

<http://otarubungakusha.com/past/2022024147>, (Accessed 2022-07-27) .

ある。

そのような中で、ビデオゲーム出版物に関する先行研究として、出版物を歴史資料として扱ったビデオゲームに関する文化史を解明する研究、そして、出版物の紙面構成を分析した研究がある。まず文化史研究に関して、パソコン専門誌については、『月刊マイコン』を用いた 1980 年代当時に複数の語の解釈がされていた「マイコン」という語の用法の分析（鈴木 2019）、『MSX マガジン』などのパソコン専門誌を用いたアスキー社が想定していた MSX ユーザー像を分析する研究（鈴木 2015）がある。そして、さやわか（2012）は、ビデオゲーム専門誌などの記事から、発売当時のビデオゲームの評価とはどのようなものであったかを分析している。上村ら（2013）は、記事の分析ではないが、マンガ雑誌と特定の人物との関係分析から、雑誌が果たした役割を分析している。それによれば、『週刊少年ジャンプ』（以下、少年ジャンプ）』は、ゲームクリエイターとなる人物らが記事を連載し始めたことをきっかけに、『ドラゴンクエスト』（1986）を生み出すに至るクリエイターが集結する「場」となった。また、小学館の『月刊コロコロコミック（以下、コロコロコミック）』では、ゲーム会社のハドソンの広報担当であった高橋利幸（高橋名人）が『コロコロコミック』編集者と共同で企画を進め、誌面でのファミコンを中心としたマンガの展開や 1985 年より始まった全国キャラバンといった活動を通してファミコンブームを後押ししていく場となったとする（上村ら 2013, p.213-222）。また、国外の出版物ではあるが、フィンランドの 1980 年代のコンピューター同人誌と雑誌を使用した、デジタルゲームの国産化の過程の分析（Nylund 2016）や、1981 年から 1993 年までの 100 誌以上の英国のビデオゲーム専門誌における雑誌の編集方針、ゲームレビュー、雑誌の表紙イラスト、読者投稿欄に見られるユーザーコミュニティにおける言説の分析を通じた英国の初期のビデオゲーム文化についての考察（Bootes 2016）がある。

次に、雑誌の紙面構成の研究である。大澤（2000）は、ゲーム専門誌のライターの仕事自身のライターの経験をもとに説明しており、その中でゲーム専門誌の記事構成について、目次、ニュースページ（速報性の高いスクープ記事など）、（ソフトウェアの売上の）ランキ



ング、新作紹介、広告、特集（一押しのビデオゲームなど）、攻略、一般記事（一回きりの企画など）、定例記事（マンガやコラム、読者ページなど）、スケジュールを挙げている。河崎（2015）は、ビデオゲーム専門誌である『ファミリーコンピュータ Magazine』、『ファミコン通信』、『電撃 PlayStation』を対象に、1990 年、1995 年、2000 年、2005 年、2010 年各年の最初に発売された号の記事内容分析を行った<sup>58</sup>。この研究では、具体的な作成過程は示されていないが、記事内容分類を「レビュー・攻略」、「広告」、「読者」、「マンガ・小説」、「その他」の 5 つ作成し、それぞれがどの程度の割合であったかを分析している。その結果は表 3-1（河崎 2015, p.308）にまとめられているように、「レビュー・攻略」、「広告」が各雑誌の 6 割から 7 割を占めている。さらに、「レビュー・攻略」もある種の広告の役割を果たしているとして、ビデオゲーム専門誌は、消費者がビデオゲームを購入する際の指針となるカタログ的役割を強く有すると結論づけている。

以上を概観すると、ビデオゲームの出版物を分析対象とした研究では、紙面構成に焦点を当てた研究があまり行われていないという状況が確認できる。それゆえ、雑誌がこういった情報を有するのかという記事内容を比較する手段もなく、出版物の整理が進んでいないと考えられる。アーカイブという観点で見れば、河崎（2015）が行った記事内容分類は、雑誌自体の特徴（資料特性）を分析し、アーカイブにおける「組織化」に資する資料分類の指標になりうる。したがって、より詳細なものへと検討の余地が十分にあり、ビデオゲームの出版物の記事内容を分析するための枠組みの作成が必要だと考えられる。

### 3.4 ビデオゲームの出版物の展開と種類

次に、本研究で焦点を当てるビデオゲーム関連資料としての出版物を決定する。以下では、ビデオゲームに関する記事を取り上げた時期の早いものから順に、「学術誌」「一般雑誌

---

<sup>58</sup> 実際の分析に当たっては表 3-1（河崎 2015, p.308）の通り、『ファミリーコンピュータ Magazine』は廃刊年の関係で 2 冊、『電撃 PlayStation』創刊年の関係で 3 冊と、合計 10 冊が対象となっている。

(週刊誌など)」「パソコン専門誌」「攻略本」「新聞」「同人誌」「ビデオゲーム専門誌」「マンガ雑誌」「研究書籍」「業界誌」といった種類別にその内容を見ていく。

## 学術誌

国立国会図書館サーチにおいて、「ビデオゲーム」、「テレビゲーム」をキーワードに検索すると、最も古い記事として、『電子材料』の1975年10月号に掲載された「シリコンバレー通信 ビデオゲーム—新しい有望産業の誕生」がある。このような、最新の電子技術の紹介記事のようなものが最初期には見られる。

## 一般雑誌（週刊誌など）

上村ら（2013）は、『大江壮一文庫雑誌記事索引総目録』に収録されている『サンデー毎日』、『女性自身』、『週間文庫』といった週刊誌や雑誌などの記事タイトルに含まれるビデオゲームの記事傾向を分析している。この研究において最も早いビデオゲームの記事は、1976年『サンデー毎日』に掲載された、「サンデー・レジャーランド 電卓ゲーム」という電卓をビデオゲームのようにして遊ぶという記事である。その後、1979年に入ると『スペースインベーダー』の記事が急速に増加し、ブームの過熱ぶりとその副作用として発生したゲームセンターにまつわる飛行、不正遊戯、不良行為などが掲載された。ファミコンによって、再び1986年から記事が急増し、任天堂の業績拡大やファミコンのビジネスモデルに関する記事、高橋名人、ビデオゲームの悪影響、著名なクリエイター等といった記事内容であった。

## パソコン専門誌

パソコン専門誌は、最初期には1976年に『I/O』（光学社）、1977年に『月刊アスキー』（アスキー出版）、『月刊マイコン』（電波新聞社）、1978年に『RAM』（廣済堂）などが続々と刊行され、ハードウェア情報を中心としていた（小野 2022）。こういったパソコンのプログラミングやコンピュータ活用術に重きを置いたパソコン専門誌には、創刊時にはほとん

どビデオゲームの記事は掲載されていなかったが、そこから次第に明確に娯楽としてコンピュータを扱う雑誌が現れ、パソコンゲームを中心に扱うようになっていったことで、パソコンゲーム雑誌が定着した(さやわか 2019)。パソコンゲーム雑誌の元祖の一つと言えるのが、MSX 規格パソコンを専門とする『MSX マガジン』(アスキー, 1983 年 10 月号創刊)と言われ、MSX で発売されたパソコンゲームの攻略記事などが掲載された(さやわか 2019)。

## 攻略本

日本において初めての攻略本とされるものが、『スペースインベーダー』の攻略本である、『インベーダー攻略法—これであなたも 10000 点プレイヤー』(ヘルラド・エンタープライズ, 1979 年)である(上村ら 2013, p.207)。その後、複数のビデオゲームをカタログ的に紹介する『電子ゲーム大作戦』(実業之日本社, 1982 年 4 月)や、『ファミリーコンピュータ大図鑑』(徳間書店, 1984)などが発売される。単一のビデオゲームの攻略本としては、1985 年には『スーパーマリオブラザーズ完全攻略本』(徳間書店)が 120 万部のミリオンセラーとなり、その翌年の 1986 年も合わせた二年間、全書籍のベストセラーの一位に輝いた(上村ら 2013, p.209)。これ以降、攻略本は複数の出版社から発行されていく。

## 新聞

新聞は、歴史資料として、例えば上村ら(2013)や川崎(2022)の研究などで使用されている。その例として、1979 年の『朝日新聞』における『スペースインベーダー』のブームに対する記事がある。「インベーダー禁止令」のような学校の校則の事例(川崎 2022, p.100)、子どもがお金を使いすぎることへの問題視(川崎 2022, p.179)、親のお金を盗んでゲームをプレイすることへの問題視(川崎 2022, p.185)、といった実態や批判のような記事であった。

## 同人誌

アーケードビデオゲームの『ゼビウス』(1983)は、ビデオゲームで初めて構造化された

世界観を持ったとされ、様々なテクニックや隠しキャラクターの場所が記された手書きのマップがユーザーコミュニティ内で流通し、そこから同人誌が作成されていった（上村ら 2013, p.207）。初期の例として、『ゼビウス 1000 万点への解法』や、後に『ポケットモンスター』シリーズの生みの親となる田尻智が制作していた『ゲームフリーク』などがある。『ゲームフリーク』の創刊号は 1983 年 3 月 20 日発行で、内容としては、タイトーの全タイトル解説ミニコラム、テレビゲームが動く仕組み、人気機種、イベント（アミューズメントエキスポ）のレポート、ゲームのバグ（裏技）、アーケードビデオゲームの新製品情報、などがあった（宮・田尻 2004）。

### ビデオゲーム専門誌

ビデオゲーム専門誌については、雑誌の特徴をまとめた書籍や、編集者による当時の編集状況や記事の紹介などを説明した書籍がある。ビデオゲーム専門誌の歴史について、1982 年から 2001 年までに創刊した 55 誌の誕生と記事の特色を整理したさやわか（2019）をもとにしてまとめておきたい。ビデオゲーム専門誌は、アーケードビデオゲーム、パソコンゲーム、家庭用ゲームを総合的に扱うビデオゲーム総合雑誌もあれば、家庭用ゲーム専門誌のようにより狭いゲーム機種を扱うものもある。さらに家庭用ゲームが産業として成長し、多数の企業からゲームハードが発売される 1980 年代以降は、特定のゲーム機を中心に扱うものも現れ、細分化していく。しかし、こういった細分化は新たなゲーム機の登場に左右される側面があり、読者の確保などの問題から次第に限界を迎える。1990 年代後半からは、休刊が相次ぎ、再び総合誌的になるものもあったが、インターネットの普及なども相まって市場も縮小していく。

『Beep』（日本ソフトバンク<sup>59</sup>、1985 年 1 月号創刊）は、明確にビデオゲームを扱う雑誌

---

<sup>59</sup> 日本ソフトバンクは、『Beep』を創刊する前にも、パソコン雑誌として『Oh!PC』や『Oh!Mz』、『Oh!FM』を発行していた。詳細は、『Beep』の 3 代目編集長を努めた川口洋司氏を対象に行われたオーラルヒストリーである、福田ら（2018）を参照されたい。

として創刊され、日本初の総合ゲーム雑誌と言われている（さやわか 2019）。『Beep』はテレビゲームだけではなくアーケードビデオゲーム、パソコンゲームも掲載しており、しかも当時はアーケードビデオゲームとパソコンゲームの方が注目度は高かった。そのため、テレビゲームの記事は既に人気が見え始めていたファミコンでも少量であったという（さやわか 2019）。初めてのファミコンの専門誌は、1985 年 8 月号創刊の『ファミリーコンピュータ Magazine』であった。山本（2011;2012）は、『ファミリーコンピュータ Magazine』の 2 代目編集長であったことから、その創刊の経緯や掲載された記事についてまとめている。

### マンガ雑誌

マンガ雑誌については、『少年ジャンプ』の 1982 年 9 月 20 日号には、『ドラゴンクエスト』シリーズのゲームクリエイターである堀井雄二によるパソコンゲームの記事が掲載され、1985 年夏には「ファミコン神拳」というファミコンソフトの情報ページが開始されるなど、ビデオゲームの記事が確認されている（上村ら 2013, p.219-222）。『コロコロコミック』では、ビデオゲームを題材としたゲームコミックとして、すがやみつる作の『ゲームセンターあらし』が絶大な人気となった（上村ら 2013, p.214）。1978 年に 11 月号に読み切りが掲載され、1979 年 9 月号～1983 年 10 月号まで連載された（渋谷 2009, p.210）。その次に、『コロコロコミック』ではハドソンとの協力関係が 1984 年秋に始まり、ファミコンの記事が掲載される。ハドソンとの協力内容として、新規企画（誌面でのファミコンを中心としたマンガの展開）、コンテンツの利用（『コロコロコミック』で展開されているマンガのキャラクターを用いたハドソンによるテレビゲームの制作）、誌面での展開（新ゲームの紹介や裏技の紹介など）の 3 点があげられており（小山ら 2009, p.206）、こういった記事があったものと推測される。

### 業界誌

業界誌については、玩具業界誌である『月刊トイジャーナル』（東京玩具人形協同組合）

や、アミューズメント業界誌である『月刊コインジャーナル』（コインジャーナル、現在のエイ・クリエイト）、『ゲームマシン』（アミューズメント通信社）といったものが、ビデオゲーム史の歴史史料として上村ら（2013）、川崎（2022）において使用されていることが確認できる。

## 研究書籍

研究書籍は、ビデオゲームの学術研究が発達していくにつれて発行されていくが、それ以前にも、例えば『電子ゲームの「快樂」』（遠藤雅伸・安田均・中沢新一・竹田青嗣，日本ソフトバンク出版事業部，1987 年）のように、ゲームデザイナーとアカデミシャンがゲームのあり方を論じたものがある。また、『テレビゲーム 電視遊戯大全』（テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト編，ユー・ビー・ユー発行 1988 年）など、ビデオゲームの歴史を、ビデオゲームや著名なクリエイターのインタビュー等を整理してまとめられたものも確認できる。

### 3.5 本研究で焦点を当てる出版物

前節までにおいて、出版物に関する先行研究を述べ、現時点でビデオゲーム研究において活用されてきた出版物をまとめた。以上をもとに本研究では、「子ども向け学習雑誌」である小学館の学年誌に着目し、ビデオゲーム関連資料としての価値を考察していくことにしたい。学年誌は、これまでにビデオゲーム関連資料としては扱われていないが、重要な意味を持つと思われる。以下に、その理由を述べる。

第一の理由は、ビデオゲームの黎明期を知ることができる出版物は少なく、その意味において「子ども向け学習雑誌」は貴重な情報資源になりうると考えられるからである。前節までの整理より、ビデオゲーム専門誌は同人誌、パソコン専門誌などが母体となっており、ビデオゲームの流行の後に創刊されている。また、初のファミコンを専門とするビデオゲーム

専門誌である『ファミリーコンピュータ Magazine』も、『ファミリーコンピュータ大図鑑』などの子ども向けの書籍が既に人気を博していたため創刊を決定したという（山本 2011）。つまり、ビデオゲーム専門誌では黎明期の記述が抜け落ちており、ビデオゲームの専門誌ではないが、一部にビデオゲームの記事を有する雑誌といった、別の出版物からその記述を見つけていく必要がある。学年誌は、ビデオゲーム専門誌が創刊される以前より存在しており、さらに学習雑誌といいながらもマンガやテレビ番組などの娯楽記事が掲載されていたことがわかっている。そのため、ビデオゲームの記事がその中でどのように掲載されたかを分析することは有意義であると考えた。

第二の理由は、ビデオゲームの消費者としての子どもを対象にした雑誌であることによる、資料的優位性が認められると考えたからである。日本のビデオゲーム史の中で、ファミコンを始めとする家庭用ゲームが社会的なブームに発展していったことは既に述べた。さらに、中川（2016, p.118）は、米国での歴史と比較すると、日本は玩具メーカーが中心になる形で家庭用ゲーム市場が切り開かれたという特徴があるとする。また、上村ら（2013）も「大人からの違和感や拒否反応が示される中で、それ（筆者注—ビデオゲーム）はなぜ多くの子どもに受容されたのか、さらに、それはなぜ子どもの玩具という範疇を超えて大きな社会的ブームにまで展開していったのか（上村ら 2013, p.5）」はまだよくわかっていないとしつつ、ビデオゲームの消費者としての子ども、そしてその親たちが置かれていた教育生活環境について考察している。このように、玩具としてのファミコンの普及の担い手となった子どもは、黎明期における消費者の中でも重要であると考えた。

### 3.6 学年誌とは何か

小学館はこれまでに、子ども向け雑誌を数多く発行してきた。『コロコロコミック』でビデオゲームの記事が掲載されていた 1980 年代に発行されていた子ども向け雑誌をまとめたものが表 3-2 である。このように学年誌を筆頭に 0 歳から 12 歳までの子どもの全年齢を網

羅した雑誌体系になっている。小学館の子ども向け雑誌には、先行研究がある『コロコロコミック』以外にもビデオゲームの記事が掲載された可能性があり、これらは全てビデオゲーム資料になり得るのである。その中でもとりわけ学年誌は、以後、本研究における分析の核心となるため、そのあらましについて解説する。

### 3.6.1 学年誌の創刊

小学館の学年誌は男女向けの月刊誌である。1922 年 9 月に『小学五年生』と『小学六年生』、1923 年 12 月に『小学四年生』、1924 年 12 月に『せうがく三年生』、1925 年 3 月に『セウガク一年生』『セウガク二年生』が創刊され、全学年が揃った。学年誌というジャンルにおいては、最大のライバル社は学習研究社であり<sup>60</sup>、一時的に二葉書店と講談社もライバルであった。さらに、学年誌というジャンルのみならず、学習面では公文の算数教室や進研ゼミ、娯楽面ではマンガ雑誌と、競合する雑誌は非常に多かった（野上 2015b）。

一方、図 3-2（河野 2015, p.308）の『小学一年生』の 4 月号の実売部数と、新入学児童数をもとに計算した浸透率の推移のグラフを見てみると、『小学一年生』の浸透率は、1972 年～1974 年は 50%を超えており、2 人に 1 人以上が雑誌を購入していたことになる。ピーク時の 1973 年は浸透率が「57.9%（小学館総務局社史編纂室 2004a, p.320）」であり、以降は下降傾向となるが、ビデオゲームの記事が掲載され始める 1980 年前後においても、40%前後を維持している。『小学一年生』以外の実売部数等は明らかになっていないが、相当数の小学一年生がこの雑誌を手にしたことになる。

### 3.6.2 学年誌の研究状況

学年誌の先行研究について述べる。まず、創刊の 1922 年から 1955 年までの戦前、戦中、

---

<sup>60</sup> 河野は主要学年誌とその略歴を表にまとめている（河野 2015, p.58）。



戦後における『小学六年生』の誌面内容と構成、読者投稿欄を対象とした読者共同体の分析（田中 2015）があるが、分析対象の時期と学年が限られている。また、出版社と読者をつなぐ媒介者としての書店が果たした役割に着目し、1950 年から学年誌の全盛期であった 1980 年代までの、戦後の学年誌普及に関する分析（河野 2015）がある。この研究では、書店向け業界紙や出版動向に関する年鑑、統計を主要な資料としており、学年誌の誌面の分析ではない。このように、先行研究においては、誌面の分析は 1950 年代までのごく一部にとどまっている。また、1967 年に小学館へ入社し、各学年誌の編集経験を経て編集長も務めた野上暁は、学年誌を以下のように説明する。

小学館の学年誌は、学習雑誌をうたっているものの、マンガや娯楽記事も多く、子どもが喜んで親や教師は学研の方に軍配を上げる。（中略） スポンサーは親で、買ってくれるのは子どもだという、市販の学年別学習雑誌特有の苦悩があったのだ。親の目を意識しながら、子どもたちが買ってほしいと、親にねだってくれるような雑誌作りの難しさである（野上 2015b, p.211）。

学年誌の娯楽記事に焦点を当てた先行研究はこれまでのところ見つかっていない。しかし、目次等を確認すると、まず、教科学習（各学年に応じた教科別の問題集等）、教養ページ（児童文学、科学、時事、アスリートや科学者等の偉人伝）、親向けの記事（教育相談等）、学年誌の編集方針を説明したページがある。そして、娯楽記事として、手芸などの実用記事、遊び、なぞなぞ、クイズ、パズル、マンガ、テレビ（特撮、アニメ、芸能人等）、玩具、そしてビデオゲームの記事の掲載が確認されている。学習雑誌として創刊された雑誌におけるビデオゲーム記事、さらに言えば、そもそも娯楽記事自体にどのような意味があるのかを検証することから始める必要があると言える。

### 3.7 ビデオゲーム関連資料における学年誌の位置付け

以上の考察を踏まえて、本研究で対象とする 1980 年代までに出版され、先行研究において扱われてきたビデオゲーム関連資料としての出版物を整理すると、図 3-3 のようになる。ビデオゲーム関連資料としての出版物は、まず、消費者向けと非消費者向けに分けることができる。非消費者向け出版物として、学術誌（学術論文）、業界誌が挙げられる。消費者向けとしては、ビデオゲーム専門誌、そして攻略本や同人誌といったビデオゲームを専門的に扱う「ゲーム専門メディア」がある。そして、ビデオゲームを専門にするわけではないが、記事として一部に含む出版物として、週刊誌などの一般雑誌、新聞、パソコン専門誌、マンガ雑誌、そして子ども向け学習雑誌といった「非ゲーム専門メディア」があり、2 種類に分かれる。研究書籍については、学術向けは非消費者向けだが、『テレビゲーム 電脳遊戯大全』などの消費者向け書籍もあるため、中間に位置づけることにした。

このように、「子ども向け学習雑誌」である学年誌は、出版物におけるビデオゲーム関連資料の中でも、「非ゲーム専門メディア」に位置付けられる。図 3-3 に挙げた出版物の他にも、イラスト集や設定資料集、関連する小説やマンガ、楽譜などといったように、他にも「ビデオゲーム関連の出版物」は存在する。しかし、この図の作成の目的は明確な出版物の分類作成ではなく、本研究で対象とする「子ども向け学習雑誌」の現時点での位置付けを示すことである。そのため、先行研究において現時点で扱われてきた出版物のみを図示した。

### 3.8 学年誌の資料特性調査の方針と課題

本章での考察を踏まえ、次章以降で学年誌を分析していく。ビデオゲーム黎明期において消費者がどのようにゲームと関わり、遊びの文化を形成していたのかを捉えるための資料として、学年誌のもつ有用性を詳らかにすることを調査・分析の基本方針とする。とりわけ、子どもの遊びの側面からみたビデオゲーム史という観点において、学年誌の記事を整理、分析することが重要となる。

この基本方針のもと、次章以降の調査課題として以下の2点を設定する。

調査課題1：学年誌に掲載されていたビデオゲーム関連記事を整理し、資料特性を分析するために必要な記事内容の分類項目を明らかにする。そして、その分類項目を用いて実践的に記事内容の考察を行うための記事分析枠組みを構築する。

調査課題2：(課題1において構築した)記事分析枠組みを活用し、学年誌の資料特性を明らかにする。上記の基本方針を踏まえ、黎明期のゲーム文化や子どもがゲームとどのように関わっていたのかを知るための資料として学年誌がどのような有用性を持つのかについて詳らかにする。

### 3.9 小括

本章では、ビデオゲームの《消費者側のアーカイブ》において、「プレイ」の直接の記録ではないにしても、その実態を明らかにする二次資料として機能する可能性は高いと考え、ビデオゲーム関連の出版物を選択することにした。そして、ビデオゲーム出版物における課題と、それを解決するための方法、本研究で扱う対象を選定した。

ビデオゲームの出版物の先行研究整理からは、ビデオゲームの出版物が未整理な状況であるという理由の一つとして、記事内容を分析する研究があまり行われていないことが一因であると示された。膨大な雑誌、とりわけ未だ未開拓である出版物の資料的価値や、ビデオゲーム研究への学術的活用の可能性を明らかにするための方法として、まず、多量のビデオゲームの記事を丹念に抽出しつつ、それらを体系化するための道筋をつけることが課題となると言える。

分析対象としては、「子ども向け学習雑誌」、その中でも小学館の学年誌を選択することにした。学年誌はこれまでにビデオゲーム研究では扱われておらず、さらに非ゲーム専門メディアである。しかし、ビデオゲームの黎明期を知ることができる可能性があること、ビデオゲームの消費者としての子どもを明確な対象にした雑誌であることによる資料的優位性が

認められるため、ビデオゲーム関連資料として分析することは有用だと考えた。

最後に、学年誌を分析するための調査課題として、ビデオゲームの記事分析枠組みの構築と、学年誌の資料特性の明確化の2点を設定した。次章では、小学館の学年誌を具体的に取り上げ、それらが有する情報について分析するための記事分析枠組みの構築を行う。

## 4. 学年誌の分析：ビデオゲームの記事分析枠組みの構築

### 4.1 本章の目的

本章では、3章で設定した調査課題1に取り組む。具体的には、学年誌のビデオゲーム関連資料としての資料特性を明らかにするための記事分析枠組みを構築する。非ビデオゲーム専門メディアである学年誌には、そもそもビデオゲームの記事がない場合もあるため、記事分析枠組みの構築のプロセスとして、①書誌情報の取得とビデオゲームの記事の収集、②収集した記事の内容の精査と概観、③【記事内容分類】の作成、という三段階に分けて構築を進めていく。

なお、これ以降の表記について、雑誌のタイトルは、『小学一年生』であれば、略称として『一年生』を使用する。他の学年も同様である。雑誌ではなく、それぞれの学年を指すときは二重カギ括弧を使用しない。出版年と号数の表記については、例えば『一年生』の1975年4月号は「①1975/4」と記す。また、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。

### 4.2 書誌情報の取得とビデオゲームの記事の収集

本節では記事分析枠組み構築の一段回目として、書誌情報の取得とビデオゲームの記事の収集を行う。なお、これ以降の作業にあたっては、抽出した学年誌の記事を一覧としてまとめ、Microsoft Office Excelを活用した。ここで作成したExcelシート（図4-1）は記事分析枠組みを分析の視点に応じて検索やソートができるようにしたものである。また、これ以降、本研究で隅付き括弧（【】）を使用した項目は、Excelシートの列項目に記録されたラベルで、学年誌のメタデータに該当するものである。

#### 4.2.1 分析対象の選定

分析対象は、『一年生』～『六年生』の6学年分の学年誌に掲載されたビデオゲームの記事と、その付録冊子である。分析の対象期間は、1975年～1987年とする。その理由として、1975年は、エポック社より国産初のテレビゲーム機となる『テレビテニス』<sup>61</sup>（1975、図4-2）が発売され、日本のテレビゲーム黎明期の始まりの時期と言えるためである。また、1987年というのは、1983年に発売された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他社からの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。

研究対象期間の学年誌は、国立国会図書館デジタルコレクション所蔵のものを使用した。所蔵がない③1986/1のみ、大阪府立中央図書館国際児童文学館の所蔵品を使用した。最終的に、1975～1987年に出版された『一年生』～『六年生』の各156冊ずつ（1975年4月号～1987年3月号）、合計936冊が対象となった。さらに、本誌には付録の小冊子が付属する場合もあり、これらについても研究対象とした。付録は国立国会図書館では所蔵がなかったため、大阪府立中央図書館国際児童文学館の所蔵品を使用した。一部未所蔵のものもあった。

#### 4.2.2 書誌情報の取得

まず、国立国会図書館デジタルコレクションから、【雑誌名】、【巻号】、【出版年号】、【記事タイトル】、【筆者】、【開始ページ】といった書誌情報を、ビデオゲームの記事ではないものも含めて取得し、これらをExcelシートの列項目として設定した。なお、学年誌は『一年

---

<sup>61</sup> 『テレビテニス』は、エポック社が米国のマグナボックス社との技術提携によって開発し、発売したものであった。ハードとソフトが一体型になっており、一つのテレビゲームしか遊べない。本項では、初期のテレビゲーム機や電子ゲームのように、ハードとソフトが一体型となっている機種についてもビデオゲーム作品とみなし、本文中では二重カギ括弧を付し参考文献にも挙げている。一方で、ファミコンのようにハードとソフトが分離した機種のハードについては、二重カギ括弧は使用せず、参考文献にも挙げていない。

生』～『六年生』といった学年別に出版されるため、4月から翌年の3月までの年度単位で対象読者が区切られる。そのため、年度単位での検索がしやすいように列項目に【出版年度】を追加した。例えば、1975年の場合は【出版年号】が1975/4～1976/3になる場合、【出版年度】を1975年とした。また、付録については国立国会図書館デジタルコレクションには含まれていないため、全て筆者が記録した。学年誌の【雑誌名】に当たるものを【冊子名】へ、付録が付属していた学年誌は最後列に【雑誌名】として記録した。

#### 4.2.3 現物確認と記事分量把握

国立国会図書館デジタルコレクションで、対象とした936冊とその付録の全ての記事を確認していき、ビデオゲームに関する【記事タイトル】のみを抽出した。記事の中でもチラシに関しては記事タイトルがないため、筆者が分析シートに自ら記録していった。筆者が追加した記事タイトルについては丸括弧を付し、ビデオゲーム名や機種名、パブリッシャー、発売年などを記録した。また、記事がどの時期にどの程度あったかを定量的に示すため、雑誌の1ページ分を1、1ページのうち半分しか記事がなければ0.5とカウントし、その結果を【記事ページ数】へ記録した。このときに、ビデオゲームの【記事内容分類】を作成するために内容をメモしていった。このようにして、まずは学年誌のビデオゲームの記事を全て収集した。

#### 4.3 収集した記事の精査と内容の概観

ビデオゲーム関連雑誌の記事内容分類については、先行研究として河崎（2015）が挙げられるが、学年誌の資料特性を分析していくためには、新たな分類項目を独自に検討していく必要がある。本節では記事分析枠組み構築の2段回目として、【記事内容分類】を作成するため、学年誌におけるビデオゲームの記事を再度確認、精査しながら、収集した記事の内容を概観していく。

まずは、電子ゲーム<sup>62</sup>、パソコンゲーム、テレビゲーム、アーケードビデオゲームといったゲーム機ごとに分類し、Excel シートの【ゲーム機分類】へ記録した。この4つの分類の理由は、ゲーム産業史がアーケードビデオゲーム、パソコンゲーム、家庭用ゲームに分かれて論じられてきたためである（中川 2016; 小山 2020）。また、テレビゲームと電子ゲームはどちらも玩具業界が主たる販売元であり、電子ゲームは家庭用ゲームの下位分類となることもあるが、記事が多量に見られたため、分けることとした。

次に、全体の傾向を把握するために、1976 年から 1987 年の期間に見られた学年誌のビデオゲームの【記事ページ数】の推移について、【ゲーム機分類】ごとにグラフを作成した。学年ごとに分けたものが図 4-3、全学年の合計が図 4-4 である。1975 年についてはビデオゲームの記事が 1 ページも見られなかったため、図 4-3、図 4-4 中からは除外した。また、アーケードビデオゲームの記事が見られたのは『六年生』のみであった。

図 4-3、図 4-4 より、学年誌の記事傾向を以下の 3 つの時期に分けることができよう。まず、最初に記事が増加するのは、1982 年～1983 年前半をピークとし、その前後年に見られる電子ゲームである。このとき初めてビデオゲームが全学年に掲載されたことになる。1970 年代には、『三年生』～『六年生』にかけてテレビゲームの記事が極微量見られた。

その次に、1983 年後半～1984 年は『四年生』～『六年生』のみにパソコンゲームの記事の掲載が見られる。1983 年は 7 月にファミコンが、10 月に MSX 規格パソコンの第一号が三菱から発売された年である。しかし、同時期に発売されながらも、テレビゲームの記事はこの期間は微量で、ほぼパソコンゲームのみの掲載であった。

最後に、テレビゲームの記事が 1985 年以降急増しており、記事ページ数のピークが 1986 年に見られる。『一年生』と『二年生』は、電子ゲームもパソコンゲームも、記事が少量しか掲載されないが、テレビゲームの記事に関しては全学年で多量に見られた。一方で、この

---

<sup>62</sup> 電子ゲームは小型で携帯性があるが、ハードとソフトが一体型になっており基本的に遊べるゲームは一種類のみである。また、電子ゲームは別称で「LSI ゲーム」とも呼ばれることもあり、以降、引用などで必要な場合は「LSI ゲーム」と表記する場合もある。



時期の『三年生』～『六年生』には、パソコンゲームの記事も同時に掲載されている。

以降、①電子ゲーム期（～1983 年前半）、②パソコンゲーム期（1983 年後半～1984 年）、③パソコンゲームとテレビゲーム混在期（1985 年～）に分けて、詳細に記事の内容を精査しながら次の段階である【記事内容分類】を作成するための分析を進めていく。

#### 4.3.1 電子ゲーム期（～1983 年前半）

学年誌で最初のビデオゲームの記事は、テレビゲームに関するものであった。エポック社の『テレビテニス』が他のアナログゲームと共に掲載されているチラシ（④⑤1976/9）である。ビデオゲームが初めて本格的な記事として掲載されるのは、⑥1977/7「21 世紀のホビーTV ゲーム最新情報」（図 4-5）であり、テレビゲーム 8 機種がカタログ的に紹介されている。④1978/1 にはエポック社の『システム 10』（1977）の説明と懸賞、⑥1979/1 には同じくエポック社の『テレビ野球ゲーム』（1978）の商品説明が掲載され、これ以降は⑥1983 に入るまでテレビゲームの掲載はない。

一方で、③1978/7 「テレビ・ゲームは健全か」という親向けの記事がある。

「今年のお正月前後、テレビ・ゲームが大流行しました。高いのは一台一万五千円もしましたが、いまではもう、子ども部屋の棚の上かテレビの下あたりにしまいこまれてしまっているのではありませんか。あのおもちゃなども、今日の子ども文化の異常さを象徴しているのではないのでしょうか。ゲーム・センターでお金を使うよりは、家の中で（ママの目の届くところで）遊んでもらった方がいい、と判断したのかもしれませんが、それにしても一万五千円のおもちゃなんて目茶苦茶です。（…省略…）非行につながると問題になったゲーム・センターを、おとなの目のゆきとどく各家庭の茶の間に開設して、健全に遊ぶという構図は、いまの子に何がいちばん欠けているか、を知る上で、重要な手がかりを与えてくれるでしょう。見はりをたてた路地裏で、ベ

ーゴマ大会をやっていたかつての子どもたちの興奮と、眼を赤くしてエレクトロニクスの光を追う子の上品さと、どちらが健康だと思いますか。答えはすでに全く明白です。(③1978/7 p.278)」

1978 年当時は『スペースインベーダー』ブームの最中にあり、青年の非行化に結びつけたビデオゲームに対する否定的な意見が広まっていた<sup>63</sup>。その影響を学年誌も受け、ビデオゲーム全般の記事が掲載されにくかったと考えられる。

次に、電子ゲームについて見ていく。図 4-4 の通り、1981 年後半から記事が増加し、1982 年～1983 年前半にピークを迎え、その後も少量ながら記事が掲載されている。最も早く見られたのは、算数学習用の電子ゲームのチラシであり、この時期にはエポック社の『算数メイト』(②③1978/2)、シャープの『さんすう博士』(①②③1978/3) が掲載されている。これらは算数学習用であるため、ビデオゲームに含まないと捉えることもできるが、『算数メイト』では「あそびながら計算に強くなる！(①1978/4, p.84; ②1978/4, p.262)」とゲーム要素も含むことが挙げられているため含めた。このように、始めは学習のための機種が掲載されていた。

算数学習用ではない娯楽目的の最初の電子ゲームとして、『ミサイル遊撃作戦』(1979) が、「インベーダーこそ現れないが、エキサイティングな超マイコンゲームができた。(⑥1979/5 p.126)」と紹介されている。⑥1979/11 では、「インベーダーゲームなんてもう古い(⑥1979/11 p.16)」と、『デジコムナイン』(1979) などが紹介される。③1979/12 では、『ミサイルインベーダー』(1979) と『デジコムナイン』について、バンダイ、エポック社

---

<sup>63</sup> 全日本遊園協 (JAA) によって、1979 年 6 月 2 日に「インベーダータイプ・ゲームマシン運営自粛宣言」が出された。内容は、保護者同伴ではない 15 歳未満者にはゲームをさせないこと、18 歳未満者は午後 11 時以降に設置場所へ入場させない、といった内容の全 4 項目であった。さらに、まるで『スペースインベーダー』が悪いかのように報じたマスコミの影響もあり、社会的なブームは出荷から約 1 年半で急速に終焉していったとされる (赤木 2005, p.160-162)。全日本遊園協会は、「当時のゲーム機や乗り物機、遊園施設の製造や販売、運営に携わる業者ら約 140 社の加盟する業者団体 (赤木 2005, p.161)」である。

の開発者に聞いたという内容で、開発者の写真とともに攻略法が図示されている。学年誌における初めてのビデオゲーム攻略である。また、⑤1982/2「`ピコピコ、ルポ 電子ゲームができるまで」(図4-6)、③1982/11「電子ゲームびっくり大じてん」では、エポック社とエポック工業協力のもと、LSIが動く仕組みが解説されたり、電子ゲームの開発、製造の様子を写真とマンガで解説したりする記事がある。また、エポック社に関しては『一年生』～『四年生』の低学年向けに、チラシも多数掲載されていた。

#### 4.3.2 パソコンゲーム期 (1983 年後半～1984 年)

この時期は、『四年生』～『六年生』の高学年のみに見られる、パソコンゲームの記事が最も多い。記事内容としては、パソコンの機種とソフトのカタログ、パソコンの仕組みやできることの紹介、プログラミングである。

最も早くに見られるパソコンゲームの記事は、⑥1982/3「中学生ホビーガイド」であり、カタログやパソコンの機能の紹介がされていた。その後は、カタログとして、玩具業界が開発・発売したホビーパソコンであるトミーのぴゅう太、タカラのゲームパソコン、バンダイのRX-78、カシオのPV-2000 楽がき、また、比較的高価な機種である NEC の PC-6001mkII (84,800 円)、シャープの MZ-731 (128,000 円)、ソニーの SMC-777 (148,000 円)、富士通の FM-7 (126,000 円) などが掲載される (⑥1984/2 など)。しかし、1984 年に入ると MSX の機種が主な製品として紹介されるようになる。

全くパソコンを知らない人でもわかるように、⑥1983/9「パソコンって何だ?」、④1984/3「コンピュータってなんだ!」では、世界で初めて開発されたコンピュータから個人で利用可能になったパソコンに至るまでの歴史や、身の回りにある電化製品の中のコンピュータ、ディスプレイやキーボードといった構成要素、パソコン内部の CPU や ROM、RAM などの部品の働きについて、マンガ形式で解説している。パソコンの機能として、計算、データの記憶と保存、音を作って出す (シンセサイザー)、図や絵の描写が可能だと説明している。

また、図や絵の描写やビデオゲームのソースコードが掲載されており、自分でパソコンにそのソースコードを打ち込んで実践的に使用することができる、プログラミングに関する記事がある。

次にテレビゲームについてである。この時期には電子ゲーム、パソコンゲームと共にまとめてカタログ的に掲載されている程度であるが、僅かながらテレビゲームの記事も掲載される（図 4-7）。テレビゲームは「ビデオゲームは電子ゲームの兄貴分だ！（④1983/4 p.191）」、「電子ゲームにくらべるとねだんが高いけど、カートリッジをかえるだけでいろいろなゲームを楽しめ、ゲームの内容もはく力満点だ！（④1983/4 p.191）」のように紹介され、電子ゲームの延長線上に捉えるような記述も見られる。ビデオゲーム機としては、スーパーカセットビジョン、インテレビジョン、アタリ 2800、アルカディア、SG-1000、SG-1000IIなどが紹介されている。その中でも、エポック社が 1981 年に発売したカセットビジョン（図 4-8）は、ビデオゲーム時代の幕をあけ、ゲーム専用機を普及させたベストセラー機と説明され、何度か紹介されている（④1983/1; ④1983/4; ⑤1983/9）。カセットビジョン、カセットビジョン Jr.のチラシも『一年生』～『四年生』に掲載されている。

ファミコンの初出は、『一年生』が①1985/7、『二年生』と『三年生』が②③1984/12、『四年生』～『六年生』が④⑤⑥1983/9 であり、高学年ほど早く掲載が確認できた。ファミコンは、「LSI ゲームの人気キャラクターがビデオゲームになった！！電子ゲームでヒットを飛ばしている任天堂から、ついにビデオゲームが出たぞ！！あざやか 52 色のカラーで、画面の絵もこまかなところまできれいにできている（⑤1983/9 p.57）」などと説明されている。また、ファミコンの初期の発売タイトルには、教科学習のソフトが含まれており、それらも積極的に紹介されている。例えば、『ドンキーコング JR.のさんすうあそび』（1983）が「ママにしかられたら、このカセットをだそう。たし算、ひき算、かけ算、わり算ができるのだ。

（②1984/1 p.13）」、『ポパイの英語遊び』（1983）が「6 つのジャンルを使って、500 の英単語がおぼえられる。（③1984/12 p.112）」と紹介される。

#### 4.3.3 パソコンゲームとテレビゲーム混在期（1985 年～1987 年）

まず、パソコンゲームの記事についてである。図 4-4 の通り、1985 年には一旦掲載数が減るパソコンゲームであるが、再び 1986 年に増加する。この時期は、学年誌に掲載されるパソコンが MSX 中心になり、その中でも掲載企業はソニー、パナソニック、カシオの 3 社のみである。さらに、表 4-1 の通り、ソニーは 1984～1986 年、パナソニックは 1986～1987 年、カシオは 1986 年にチラシが掲載され、チラシ以外にも機能紹介や使い方の例などの記事がある。

ソニーは、HIT BIT シリーズの MSX と MSX2 の機種が掲載されている。具体的には、MEZZO の 3 機種（HB-101、HB-10、HB-201）、U（HB-11）、F1（HB-F1）の合計 5 機種である。HB-11 は、中学校の 3 年間で学ぶ英単語、1957 語が入っている英和事典と日本語ワープロの機能を持つ MSX である。「英和辞書になる！日本語ワープロになる！パソコンをただのゲームマシンにしておく時代はもうおわりだ！（㊟1986/5 p.137）」（図 4-9）と、プログラミング学習や教科学習に役立つ点を特徴として強調している。一方のパナソニックの MSX2 FS-A1 と FS-A1mkII、そしてカシオの MSX MX-101 では、教科学習に役立つという宣伝をしているチラシは一つもなく、遊べるパソコンゲームの多さが述べられている。

1986 年頃からは、パソコンゲームとビデオゲーム専用機が比較されているような説明が見られる。例えば、㊟1986/5 では、パソコンとファミコンが、所有者の多さ、遊べるプレイジャンルの違い、パソコンにしかない機能の 3 点から比較されている。中でも、パソコンの機能として、図表の描画に加えてプログラミングも可能であり、何かを創造していく楽しさがあるとする。そして、これが「ゲームを買ってきて楽しむだけのファミコンでは味わえないおもしろさ（㊟1986/5 p.202）」と述べられている。他にも、「一番嬉しいのは、キミだけのプログラムを作って、パソコンを動かすことが出来ること（㊟1986/9 p.48）」といった説明が 1986 年にはなされる。つまり、ビデオゲーム専用機のように予め商品として売られたビデオゲームを遊ぶだけではなく、パソコンは多機能であり、ビデオゲームも含め、自分で

制作していくことができる点が強調されている。

また、『六年生』では、⑥1986/5～⑥1988/3 の約2年間に渡って「パソコン六年生」という記事が連載されている。「パソコン六年生」は、「提供：月刊ポプコム」と書かれているように、パソコンの専門誌として創刊した小学館の『POPCOM』の宣伝のための記事であり、毎号2ページずつ掲載されている。内容は、パソコンの機能やパソコンを使い始めるに至ったきっかけのインタビュー（対象者は小学生や大人など）、ロールプレイングゲーム（以降、RPG）やシミュレーションなどのパソコンで遊べるビデオゲームのプレイジャンルの紹介、パソコンを初めて使った体験記のような「パソコン青年・QP 勝山のパソコン繁盛日記」という連載である。

次に、テレビゲームの記事である。1984年までは少量だったテレビゲームの記事は、1985年になるとすぐに全学年で掲載が始まり、その中心がファミコンになる。初めて接する人向けに、説明書をよく読む、上手な人のテクニックを盗むといった、テレビゲーム自体に対する向き合い方（④1985/4）が説明され、また、時間を決めて遊ぶ、画面から離れるなどの、ゲームプレイに対する注意が書かれている（⑤1986/2; ①1986/3 など）。裏技やかくれキャラを見つけることが流行したことで、裏技とかくれキャラの違いについて説明する記事（⑤1985/12）や、その見つけ方についてマンガ形式で説明するものも見られる。また、ハドソン関係の記事も見られ、TDK 全国キャラバンファミコン大会<sup>64</sup>のイベント情報や、プログラマーに新たに制作しているゲームの進捗状況をインタビューする記事（⑥1985/11）がハドソンの協力のもと掲載されている。高橋名人や毛利名人も記事には度々登場するが、全学年に同じタイミングで出演しているわけではなかった。

---

<sup>64</sup> TDK 全国キャラバンファミコン大会は、TDK 株式会社主催、小学館協力、ハドソン制作のファミコンを使用したイベントである（小山ら 2009）。その詳細について小山ら（2009）をまとめると、全国キャラバンは日本中を移動しながら二ヶ月ほどかけて行われ、北回りと南回りの2つのルートがあった。南キャラバンを高橋名人が担当し、北キャラバンを当時大学生の毛利名人が担当した。毛利名人はアルバイトとして第一回目のファミコンキャラバンに参加しており、高橋名人と並んで子どもたちに人気が高かったとされる。キャラバンの詳細なスケジュールは小山ら（2009）を参照されたい。

1986 年は、図 4-4 の通り記事ページ数が最も多く、記事のバラエティも豊富である。引き続き裏技やかくれキャラの話題がありつつも、1986 年 2 月 21 日に任天堂が発売したファミコンの周辺機器である、ファミリーコンピュータディスクシステム（以降、ディスクシステム）が登場したことで起きたビデオゲームの高度化が話題となる。従来のテレビゲームと比べ、ROM の容量が増えてセーブが可能になった。それにより、高得点を取り、裏技や隠れキャラを探すのではない、『ゼルダの伝説』（1986）のような RPG が登場したことが、全学年で 1986/2～1986/3 の間に紹介されている。攻略は文章としても、⑥1986/6「ファミコン必勝コミックゼルダの伝説秘攻略法」といったマンガの形式でも説明されている。このような一つのゲームの攻略をマンガ形式で説明するものを、学年誌では攻略マンガと呼んでおり、「大人気 小六名物（⑥1986/6 p.143）」とも言われている。1986 年はブームの大きさもあってか、親向けの記事も掲載されているが、テレビゲームに関しては『一年生』～『三年生』のみへの掲載である。1978 年に掲載された時とは異なり、ビデオゲームを否定的に捉えたものはなく、むしろ、教育活用の可能性（③1986/7）や、アンケート調査での遊びの実態を提示した上でのしつけ（②1986/5）など、ファミコンに対して肯定的に向き合っていくための助言である。

1987 年は RPG の流行が引き続き顕著で、他にも主に大人向けのパソコンで流行していたシミュレーションゲーム、アドベンチャーゲームと合わせて、これらのプレイジャンルがファミコンでも発売され始めたことが注目される。そういった新たなビデオゲームに関して、RPG、アドベンチャー、EXP などの用語を解説する記事（⑥1987/4）や、⑥1987/10「大人気ファミコン RPG（激）大公開」のような特定のプレイジャンルを特集する記事が掲載されている。さらに、④1987/6「特別企画「ドラクエII」ファンぼくが一番!!」では、数名の読者に取材する形で、読者の家の写真を交えつつ、ブームとなっていた『ドラゴンクエスト 2 悪霊の神々』（1987）の進捗が記事にされている。1987 年はプレイジャンルだけでなく、ファミコン以外のゲーム機種も新たに発売された。例えば、PC エンジンである。ハドソンと NEC ホームエレクトロニクスにより共同開発され、1987 年

10月30日に発売された。その初出は、①②1987/12、③④⑤⑥1987/11と全学年で見られ、高度化した画面表示機能やサウンド、メモリー容量の増加、コア構想などを説明している。

本研究で対象とした中で一度のみ見られたアーケードビデオゲームの記事については、⑥1988/3「TVゲーム大予言」において確認された。セガの『アフターバーナー』（1987）、タイトーの『ニンジャウォリアーズ』（1988）などの5機種とともに、「最近ゲームセンターで大流行の体感ゲーム<sup>65</sup>（⑥1988/3 p.30）」とこれからのアーケードビデオゲームの進化の方向性について説明されている。

#### 4.3.4 付録

最後に、学年誌に付属するビデオゲームに関連する付録をみていく。その付録をまとめたものが表4-2である。付録冊子は学年誌本体と比較して小さく、大きさも統一されていない。内訳は、『一年生』と『二年生』は0点、『三年生』が4点、『四年生』が4点、『五年生』が2点、『六年生』が2点である。内容は全てファミコンに関するもので、主に攻略、攻略マンガ、カタログ、そして、微量であるが、機器の取り扱いの注意点、接続不良や壊れた時の対処方法などもある。

次に、「フレッシュママ」についてである。『一年生』にのみ、保護者、特に母親向けの小冊子が付属しており、国際児童文学館で確認できたものは表4-3のようにまとめられる。本研究で対象とした期間に付属されていたものは「フレッシュママ」のみであったため、内容を確認し、ビデオゲームに関する記事を精査した。1986/8のみ所蔵がなく現物を確認することができなかった。

記事ページ数が最も多いのはパソコンゲームで、その内容は小学校や中学校における授

---

<sup>65</sup> 体感ゲームはアーケードビデオゲームの一つのジャンルであり、学年誌では「プレイヤーが機体に乗り込むようにして遊ぶゲームのこと（⑥1988/3, p.28）」と説明される。



業でのパソコンを使った教育に関する記事、論理的思考力、創造力、記憶力などの知能育成を謳ったセガの AI コンピュータという機械の解説記事等である。『一年生』本誌にはパソコンゲームの記事はほとんど見られなかったが、別冊で記事となっていることがわかった。テレビゲームの記事は 1986 年から見られるが、否定的に記述するものは全くない。教科学習に活用できるゲームソフトの紹介や、子どものファミコン遊びを受け入れ、理解するための助言である。さらに、1986/5 では当時の任天堂社長であった山内溥氏のインタビューが掲載され、今後のファミコンの展開や教育利用についての可能性が説明されている。

#### 4.4 【記事内容分類】の作成

これまでに、学年誌におけるビデオゲームの記事を時系列に沿って精査してきた。本節では、記事分析枠組み構築の 3 段階目として、学年誌の【記事内容分類】を作成する。4.3 節での記事の概観と精査を経て、各記事の内容に基づくラベル付けを行い、帰納的に 11 個の小分類を作成した。加えて、11 個の小分類を本研究の分析視角に基づき、「遊び」、「教育」、「PR」の 3 つに振り分け、これを大分類として設定した。この大分類・小分類を【記事内容分類】と定義し、Excel シートの列項目として組み込んだ。

この大分類について、2 章、3 章までに述べた通り、本研究では消費者側に力点をおき、ビデオゲーム資料を考察する。記事の精査をしたところ、学年誌には娯楽的な記事に加えて、教育的内容の記事があることがわかった。さらに、それらはゲームの消費を構成する主体（プレイヤー）としての子どもだけではなく、親もまた対象とするものもあった。そのため、本研究における消費者とは言えないが、子どもが遊ぶビデオゲームを購入し、一方で時に制限するなど、消費者のゲームプレイに介入する親という立場からもまた、分析可能だと考えた。そして、学年誌はビデオゲームを生産する企業からの情報を伝える媒体である。

以上を踏まえ、生産者側の企業に対応する大分類として「PR」を、そして、消費者側の子どもに対応する大分類として「遊び」を作成した。加えて、消費者側の子どもと親の間にあ

る教育的側面に対応する大分類として「教育」を作成した。なお、大分類「教育」に属する小分類「仕組みと構造」や「制作（企業）」は、生産者側である企業に関わるものであるようにみえるが、記事内容自体は学習の観点で書かれたものであるため、ここに分類した。

記事の内容分類に際して、一つの記事が複数の【記事内容分類】に当てはまる場合があった。したがって、そのような場合は記事が有する【記事ページ数】のうちそれぞれの【記事内容分類】がどの程度の配分になるのかを 0.5 ページ単位で決定し、【記事ページ数】を計算し直した<sup>66</sup>。最終的に、Excel シートでは、【雑誌名】、【巻号】、【出版年度】、【出版年号】、【記事タイトル】、【筆者】、【開始ページ】、【記事ページ数】、【ゲーム機分類】、【記事内容分類】の 10 個の列項目が作成され、これをもって記事分析枠組みが完成した。なお、本稿には付録として、「学年誌のビデオゲーム記事総目録」を附している。Excel シートで整理していた学年誌におけるビデオゲームの全ての記事を、記事分析枠組みのラベル付けをしてリストにしたものである。

【記事内容分類】は、これ以降頻繁に活用するため、表 4-4 にまとめた。まず、大分類について、「遊び」は、「ゲームプレイやその様子に関すること」である。小分類には、「攻略」、「攻略マンガ」、「カタログ」、「態度」が含まれる。2 つ目の大分類である「教育」は、「教科学習に役立つこと、ゲームの制作に関すること、しつけ」である。小分類には、「仕組みと構造」、「教科学習」、「制作（自主）」、「制作（企業）」、「注意点」が含まれる。最後の大分類は「PR」で、「ビデオゲームやそれに関連する広報戦略に関すること」である。小分類には、「チラシ」、「イベント情報」が含まれる。子どもではなく明確に親向けの記事である場合には、【記事内容分類】の列に、ファセットの扱いとして「親向け」と記録した。例えば「教科学習、親向け」のように記録されている。以下、小分類ごとの内容を整理する。

---

<sup>66</sup> 付録の「学年誌のビデオゲーム記事総目録」において、同一の【記事タイトル】で【記事ページ数】と【記事内容分類】が異なるものが存在するのはこのためである。

#### 4.4.1 攻略

小分類「攻略」は、大分類「遊び」の下位分類であり、ゲームの進め方やより上手く遊ぶためのテクニックなどを記した記事をここに分類する。具体的には、敵の倒し方、進み方の手順、気をつけるべきポイント、行き詰まった際の助言、呪文やアイテムの解説などの攻略方法で、テキストやマップ、画面のスクリーンショット、キャラクターの絵なども掲載される。1985 年以降流行した裏技やかくれキャラについての記事もここへ含む。

#### 4.4.2 攻略マンガ

小分類「攻略マンガ」は、大分類「遊び」の下位分類であり、ゲームの攻略をマンガの形式で紹介する記事をここに分類する。基本的に一つのテレビゲームを扱うが、裏技をテーマとして複数のテレビゲームを扱うこともある。ゲームの進行、出てくるキャラクターやアイテムの効果などは、各テレビゲームの内容に忠実に沿っている。「ファミコンロッキー」といったビデオゲームを題材としたマンガは学年誌中に複数連載されているが、これらは攻略を目的としたものではなく、ビデオゲームを遊ぶことの誇張など、攻略になっていない点が異なり、「攻略マンガ」には含めない。しかし、このうち『四年生』で連載される「ファミコンボーイ撃太」は、毎月異なるテレビゲームを一つずつ攻略しているため含めた。掲載数は『一年生』から順に、①16 件、②34 件、③14 件、④24 件、⑤12 件、⑥10 件である。各学年に掲載された「攻略マンガ」をゲームソフトの発売順に一覧にしたものが表 4-5 である。表 4-5 の通り、各学年で掲載されるゲーム作品は異なっており、さらにたとえ同じ作品でも内容も作者も異なっている。

内容を見ていくと、例えばディスクシステム向けに発売された『スーパーマリオブラザーズ 2』（1986）が、図 4-10、図 4-11 の通り①1986/10 に掲載されている。『一年生』のみ、マンガの進行の理解を助けるため各コマの下部に番号が振ってある。図 4-10 中の 1～4 コマ目に描かれるように、まず、『スーパーマリオブラザーズ 2』には、大魔王クッパにさらわれ

たキノコ王国のピーチ姫を助け出し、再び平和な世界を取り戻すという物語が示される。その後攻略が進んでいくが、初めに現れる敵キャラクターが 5 コマ目に書かれているパタパタであることや、8 コマ目にあるきのこの隠しアイテムがあることなど、ゲームの進行に忠実である。

また、『ゼルダの伝説』の攻略マンガは、②1986/7、③1986/5、⑥1986/6 で掲載されているが、『二年生』と『三年生』は、前述した①1986/10 の『スーパーマリオブラザーズ 2』のように、物語のあらすじが提示され、ゲームの進行に沿った攻略になっている。一方の『六年生』(図 4-12、図 4-13) では、まずディスクシステムにおいてセーブが可能になったことで、『ゼルダの伝説』では従来のような得点を争うゲームではなく、情報を収集するゲームへと変化したという説明をしている。そして、『ゼルダの伝説』のような RPG を進めていくには、自分で地図を作るなどメモを付けたり、目的を持って進めて行くとよいと、物語を示し、ゲーム内容の進行に沿った攻略というよりも、RPG という新たなプレイジャンルに対する攻略になっている。

#### 4.4.3 カタログ

小分類「カタログ」は、大分類「遊び」の下位分類であり、ビデオゲームとその再生機器の一覧を、カタログ式に列挙して紹介する記事をここに分類する。ビデオゲームであれば、ゲーム画面とゲームの紹介文が数行添えられている場合があるが、それらは攻略情報がある場合には「攻略」に、ない場合に「カタログ」に分類した。

#### 4.4.4 態度

小分類「態度」は、大分類「遊び」の下位分類であり、ゲームを遊ぶ空間や環境、ビデオゲームに対する評価といった、ビデオゲームへの接し方を説明する記事をここに分類する。具体的には、友達とのゲームの遊び方の読者投稿、イベントのレポート、芸能人のゲームに

対するコメント、人気のゲームソフトランキングなどがあり、以下に例を挙げる。

女兒向けに「女の子のためのファミコン講座」という記事が、⑤1986/4～⑤1986/7、⑥1986/3～1986/4の6回掲載される(図4-14)。内容は、かわいいキャラクターが登場する女兒におすすめのゲームの解説、適性ゲームのチャート図、布製のファミコンカバーといったオリジナルグッズの作成、ファミコン用語辞典、男児と遊ぶときのポイントなどである。

『五年生』の「GO!5 ジョッキー」という読者投稿ページの中には、女兒でもファミコンはやる(⑤1986/10)、「女の子だってファミコン大スキ! (⑤1986/2 p.259)」など、ファミコンが男児向けの玩具であり、居心地の悪さを感じているような女兒からの投稿が見られる。「女の子のためのファミコン講座」はこういった投稿を受けての記事だった可能性もある。

④1987/6「特別企画「ドラクエII」ファンぼくが一番!!」や⑥1986/5「実感!ファミコンディスク体験レポート」では、数名の読者に取材する形でテレビゲームの進捗や、遊んでみた感想、遊ぶ様子の写真などが掲載されている。一方で、⑥1986/6「ファミコンおもしろランド」では、アイドルなどの芸能人に取材し、いつどのようにファミコンで遊ぶのか、どんなソフトを遊んでいるのかというインタビューがある。このように、子どもや芸能人が実際にどのようにテレビゲームを遊んでいたかの様子が記録された記事がある。

パソコンゲームでは、パソコンの購入前にデパート、大きな電気店、メーカーのショールームでの試遊を勧める記事(⑥1984/2)があり、当時どこでパソコンの体験や購入ができたのかを知ることができる。また、「パソコン六年生」の連載記事では、購入し実際にパソコンを使っている子どもや大人へのインタビュー形式の記事などが掲載される。

②1986/5(図4-15)では、親向けにビデオゲーム遊びの実態を説明する記事がある。『二年生』の男女それぞれ1,500人ずつ聞いたアンケート結果として、テレビゲームで遊んだことがある子どもの割合、テレビゲームの所有率が男女別に掲載されている。その結果は、1985年4月の時点でテレビゲームで遊んだことある男児は81%、女兒は62%であり、1985年11月時点でのテレビゲームの所有率は、男児が57%(うち45%はファミコンを所有)、

女兒が 33%（うち 24%はファミコンを所有）である。所有していないが遊んだことがある子どもは、友達の家やデパート・玩具店の見本で遊んだと思われる、と考察されており、このような調査結果も掲載が確認できた（②1986/5 p.192-193）。

#### 4.4.5 仕組みと構造

小分類「仕組みと構造」は、大分類「教育」の下位分類であり、ハードウェアやソフトウェアが動作する仕組みの解説で、パソコンやビデオゲーム機のスペックの説明などについての記事をここに分類する。電子ゲームでは LSI（大規模集積回路）を使用した玩具ということが強調され、LSI の分解図や機能の説明をマンガや内部が透けた写真を用いて説明する記事が『三年生』～『六年生』に掲載されている。パソコンゲームでは、「仕組みと構造」の記事割合が多く、パソコンとその周辺機器の構成要素、パソコン内部の CPU や ROM、RAM などの部品の働き、計算や図や絵の描写といったパソコンの機能の説明がある。テレビゲームでは、①1987/4「《びっくり科学》ファミコンのひみつ」の科学記事の扱いの記事がある。ファミコンが動く仕組みについて、ファミコンの内部を透けさせて基盤を見せつつ、一年生でもわかるように説明されている。その他では、ディスクシステムと PC エンジンについて、スペックや従来のハードから進化した点がまとめられた記事が全学年に見られる。例えば、ディスクシステムでは、セーブが可能になり電源を切っても続きからゲームがプレイできる、記憶容量が従来の ROM カセットの 3 倍ほどあり、ゲーム内容が複雑かつおもしろくなる、500 円でゲームが書き換え可能、といった変化が説明されている（③1986/3; ⑤1986/2; ⑥1986/2 など）。

#### 4.4.6 教科学習

小分類「教科学習」は、大分類「教育」の下位分類であり、国語算数理科社会英語などの教科学習や、知能教育に役立つ・補助としてのビデオゲーム、周辺機器についての記事をこ

こに分類する。任天堂が発売した教科学習に関するソフト、『泳いでタンゴ』(1984, ⑤1985/6) や『新しい算数』(⑥1986/5) といった英語と算数学習のための MSX 用ソフトや、以下に挙げるビデオゲームが掲載される。親向けの記事にも多く掲載されている。

電子ゲームの中で、算数学習を目的とする機種の特集が『一年生』～『三年生』に掲載されている。機種名、発売メーカー、初出を示すと、『算数メイト』(エポック社 ②③1978/2)、『さんすう博士』(シャープ ①②③1978/3)、『さんすうめきめき』(三菱電機 ①②1983/3)、『サンスーピューター』(エポック社 ①②③1984/5) である。これらの機種は基本的には算数学習用の機械ではあるが、『サンスーピューター』には、算数学習に加えて占い、アラーム時計、そしてゲーム機能がついており、簡単な数字を使ったゲームができるようになっている。また、これらの特集には、大学教授や教育評論家からの商品の推薦コメントやルビのない商品説明文が書かれているなど、明らかに親向けの内容であると判断できるものも多数見られた。

教科書を発行している出版社である東京書籍の『けいさんゲーム』シリーズ<sup>67</sup>は、整数、小数、分数の四則計算ができるソフトで、学年ごとに学習進度に合わせて内容とソフト自体が異なる。全学年に特集が掲載され、さらに『四年生』～『六年生』にはゲームの紹介記事(④1986/12 など、図 4-16) も掲載されている。特集の記事からは、勉強しなさいと怒られている人でも心配なくゲームができ、ゲームをやっているうち算数の力がつくことがアピールされている。

サンソフトの知能ゲームシリーズは、『アディアン杖 (1 算数-整数編)』(1986)、『スーパーボーイアラン (2 算数-分数編)』(1987)、『地底大陸オールドラ (3 算数-小数編)』(1987) という 3 種類の算数学習用のディスクシステム用のソフトである。ディスクの B 面はドリルになっている。「ゲームに夢中になったら、頭が良くなっちゃった! (④1987/2, p.32 な

---

<sup>67</sup> 『けいさんゲームさんすう 1 年』(1986)、『けいさんゲーム算数 2 年』(1986)、『けいさんゲーム算数 3 年』(1986)、『けいさんゲーム算数 4 年』(1986)、『けいさんゲーム算数 5・6 年』(1986) の 5 つが販売されている。

ど)」と、ゲームをすることで学力の向上につながる点が紹介されている。チラシは、『三年生』～『六年生』に掲載されている。

福武書店より発売された、ディスクシステムのように接続する周辺機器であるスタディボックスは、チラシが⑤1986/8 に掲載されている。申込みを行うと、毎月、国語算数理科社会の四教科のソフトが送付されるとある。チラシの時点では『四年生』と『五年生』向きに開講とあるが、チラシの掲載は『五年生』のみであった。

#### 4.4.7 制作（自主）

小分類「制作（自主）」は、大分類「教育」の下位分類であり、自分でゲームを制作することに関する説明で、主にパソコンでのゲームプログラミングのソースコードや、そのプログラミングの実践方法の説明などの記事をここに分類する（図 4-17）。

『四年生』では、2 回だけ線と円の描画と簡単なキャラクターの描画のプログラミングが紹介される（④1984/11; ④1984/12）。『五年生』では、書いた絵を動かすアニメーションの制作、簡単なゲーム制作、クリスマスを盛り上げるためのカードやあみだくじの制作といったような、やや長文で、遊び目的の実践的なプログラミングのコードが掲載される（⑤1984/12 など）。『六年生』でも、図形の描写、計算、音を出すといったプログラミングの実技が多い（⑥1984/4 など）。

#### 4.4.8 制作（企業）

小分類「制作（企業）」は、大分類「教育」の下位分類であり、「制作（自主）」とは異なり、ゲームクリエイターという職業やビデオゲームの制作過程といった、ゲーム企業に関する説明の記事をここに分類する。職業としてのプログラマーやゲーム企業への関心から、インタビューやゲーム制作現場の記事も掲載される。インタビューは、ハドソン（⑥1985/11; ⑥1986/10; ⑥1987/5）と、ジャレコ（⑥1986/1）などのプログラマーに対し



てのものである。また、⑤1982/2「`ピコピコ、ルポ 電子ゲームができるまで」では、エポック社の工場における電子ゲームの制作の様子が、④1986/8「撃太の制作スタジオルポ」では、ゲームのキャラクターを描いて方眼紙に書き写し、それをもとに画面に一マスずつ色を付けていくというゲーム制作の様子が、それぞれ制作現場の写真と共に記事になっている。⑥1987/5「ファミコン超ヒットストーリー」では、企画会議から完成までのゲーム制作のフローチャートが掲載される。

#### 4.4.9 注意点

「注意点」は、大分類「教育」の下位分類であり、ゲームをプレイするときに気をつけるべき注意や、ゲーム機を取り扱う上での注意についての記事をここに分類する。ゲームプレイ時の注意には、テレビ画面から離れる（2メートル以上）、明るいところで、時間を決める（一日一時間以上はしない）、貸し借りは家の人に聞いてから行う、外でも遊ぶ（体力をつける）、宿題後にやる、下手なプレイヤーをばかにしない、目が疲れたらやめる、といった内容である。高橋名人や毛利名人からのメッセージのように掲載する記事もある<sup>68</sup>（①1987/2; ②1986/5 など）。

ゲーム機の手扱いの注意としては、本体をたたかない、電池を食べない、遊んだ後に綺麗に拭いてから電池を抜いて乾いた場所にしまう、ほこりと静電気に注意、特にディスクシステムでディスクをロードする時に関しては、RAMアダプターにさわらない、リセットボタン押さない、イジェクトボタンを押さない、ディスクは丁寧に扱い電磁のところはさわらないといった内容である。

---

<sup>68</sup> 高橋名人が、保護者の見学が非常に多かったキャラバンの最中に、保護者を意識して「ゲームが上手になりたかったら、1時間だけ集中してやるのがいい」と発言したことがきっかけとなり、「ゲームは一日一時間 外で遊ぼう元氣よく 僕らの仕事はもちろん勉強 成績上がればゲームも楽しい ぼくらは未来の社会人」という五大標目が誕生した。その他にもゲーム以外の戸外遊びも推奨する姿勢をとり、高橋名人は子どもだけでなく保護者にも人気が高かったという（小山ら 2009）。高橋名人や毛利名人が「注意点」で登場するのは、この影響だと思われる。

#### 4.4.10 チラシ

「チラシ」は、大分類「PR」の下位分類であり、ゲームソフトやゲームハードの販売促進を目的とした記事のうち、チラシ形式のものをここに分類する。チラシの企業別掲載数をゲーム機分類ごとに示したものが表 4-6、電子ゲームとテレビゲームのチラシをビデオゲーム別にまとめたものが、それぞれ表 4-7 と表 4-8 であり、ゲームタイトルとパブリッシャーの五十音順に一覧にした。一つのチラシに複数のビデオゲームが掲載されている場合があり、例えばバンダイのチラシは回数としては 3 回の掲載であったが、その各チラシには 10 個のゲーム作品が含まれていた。パソコンゲームについては、4.3.3 項で示した表 4-1 が全てである。

電子ゲームでは、任天堂の電子ゲームのチラシは③1981/10、②1982/12 に二度だけの掲載で、小さく機種の写真と発売日が書いてあるだけである。それに対しエポック社は、チラシの掲載数が最も多く、『一年生』に 10 回、『二年生』に 20 回、『三年生』に 16 回、『四年生』に 11 回、『五年生』に 1 回であった。この内、『一年生』～『三年生』には 4.4.6 項で述べた教科学習に関するチラシが多いため、それ以外の遊びを目的とした機種のチラシの内訳は、『一年生』に 4 回、『二年生』に 4 回、『三年生』に 7 回、『四年生』に 10 回、『五年生』に 1 回であった。低学年に対しての掲載が多いが、最初に掲載されたチラシは⑤1980/5 にエポック社の「デジコムナイン」であった。

テレビゲームでもエポック社のチラシの掲載回数が最も多く、1976 年から 1986 年の期間に渡って掲載している。その内訳は『一年生』に 2 回、『二年生』に 2 回、『三年生』に 4 回、『四年生』に 6 回、『五年生』4 回であるが、『五年生』には、⑤1980/1 までの掲載と他の学年と比較して早い時期に掲載が終了している。電子ゲームと同様に、低学年に向けた積極的な宣伝が見られたと言える。その他のテレビゲームのチラシは、⑥1985/6 以降のハドソンの『チャンピオンシップロードランナー』（1985）から掲載が始まる。『ゼルダの伝説』や『ドラゴンクエスト』シリーズなどのミリオンヒットを記録したテレビゲームのチラシは見ら

れなかった。サンソフト、東京書籍、福武書店のチラシは教科学習ソフトのチラシであり、東芝 EMI の『バード・ウィーク』（1986）のチラシ（④⑥1986/7）では「家族みんなのできるファミリーゲームの決定版」と、男児だけではなく女兒も親も楽しめることが強調されている。

#### 4.4.11 イベント情報

「イベント情報」は、大分類「PR」の下位分類であり、TDK 全国キャラバンファミコン大会などの特定の場所で行われるイベントや、読者参加型のキャンペーンといった、宣伝の記事をここへ分類する。掲載されたイベントをまとめたものが表 4-9 である。各ゲームソフトのイベントや、パソコンに関するイベントの宣伝が見られた。その中でも、ハドソンが関わる企画やイベントが複数回見られる。例えば、「キミの作ったロードランナー大募集」というハドソン主催、小学館協賛で、『二年生』～『六年生』、コロコロコミックの合同企画で行われた読者参加型の企画がある。第 1 回～第 3 回 TDK 全国キャラバンファミコン大会の宣伝については、全学年でされているわけではなかった。

### 4.5 小括

本章では、3 章で設定した調査課題 1 として、学年誌におけるビデオゲームの記事分析枠組みの構築に取り組んだ。具体的には、学年誌におけるビデオゲームに関する記事を収集し、その内容精査を行い、学年誌を分析するための記事分析枠組みを構築した。記事内容の精査として、まず、1976 年から 1987 年の期間に見られた学年誌のビデオゲームの【記事ページ数】の推移（図 4-3、図 4-4）を外観した。それをもとに、①電子ゲーム期（～1983 年前半）、②パソコンゲーム期（1983 年後半～1984 年）、③パソコンゲームとテレビゲーム混在期（1985 年～）に分けて精査を進めた。最終的に、記事分析枠組みとして、Excel シートを活用しながら、【雑誌名】、【巻号】、【出版年度】、【出版年号】、【記事タイトル】、【筆者】、

【開始ページ】、【記事ページ数】、【ゲーム機分類】、【記事内容分類】の10個の列項目を作成し、完成した。

【記事内容分類】については、記事内容精査に基づき帰納的に小分類を作成していった。そして、生産者側の企業に対応する大分類として「PR」を、そして、消費者側の子ども（プレイヤー）に対応する大分類として「遊び」を作成した。加えて、学年誌には親向けの記事もまたあることがわかったため、消費者側の子どもと親の間にある教育的側面に対応する大分類として「教育」を作成した。最終的に、「遊び」、「教育」、「PR」の3つの大分類と、その下位分類となる11個の小分類を作成した。

記事分析枠組みの構築により、学年誌の記事内容を概観し、生産者側、そして本研究で力点を置いている消費者側からの視点で学年誌の記事内容が分析可能となったと言える。次章では、具体的に、学年誌のビデオゲーム関連資料としての資料特性を考察する。

## 5. 学年誌の分析：ビデオゲーム関連資料としての資料特性の考察

### 5.1 本章の目的

本章では、3 章で設定した調査課題 2 として、4 章で構築した記事分析枠組みを活用し、学年誌におけるビデオゲームの記事の総合的な分析を行う。そして、ビデオゲーム黎明期において消費者がどのようにゲームと関わり、遊びの文化を形成していたのかを捉えるためのビデオゲーム関連資料として、学年誌の有用性とその資料特性を考察する。まずは、学年誌の記事内容を、記事分析枠組みの中でも【記事ページ数】、【記事内容分類】を中心に活用しながら分析する。そして、その分析をもとに、生産者側として「ゲーム企業」、そして本研究で重視する消費者側からの視点として「子ども」と「親」という立場から、学年誌におけるビデオゲーム記事の考察を行う。最後に、以上の分析と考察をもとに、学年誌の資料特性を考察する。

### 5.2 記事分析枠組みを活用した学年誌の分析

#### 5.2.1 【記事ページ数】の分析

初めに、学年誌一冊あたりに対し、ビデオゲームの記事ページ数がどれほどの割合を占めるのかを分析してみたい。この分析にあたり、まず学年誌の一冊あたりの総ページ数をカウントした。学年誌は表紙が 1 ページ目となっていたため、裏表紙を最終ページとしてカウントした。1975 年はビデオゲームの記事が一ページも見られなかったため、1976 年～1987 年を分析対象とした。

図 5-1 は、学年誌の一冊あたりの総ページ数の推移を【出版年度】ごとに示したものである。6 学年分の推移に加え、6 学年の平均値も示した。1976 年～1987 年の平均総ページ数

を、少数第二位を四捨五入して算出したところ、多い順から、『五年生』が 345.5 ページ、『六年生』が 335.9 ページ、『四年生』が 339.7 ページ、『三年生』が 309.1 ページ、『二年生』が 265.8 ページ、『一年生』が 226.7 ページとなり、6 学年の平均は 303.8 ページとなった。最も多い『五年生』と最も少ない『一年生』の平均値を比較すると、118.8 ページの差があった。1976 年以降、総ページ数は緩やかに減少しているが、1986 年に増加しているのは、ファミコンのブームの影響も考えられる。

さらに、一冊あたりのビデオゲームの【記事ページ数】の合計を、総ページ数で割り、一冊あたりのビデオゲームの記事が占める割合を学年別に計算したものが、表 5-1 である。総ページ数のうち、ビデオゲームの【記事ページ数】が占める割合が 10%以上、5%以上、3%以上見られたものから順に、濃い色～薄い色で三段階に網掛けを施してある。これを見て明らかのように、6 学年の中でも『一年生』～『四年生』は総ページ数に対して一割以上をビデオゲームの記事が占めていた時期が、1985 年 11 月～1987 年 8 月の期間に渡ってあったことがわかった。最もビデオゲームの【記事ページ数】が多かった 1986 年の平均を計算すると、『一年生』は 7.5%、『二年生』は 11.6%、『三年生』は 7.3%、『四年生』は 10%、『五年生』は 5.6%、『六年生』は 7.2%であった。ビデオゲームの【記事ページ数】が最も多かった出版年号は 1986/12 で、この号の全学年の合計は 159 ページであった。概ね、ビデオゲーム専門誌一冊分ほどの記事ページ数となり、学年誌は非ビデオゲーム専門メディアであるものの、多量のビデオゲームの情報を有していたと言える。一方で、割合としては高くなくとも、図 4-4 と合わせて見てもわかる通り、1981 年 9 月以降は全学年を通してみれば何かしらのビデオゲームの記事が毎月掲載されていたことになり、その継続性も注目に値する。

#### 5.2.2 【記事内容分類】を活用した比較：出版年度別

次に、主に【記事内容分類】を中心に考察を進める。1975 年～1987 年の全ての期間を対

象に、【記事内容分類】ごとに全学年の【記事ページ数】を計上し、その割合を【ゲーム機分類】ごとに示したものが図 5-2 である。【記事内容分類】のうち、「遊び」に分類されるものは赤、「教育」に分類されるものは緑、「PR」に分類されるものは黄色に色分けされており、以降の図も同様である。図 5-3 は、【記事内容分類】ごとの全学年の【記事ページ数】の合計を、【出版年度】と【ゲーム機分類】ごとに分けて示したものである。総記事ページ数に占める割合を換算して、0%となるような極微量のページ数であった【出版年度】は除外した。【記事内容分類】の凡例のうち色が薄くなっているものについては、記事の掲載が見られなかったことを示す。以上をもとに分析を進める。

電子ゲームについては、図 5-2 より「遊び」が 63%、「教育」が 17%、「PR」が 20%であり、合計ページ数は 323.5 ページであった。「カタログ」が最も多い記事であり、その期間としては図 5-3 の通り 1982 年に最も多く、その前後の 1981 年～1983 年にかけて急増し、急減している。「教科学習」が全期間を通して満遍なく掲載されているが、4.4.6 項でも述べたように、算数学習用の機種の子ラシの掲載が多かったことによる。さらに、「仕組みと構造」でも、LSI の機能や電子ゲームの製造工程が紹介されるなど、娯楽の面だけではなく教育的内容として電子ゲームを扱う記事も多く見られた。

パソコンゲームについては、図 5-2 より「遊び」が 29%、「教育」が 46%、「PR」が 25%であり、合計ページ数は 430 ページであった。電子ゲーム、テレビゲームと比較すると、「仕組みと構造」の割合が高く、パソコンの基本的な機能の説明が多かったためと思われる。また、図 5-3 を見ると、「制作（自主）」は 1984 年が最も多く、一旦 1985 年で減少するも再び 1986 年に増加している。1984 年時点では、記事内容としては自ら制作ができるというツールとしての側面が強調されており、再び 1986 年に増加するのは、4.3.3 項でも示したとおり、ファミコンなどのテレビゲーム専用機への優位性を示すためであった可能性もある。また、「教科学習」と「子ラシ」の割合も 1986 年が最も多くなっている。

テレビゲームについては、図 5-2 より「遊び」が 95%、「教育」が 2%、「PR」が 3%であり、合計ページ数は 3,296 ページであった。合計ページ数は電子ゲーム、パソコンゲームと

比較して特段に多く、そのほとんどが「遊び」で占められていた。その中でも「攻略」と1985年に登場した「攻略マンガ」の2つの分類では、文章やスクリーンショットなどの画像、マンガの形式でテレビゲームの攻略を示している。電子ゲームと異なり、「カタログ」ではなく、ゲームの内容をより具体的に紹介していると言える。一方で、合計ページ数が圧倒的に多いために、「態度」、「制作（企業）」、「注意点」、「イベント情報」は、電子ゲーム、パソコンゲームと比較しても【記事ページ数】としては最も多く、記事のバラエティが豊かであった。

### 5.2.3 【記事内容分類】を活用した比較：学年別

次に、【記事内容分類】を活用しつつ、特に学年ごとに差異が見られたのか分析をしていく。図5-4は、【記事内容分類】ごとの全出版年度の【記事ページ数】の合計を、【雑誌名】と【ゲーム機分類】ごとに分けて示したものである。

電子ゲームについては、『三年生』が最も【記事ページ数】数が多く、【記事内容分類】は各学年によって差異が見られる。『四年生』～『六年生』はほとんどが「遊び」の記事で占められている。LSIを使用した玩具ということで、その説明がなされているが、「仕組みと構造」は『三年生』～『六年生』の高学年での掲載であった。一方で、「チラシ」の掲載は、高学年よりも低学年に多く、「教科学習」も『一年生』～『三年生』までにしか見られない。図4-3も合わせて考えると、最初に電子ゲームの記事が現れたのは『六年生』の⑥1979/5であり、また最初の「チラシ」の掲載は『五年生』ではあるが、途中から主要なターゲットがより低学年になった可能性がある。

パソコンゲームについては、図5-4から明らかなように、『四年生』～『六年生』への高学年への掲載がほとんどである。一方で、本誌ではないが、『一年生』の親向けの付録冊子である「フレッシュママ」にはパソコンの教育利用の実態のレポートがあり、親からの関心も高かった可能性がある。『六年生』では「パソコン六年生」が約2年にわたって掲載され



たこともあり、一部パソコン雑誌化している面もあった。その中では読者へのパソコンを使う様子やそのきっかけをインタビューする記事もあり、図 5-4 にも示されている通り「態度」の割合が多く、子どものパソコンゲームへの接し方を見ることができた。

テレビゲームについては、『二年生』、『四年生』の順に【記事ページ数】が多かったが、この理由としては他の学年よりも「攻略マンガ」の割合が高かったためである。『一年生』～『四年生』と比較すると、『六年生』と『五年生』は「攻略」、「攻略マンガ」、「カタログ」といった他の学年で主要な割合を占める【記事内容分類】以外の記事が多く、より記事のバリエーションが豊かであるとも取れる。具体的には、4.4.4 項で述べた「態度」における、女兒向けのテレビゲームの特集や、子どもや芸能人に対するテレビゲームのインタビュー記事があるなど、記事としてもビデオゲームの紹介の切り口が多様であった。一方で、記事としては割合が高くはないものの、4.4.6 項で述べた「教科学習」に関する記事は全学年に見られ、そもそも掲載自体が娯楽主体の雑誌には見られない可能性があり、学年誌の特徴と言えそうである。

### 5.3 学年誌の雑誌構成・編集、記事内容の特徴の考察

これまでに学年誌の分析を、記事分析枠組みを活用しながら進めてきた。次に、学年誌の特徴の考察をしていく。まずは、雑誌構成・編集の観点から考察する。そして、記事内容を、ビデオゲームを生産するゲーム企業、ゲームのプレイヤーとしての子ども、そして子どものビデオゲームのプレイに介入する親という3者の立場から考察していく。

#### 5.3.1 雑誌構成・編集の特徴

##### ビデオゲーム記事の掲載期間

5.2.1 項でのページ数の分析や、図 4-3、図 4-4 の【記事ページ数】のグラフを見て明らかに、1981 年 9 月以降の学年誌には、全学年を通してみれば何かしらのビデオゲーム

の記事が毎月掲載されており、非ビデオゲーム専門メディアにも関わらず、継続してビデオゲーム記事の掲載があったことがわかった。

その掲載時期の早さについてはどうか。学年誌と他の出版物との本格的な比較研究は明確な今後の課題として挙げられるが、学年誌の資料特性をより強調するために、1977 年創刊、小学館発行のマンガ雑誌であり、先行研究でビデオゲームの記事の掲載があったことが確認されている『コロコロコミック』と掲載時期のみ比較をしてみる。『コロコロコミック』は、京都国際マンガミュージアム所蔵の創刊号から記事の確認をした。『コロコロコミック』では、電子ゲームに関しては、1980/1 に『ゲームロボット 9』（1979）のチラシが掲載され、記事としては 1981/1 の「ベストマシンあらし必勝法」の攻略が初めての本格的な電子ゲームの記事であった。テレビゲームに関しては、まず、1980/11 に非常に小さくテレビゲームの歴史が掲載される。そして、1981/ 1 にカセットビジョンのチラシが掲載されるが、本格的な記事は 1983/4 の「ゲームセンターあらし 電子ゲーム大予言」のカタログである。パソコンゲームはテレビゲームと同様に、1983/ 4 「ゲームセンターあらし 電子ゲーム大予言」で初めてカタログが掲載されるが、MSX 規格パソコンの特集はなかった。同様に学年誌を見ると、電子ゲームに関しては、①②1978/2 にエポック社の『算数メイト』のチラシが掲載され、記事としては⑥1979/5 が最も早い本格的な電子ゲームの記事である。テレビゲームに関しては、『コロコロコミック』の創刊よりも早い④⑤1976/9 のエポック社のチラシがあり、テレビゲームが記事として掲載されるのは、⑥1977/7 である。パソコンゲームは⑥1982/3 が最も早い。

以上の整理と図 4-4 を合わせ、学年誌と『コロコロコミック』の記事掲載時期の比較を図示したものが図 5-5 である。図 5-5 から明らかなように、電子ゲーム、パソコンゲーム、テレビゲームのいずれも『コロコロコミック』よりも学年誌の掲載のほうが早いことがわかる。また、ファミコンの初出に関しては、『コロコロコミック』も学年誌も 1983/9 と、ファミコンの発売直後から掲載していた。しかし、参考ではあるが、初のファミコン専門誌である『ファミリーコンピュータ Magazine』の創刊日と比較してもその掲載期間は 2 年ほど早

い。このように、早い時期から、かつ長期間に渡るビデオゲーム記事の掲載がある。

### 編集者による記事編集体制

前述の、早い時期から、かつ長期間に渡るビデオゲーム記事の掲載は、複数の元学年誌編集者が述べている、学年誌の2つの記事編集方法が影響すると考えられる。1つ目が、一年で一サイクルの記事制作である。雑誌編集者にとって、対象年齢層をあげるのは簡単でむしろ自然に上がっていつてしまうものであるが、維持することは難しいとされる（渋谷 2009, p.50）。しかし、学年誌の編集者は「毎年、一年が終わったらフリダシに戻るという作り方（渋谷 2009, p.298）」になり、「1年間で楽しませようという作り方（渋谷 2009, p.67）」になるという。学年誌のビデオゲームの記事は、他の学年への使い回しがなく、学年ごとに編集されていた。また、編集者自体も、一年が終わると次の学年に異動するのではなく、また同じ学年に向けた記事編集を繰り返すことになるのである。この結果、自然と小学生の各学年に特化するという意識が根付くと言える。

2つ目が、学年誌の多様な娯楽記事編集ノウハウの蓄積<sup>69</sup>である。例えば、1970年代の学年誌では、「帰ってきたウルトラマン」から「ウルトラ」シリーズ<sup>70</sup>の掲載が始まり、『幼稚園』から『六年生』までの各幼年誌から学年誌を横断したプロジェクトチームを作り、記事を作成していたという。その記事では単にテレビ番組の情報を載せるだけではなく、「ウルトラ」シリーズに出てくるキャラクターの両親や生い立ちの設定をプロジェクトチームが作り、それを図解して学年誌に載せていた（野上 2015a, p.102-108; 渋谷 2009, p.299）。学年

---

<sup>69</sup> 本稿では紙幅の関係で割愛したが、毛利（2021）では、学年誌でのホビー記事を始めとする娯楽記事の特徴を、『週刊少年サンデー』、「ウルトラ」シリーズの記事、『コロコロコミック』の編集に関わった編集者のインタビュー記事などからより詳細に分析している。

<sup>70</sup> 「ウルトラ」シリーズは、「ウルトラ Q」（1966）に始まる、円谷特技プロダクション、TBS制作の特撮テレビドラマのシリーズである。次作の「ウルトラマン」（1966）、「ウルトラセブン」（1967）は、講談社が雑誌への独占掲載権を獲得していたため、小学館では掲載することができなかった。しかし、その次の「帰ってきたウルトラマン」（1971）からは、小学館が独占掲載権を獲得した（野上 2015a, p.102-108）。

誌において「ドラえもん<sup>71</sup>」に関する記事編集を担当した編集者も、マンガ、グラフ<sup>72</sup>、付録を連動させて「ドラえもん」ブームを作ること学んだという（渋谷 2009, p.59）。こういった、ホビー記事の制作は学年誌の伝統であると言われ、常に企画を考えさせられていたという（渋谷 2009, p.299）。

このように、学年誌の編集者は常に同じ学年の読者を対象にするという意識を持っていた。そして、娯楽記事制作のために、常に子どもの中でのブームを探索する状況があった。そのため、ビデオゲームの掲載時期が早かったこと、例えば後述の 1977 年に起きたテレビゲームのブームを察知できたのは、この 2 つの特徴があったが故に可能だったのではないかと考えられる。さらに、ビデオゲームに関して雑多で多様な切り口で情報を提供していた点も、これまでの娯楽記事制作のノウハウを生かしてのことだった可能性がある。

### 5.3.2 記事内容の特徴：ゲーム企業の立場から

次に、記事内容をゲーム企業の立場から考察する。学年誌のビデオゲームの記事を【ゲーム機分類】ごと、学年別に見ると、図 4-3 や 5.2.3 節での分析でも明らかなように、電子ゲームは低学年向け、パソコンゲームは高学年向けなど、主要な対象者は異なっていた。

例えば学年誌におけるパソコンゲームの記事は、主に『四年生』～『六年生』へ掲載が集中していた。学年誌では、1982 年にトミーより発売されたぴゅう太といった玩具メーカーが開発、発売したパソコン<sup>73</sup>や、子どもにとっては非常に高価なホビーユースのパソコン<sup>74</sup>

---

<sup>71</sup> 「ドラえもん」は 1970 年 1 月号から『よいこ』『幼稚園』『一年生』～『四年生』で連載が始まった。最初のブームとは、1979 年 4 月 2 日に放送されたアニメ「ドラえもん」と、1980 年 3 月 15 日に公開された映画「のび太の恐竜」の辺りの時期である。

<sup>72</sup> グラフとは、写真や絵を中心とした記事のことである。

<sup>73</sup> 玩具メーカーが、ビデオゲーム専用機ではなくパソコンゲームも遊べるパソコンの開発と発売に踏み切ったのは、1982 年頃の小学生高学年から高校生までのパソコンへの興味の高まりの機運によるといい、単なる遊びだけの機械よりも、コンピュータの初歩が学べる方が、親への訴求も高いと考えられたためだったという（『月刊トイジャーナル』1982 年 11 月号）。

<sup>74</sup> 企業でのビジネス利用ではない、個人でも購入可能なホビーユースのパソコンの歴史は、日本においては 1976 年 8 月 3 日に日本電気（NEC）から発売された「TK-80」に始まる。しか

の掲載が、1983 年までは「カタログ」として見られた。しかし、1984 年以降に「制作（自主）」や「仕組みと構造」で掲載されるパソコンの機種はほとんどが MSX 規格であった。MSX 規格は、アスキーの原和彦とマイクロソフトのビル・ゲイツによって 1983 年に提唱された、どのメーカーの製品でも共通して使えるパソコンの統一規格である<sup>75</sup>（前田 2020, p.7）。コンピューターメーカーから楽器メーカー、AV 家電メーカーなどの 14 社<sup>76</sup>が賛同したことで、それぞれのメーカーの特色を生かした機能が搭載された機種が発売された。ソフトも少なくとも 1,300 を超えるタイトルが 1983 年から 1994 年の間に発売された（前田 2014; 前田 2020）<sup>77</sup>。こういったゲームパソコンの市場では、MSX が勝利した（小山 2020, p.103）とされているが、学年誌においても MSX は積極的な宣伝が見られ、明確に高学年がターゲットとされていた。

また、電子ゲームについては、これまでの研究において電子ゲームを専門に扱う雑誌は見つかっておらず、『電子ゲーム大作戦』（実業之日本社, 1982 年 4 月）の書籍が最も早い事例として挙げられるのみであった。しかし、学年誌において、電子ゲームは全学年で掲載が確認されている。さらに、4.3.1 項でも述べたように、記事としても 1978 年 2 月号の時点で掲載が確認され、③1979/12 では、初めての攻略法の解説もあった。このように、学年誌における電子ゲーム関連記事の充実は、ビデオゲーム関連資料において新たな発見だと言える。

---

し、「TK-80」はワンボードマイコンという組み立てキットとして発売されたもので、パソコンとしての形態を持ち、国産パソコン時代の幕を開けたと言えるのは、1978 年に日立の「MB6880（ベーシックマスター）」、1979 年に NEC から「PC-8001」、シャープから「MZ80K」によって販売された 8 ビットパソコンであった（情報処理学会 2010）。

<sup>75</sup> MSX 規格が提唱されるまでのパソコンは、玩具業界のパソコンも含め、機種ごとに対応した専用のソフトが必要であった。

<sup>76</sup> 「MSX 規格に賛同し、参加を表明した企業はキャノン、日本楽器製造、富士通、ゼネラル、日立製作所、京セラ、松下電器産業、三菱電機、日本電気、日本ビクター、パイオニア、三洋電機、ソニー、東京芝浦電気（発足記者会見当時・社名はいずれも当時の表記）（前田 2020, p.8）」であった。しかし、規格に賛同したメーカーうち、日本電気とシャープは一機種も発売しなかった（前田 2020, p.8）。

<sup>77</sup> MSX 規格は、MSX の他にも MSX2、MSX2+、MSX turboR といった上位互換機種が発売されている。ソフトの本数はこれら 4 つの機種向けに発売されたものを前田（2020）より計上したものである。

先行研究で明らかになっている電子ゲームの歴史をまとめる。電子ゲームの販売数の推移を、主要なメーカー別に分けて作成したグラフが図 5-6 である<sup>78</sup>。電子ゲームは、1977 年に米国で発売された世界初の電子ゲームである米国マテル社の『オートレース』（1977）がバンダイから輸入販売された（山崎 2018）ことに始まり、1979 年になると販売数が増加し始める。そして、1980 年 4 月 28 日に一作目が発売された任天堂のゲーム&ウオッチシリーズが引き金となり、電子ゲームは社会現象とまで言われるほどの大ブームを引き起こす<sup>79</sup>（小山 2020, p.97-99; 中川 2016, p.134-137）。中でも、1982 年 6 月 23 日に発売された、2 つの液晶画面を用いたマルチスクリーンシリーズの『ドンキーコング』（1982, 図 5-7）は、ゲーム&ウオッチシリーズの中で最も売れた機種である。同名のアーケードビデオゲーム<sup>80</sup>が電子ゲームとしてアレンジされたものだった。電子ゲームの人気は、71 タイトルが各社から発売された 1982 年に爆発し、それ以降発売タイトル数が急速に減少する。

このように、日本では 1979 年～1982 年頃にかけて電子ゲームブームが起こっており、学年誌における電子ゲームの記事の増減もこの時期に比例していた。また、これまで分析してきたように、エポック社は、電子ゲームの「チラシ」や「仕組みと構造」の記事を学年誌に多く掲載していた。エポック社は 1958 年に野球盤という立体的な野球のボードゲームを発売して以来、様々なアナログゲームを販売してきた会社である。日本で初めてテレビゲームの発売に踏み切ったのも、玩具業界においてゲーム分野のパイオニアとしての自負があったからだという（『月刊トイジャーナル』1977 年 8 月号）。『テレビテニス』を発売して以降も、電子ゲームやテレビゲームを毎年開発、発売しており、カセットビジョンに関しては、

---

<sup>78</sup> 現在のところ、国内で発売された電子ゲームの総数は全て把握されているわけではない。山崎（2018）には見られないが、学年誌の記事に掲載された機種があることもわかっている。しかし、詳細な調査は今後必要でありながらも山崎（2018）の成果は有益であると考えられ、傾向を示すために図を作成した。

<sup>79</sup> ゲーム&ウオッチシリーズは全部で 59 タイトルが発売され、販売数は国内で 1287 万個、海外では 3053 万個、合計 4340 万個にのぼる。任天堂ホームページ「社長が訊く「ゲーム&ウオッチ」」[https://www.nintendo.co.jp/n10/interview/game\\_and\\_watch/vol1/index4.html](https://www.nintendo.co.jp/n10/interview/game_and_watch/vol1/index4.html), (Accessed 2022-02-28) .

<sup>80</sup> 『ドンキーコング』（1981）

ファミコンが発売されるまでの間では最も売れたテレビゲーム機であるとされている<sup>81</sup>。その理由は、他の機種よりも低価格だったことも考えられるが、エポック社の長期的、かつ積極的な広報が功を奏した可能性もある。

電子ゲームは米国で誕生したが、米国ではブームとなったということは管見の限り知られていない。したがって、電子ゲームの長期的なブームは日本のビデオゲームの歴史の特徴の一つだと言える可能性がある。日本でのゲーム文化の展開においては、電子ゲームの位置づけは家庭用ゲーム期前史の中で漠然と捉えられていた面がある。しかし、学年誌の記事を見てみると、電子ゲームからテレビゲームブームへの移行の際には、当時子どもにとっては、任天堂と同様にエポック社も馴染みのある企業として受け入れられていた可能性が高い。そのため、子どもからみたビデオゲーム史という観点では、電子ゲームは重要な研究対象になり得るだろう。今後、より多くの雑誌からこの広報戦略を読み取ることで見えてくる歴史的経緯もあると考えられる。

このように、企業の観点から学年誌を捉えると、ビデオゲームの重要な消費者あるいは購買者としての子どもと親に対して、ゲーム生産者側がどのようにアプローチを行ったかが見られる。さらに、子どもに特化した雑誌であり、かつ各年齢層（学年）に細分化されたメディアであったことは、販売を左右する情報を提供する企業にとっても大きな利点があったと考えられる。

### 5.3.3 記事内容の特徴：子どもの立場から

次に、記事内容を子どもの立場から考察する。ビデオゲームを遊ぶ消費者としての子どもから見た学年誌のビデオゲーム記事として、掲載された時系列に沿って整理してみる。

学年誌に最初にチラシとして掲載された『テレビテニス』は、1975年に発売された国産

---

<sup>81</sup> カセットビジョンは、「約45万台（小山 2020, p.101; 山崎 2014, p.24）」を売り上げたと言われている。

初のテレビゲーム機である。また、テレビゲーム機のカatalogが見られた1977年というのは、一年間に60機種ものテレビゲーム機が30以上の企業によって相次いで発売された年<sup>82</sup>で、この1977年が、最初のテレビゲームのブームとされている（上村ら 2013, p.70; 中川 2016, p.115）。このブーム時には、似たようなボールゲームが相次いで発売されたため、ブームはすぐに収束したとされているが、先行研究でも資料が少ないとされる。学年誌では、これらがどのように遊ばれていたかを直接的に示す記事はなかったが、『テレビテニス』がゲームを遊べる玩具の一つとして、他のアナログゲームと共にチラシとなっていた。また、1977年の最初のテレビゲームブーム時の記事では、アメリカでテレビゲームが大ブームであることや、未来のゲームと形容されており、こういった人々のビデオゲームに対する評価が記録されていたと言える。

これ以降も、目まぐるしく新製品が登場し、進化していくビデオゲームについての説明がなされる。カセットビジョンの発売以降から、1983年発売のファミコンを火付け役として始まる2回目のテレビゲームブームの初期に関しては、複数の「カatalog」の記事の掲載が確認できた。その中でカセットビジョンは、4.3.2項でも示したように、ビデオゲーム時代の幕をあけた機種だと見出しが付けられていた。ファミコンは、「LSI ゲームの人気キャラクターがビデオゲームになった！！電子ゲームでヒットを飛ばしている任天堂から、ついにビデオゲームが出たぞ！！（⑤1983/9 p.57）」と、電子ゲームの延長として捉えられていた。また、ファミコンが登場し、普及し始めた1985年頃には、初めてテレビゲームに接する人向けにテレビゲーム自体に対する向き合い方（④1985/4）が説明されていた。さらに、4.4.2項での『スーパーマリオブラザーズ2』の攻略マンガで示したことであるが、『一年生』だけには各コマの下部に番号が振ってあることなど、各学年の子どもの成長に合わせた編集にもなっている。

さらに、ビデオゲームが高度化し、変化していくことで発生した新たな遊びに関する説明

---

<sup>82</sup> 山崎（2014）において挙げられている機種を合計した。



も見られる。例えば、4.3.3 項、4.4.5 項の「仕組みと構造」、4.4.2 項の「攻略マンガ」において示したように、ディスクシステムが登場したときに起きたビデオゲームの変化である。セーブが可能になったことで、従来の得点を取るゲームから、RPG のような情報を収集するゲームが登場したこと、また、自分で地図を作るなどメモを付けたり、目的を持って進めて行くとよいと、その遊び方としても新たな方法が提示されている。さらに、RPG、アドベンチャー、EXP などの用語を解説する記事（⑥1987/4）もあった。

ビデオゲームの遊びに加えて、ビデオゲームのプレイヤーに関して、男児だけでなく女児に関する記事があったことも特徴的である。4.4.4 項における「態度」では、女児向けに編集されたテレビゲームの記事や、読者投稿のページでの女児のビデオゲームに関する居心地の悪さのような記事もあった。参考ではあるが、同じく 4.4.4 項で示した②1986/5 の調査結果でも、男女のテレビゲームのプレイ経験と所有率には差が見られ、テレビゲームが男児向けの玩具であるというイメージがあったとされる。その一方で、それを解消しようとするかのように掲載された女児向けのビデオゲームの記事は、明確に男女向けである学年誌であるからの掲載と言え、女児とビデオゲームという観点からの研究資料となりうる。

このように、子どもという目線でビデオゲームがどのように認識されていたか、という情報を記録していることは、歴史研究において重要な資料となり得る。例えば、さやわか (2012) は、『スーパーマリオブラザーズ』（1985）は、現在ではジャンプ操作が特徴的なアクションゲーム<sup>83</sup>であると認識されているが、発売当時には、物語性が強調され、むしろアドベンチャーゲームとして売り出されていた、と考察する。その分析をまとめると、1985 年のファミコンでは、ゲーム内の隠し要素やバグを利用して裏技を発見することがブームになっており、『スーパーマリオブラザーズ』でも隠れキャラや隠しボーナスなどが大量に用意されていた。そして、『スーパーマリオブラザーズ』においては、これらの発見のためにジャンプを駆使しながら行うゲームの世界の探索が、この時点での他のテレビゲームと比較する

---

<sup>83</sup> 「キャラクターを操作して、敵を避けたり攻撃しながらクリアを目指す、反射神経の要求されるゲーム（さやわか 2012, p.21）。」

と、高い自由度をもって可能であった。そのため、至るところに仕掛けられた謎の発見をする楽しみがある、奥深さを持つテレビゲームとして当時は人気を集めた、と説明している。さやわか（2012）は、こういった分析を『スーパーマリオブラザーズ』に付属していた説明書におけるストーリー説明のページや、ゲーム専門誌における『スーパーマリオブラザーズ』の記事から行っている。この研究が示すように、消費者のビデオゲームに対する認識は、発売当時と現在では異なる可能性があり、その考察がビデオゲーム関連資料から可能となる。

学年誌の記事は、ビデオゲームの黎明期におけるビデオゲームの変化の様子を、産業史における技術的な発達という側面でなく、その消費者、プレイヤーである子どもの遊びの目線に沿って記録していると考えられる。学年誌には、ビデオゲームを遊ぶ環境やイベントの情報などが記事になっており、ビデオゲームを文化として捉え、考察する際に参考になるものと考えられる。

#### 5.3.4 記事内容の特徴：親の立場から

学年誌におけるビデオゲームの記事には、一部に親向けの記事が見られた。学年誌において、親向けの記事もまた見られたことについての理解を深めるため、学年誌の「編集方針」を分析した。学年誌には、編集のねらい、内容解説、編集後記といった、学年誌の記事内容の編集方針を読者の親に向けて説明したページがあるが、全ての号に掲載されているわけではなかった。そこで、各学年誌の4月号に掲載された編集方針について、1948年からの掲載の有無とその方針説明を分析した<sup>84</sup>。

---

<sup>84</sup> 編集方針は一年を通して毎号掲載されることもあれば、途中の月までのみの掲載、または全く掲載がないこともある。その中でも4月号は、新しい学年になって最初に読む号であり、編集方針の掲載率が一年の内で高く、一年を通じた雑誌自体の特徴や、獲得しうる学習効果が明示されていると考えられるため選択した。そして、学年誌は1920年代から出版されているが、戦前、戦中、戦後では教育方針が大きく異なる上に、『五年生』と『六年生』の復刊は1948年である。そのため、分析対象は1948年以降とした。分析にあたり、雑誌は国立国会図書館デジタルコレクションに収録されるものを用い、収録されていない一部については大阪府立中央図書館国際児童文学館所蔵の資料を用いた。

1948 年から、最後に編集方針が確認された 1981 年までの編集方針の有無を学年別にまとめたものが、表 5-2 である。「○」は編集方針が掲載された年、空白は掲載されなかった年、「未」は学年誌の所蔵がなかったため確認できず、有無が不明であることを表す。対象期間中、編集方針は『一年生』に 29 回、『二年生』に 22 回、『三年生』に 14 回、『四年生』に 10 回、『五年生』に 4 回、『六年生』に 9 回掲載され、低学年の方が掲載数が多いことがわかった。さらに、学年誌は、学校での教科学習を雑誌で補う役割よりも、学校教育と家庭教育の橋渡し、つまり学校教育の内容について親に伝えつつ、家庭教育のサポートをする役割があることが、『一年生』において強調されている(①1953/4 p.102; ①1970/4 p.196; ①1972/4 p.245; ①1974/4 p.224)。編集方針の有無だけでは言い切れないが、この結果から、低学年の方が親を意識した雑誌編集になっている可能性を示すことができる。

さらに、学習雑誌であるのに娯楽記事を掲載していることに関して、親向けに説明がなされている場合があった。例えば、マンガは文字を覚え始めた子どもの読書過程の第一段階である(①1963/5 p.182)、また、マンガやテレビの記事は子ども同士のコミュニケーションや友達づくりに必要である(③1972/4 p.351; ①1977/4 p.242)と説明する。さらに、小学生に必要な知的欲求は、教科書や教科学習だけでは不十分であると説明した上で、読書や知的な遊び、娯楽にいたるまで、幅広い記事の中にバランスの取れた人間としての成長の芽を盛り込みたい(①1977/4 p.242-243)と述べる。つまり、学年誌に掲載される教科学習の問題集や教養ページ(児童文学、科学、時事、偉人伝)は狭義の学習であり、それ以外の娯楽のページは、情緒の豊かさを養うといった広義の学習であると説明しているのである。したがって、できる限りそれらの肯定的な側面を親たちへ説明しているのではないかと考えられる。

編集方針は 1981 年を最後に、全学年共に掲載がなくなる。しかし、引き続き教育相談などの記事は 1980 年代以降も見られ、ビデオゲームに関する親向けの記事も多く見られた。その内容説明と【記事内容分類】を、学年誌と『一年生』付録の「フレッシュママ」ごとにまとめたものが表 5-3 である。表 5-3 には含めていないが、電子ゲームにおける算数学習用の機種の子ラシなどの一部の子ラシには、親向けにコメントが書かれているものがあり、

『一年生』には8回、『二年生』には11回、『三年生』には6回掲載が確認されている。「フレッシュママ」の記事を含めると親向けの記事は『一年生』での掲載が最も多かった。『五年生』と『六年生』は記事が全く見られず、やはり低学年ほど親向けの記事が多く見られた。

記事内容としては、「態度」と「教科学習」に分類される記事が多い。「態度」では、学年誌で集計されたアンケートをもとに、ファミコンの所有状況やゲームに熱中する理由、子どもがお年玉でほしいと思っているものトップスリーがファミコン関連機器であるなど、子どもとビデオゲームの関わりの実態が説明されている。また、パソコンの教育利用のレポートや、「教科学習」に関連して東京書籍の『けいさんゲーム』シリーズ、福武書店のスタディボックスなどの教育利用のファミコンの側面を肯定的に記事にしている。

これまで見てきたように、学年誌は低学年ほど親向けの意識がなされた雑誌編集になっていると考えられる。さらに、ビデオゲームの遊びの実態を説明し、ファミコンの肯定的な理解を促す記事が多く、また、明確に親向けではなくとも、学年誌には【記事内容分類】のうち、「仕組みと構造」や「教科学習」といった教育的な意味合いを持つ記事が見られた。芹沢（1986）は、あまりにも大きなブームとなったファミコンを「妖怪」と表現し、ビデオゲームが茶の間のテレビを乗っ取り、子どもたちを夢中にさせてしまうことに親たちが不安を覚え、その遊びを制限、あるいは追放してしまうという当時の風景を綴っている。こういった状況は、当時の親からの反応としてよく見られたと思われるが、学年誌は親たちに対し、ビデオゲームへの理解の深めようとしていた。このように、ビデオゲームが家庭に入り込む過程において、子どもと親の双方に対して、ビデオゲームの持つ多様な価値についての理解を促す役割を学年誌は担っていたと考えられる。

#### 5.4 学年誌の資料特性の考察

これまで見てきた学年誌の特徴を、資料特性として3点に整理する。資料特性をまとめたものが表5-4である。

1 点目は、「ゲーム記事掲載の継続性」である。これは、ビデオゲーム関連の記事がどれだけ長期に渡り、継続的に掲載されていたのかを示す特性である。5.3.1 項でも示した通り、学年誌では、④⑤1976/9 に『テレビテニス』のチラシが見られ、さらに対象期間の内、1981年9月以降は毎月ビデオゲームの記事が掲載されていた。つまり、ビデオゲームの黎明期の早い時期から長期に渡って関連記事を掲載しており、「ゲーム記事掲載の継続性」が高いと言える。非ビデオゲーム専門メディアである学年誌は、ビデオゲームが記事になる事自体、読者、あるいは商品を発売する企業からの需要があるからであり、需要がなくなれば記事の掲載はなくなる。したがって、学年誌は、人々（編集者、企業、読者）のビデオゲームの関心の高さの隆盛をある程度反映していると考えられる。この特性があることによって、【記事ページ数】や【ゲーム機分類】を活用し、図 4-3、図 4-4 のように、ビデオゲームの人気、あるいは関心の高さの変遷などを可視化できる。これは、本研究において重視するゲーム産業の黎明期の動態を知る上でも参考になる。他の媒体と比較しても、非ゲーム専門メディアであるのに高い「ゲーム記事掲載の継続性」を持つことは稀有なことであり、これにより、掲載された出版物が少ないとされる電子ゲームの記事の掲載も確認できた。さらに関心の高さの変遷の可視化も、非ゲーム専門メディアであるからこそであると言える。「ゲーム記事掲載の継続性」の高さは、ビデオゲーム史研究などにおいて、分析対象を時系列に沿って考察する際などに活用可能だろう。

2 点目は、「読者年齢とプレイ体験の対応性」である。これは、読者の年齢と記事内容の対応関係について示す特性である。学年誌では、学年に応じてビデオゲーム記事の内容が編集されており、「読者年齢とプレイ体験の対応性」が高いと言える。この資料特性により、【記事内容分類】における【雑誌名】でソートをかけて任意の学年の記事を分析でき、学年を特定したプレイ実態の分析や学年間の比較分析、発育に応じたプレイ状況の変化などを考察することができる。例えば、5.3.2 項で示したように、企業からも、電子ゲームは低学年向け、パソコンゲームは高学年向けなど、明確なターゲティングがされていた。他の媒体と比較しても、ビデオゲーム専門誌などでは子どもの成長に応じたプレイ実態を考察する

ことは難しく、「読者年齢とプレイ体験の対応性」の高さは学年誌の資料的優位性であるといえよう。また、学年誌は読者対象が一定で、他のビデオゲーム専門誌などと異なり大人向けになることもなく、定点観測的にビデオゲームを見ることができる資料と言える。こういった「読者年齢とプレイ体験の対応性」の高さは、児童文化論などの観点からビデオゲーム研究を行う場合、参照価値を持つものになる可能性がある。

3点目は、「教育要素の保有性」である。これは、ビデオゲーム関連記事の中に、教育に関わる要素を含むことを示す特性である。学年誌は、学習雑誌でもあり、ビデオゲームを単に娯楽と捉えるだけでなく、教育の側面から捉える記事が多く掲載されたため、「教育要素の保有性」が高いと言える。例えば、5.2.3 項での【記事内容分類】を活用した比較分析からもわかるように、パソコンゲームでは『三年生』～『六年生』、電子ゲームとテレビゲームでは全学年に「教育」に分類される記事が掲載されている。具体的には、教科学習に役立つビデオゲームの紹介や、「仕組みと構造」における、ビデオゲームが動く仕組みや関連する技術の解説など、教育的な記事を含んでいた。この特性は、5.3.4 項で示したように、学年誌が親をまた意識した記事編集がなされている点にも関連すると考えられる。この資料特性により、【記事内容分類】における【雑誌名】と【記事内容分類】の「教育」に関係する記事を分析することで、ビデオゲームと教育の関わりが子どもの成長段階に応じてどのように変化するのかを考察することができる。他のビデオゲーム専門誌やマンガ雑誌では、娯楽的側面で捉えた記事がほとんどだと想定され、「教育要素の保有性」は低いだろう。学年誌は、黎明期においてビデオゲームが人々へ浸透していく過程で、娯楽的側面だけでなく、教育的な側面からもまた。ビデオゲームは価値を見いだされていたことを記録しており、資料的価値が高いと言える。こういった「教育要素の保有性」の高さにより、ビデオゲームと教育の関連性をテーマにする研究への活用可能性があると考えられる。

## 5.5 学年誌には未掲載であった事柄

これまでに学年誌の資料特性を見てきた。調査前には予見できなかった多くの知見が得られたが、その一方で、ビデオゲームに関連して掲載されていても不思議ではないと想定していたいくつかの事柄が僅かしか見られなかった。

まず、ビデオゲームに関する読者投稿があまり見られなかった。田中（2015）は、戦前から1950年代までの『六年生』における読者投稿欄を対象に、「読者共同体<sup>85</sup>」の形成を分析している。それによれば、1950年代には、読者投稿欄である「六ちゃんクラブ」には、10ページ以上の紙幅が割かれており、なぞなぞやしゃれ、絵作品、読者撮影の写真、読者同士の手紙交換、読者の通う学校自慢、編集者へのおたよりなどがあったという。本研究で対象とした期間にも同様に、全学年に読者投稿のページが設けられている。『二年生』と『五年生』の読者投稿欄では、1986年の一部の時期に小さくビデオゲームに関するコーナーが作られていたが、相当数のはがきが小学館へ寄せられたのではないかと想定はされるものの、継続したビデオゲームに関する読者投稿は見られなかった。もし掲載があれば、投稿者の学年が明確であるため、どのようなビデオゲームが流行しているか、どういった遊び方をしているかといった子どもの生の声を年齢別に分析できたと思われる。

次に、アーケードビデオゲームの記事の掲載が僅かしかなかった。『スペースインベーダー』は大人だけでなく青少年まで巻き込み、日本中で大ブーム<sup>86</sup>を引き起こした。しかし、4.3.1項でも述べたように、青少年の非行化に結びつく恐れがあるとして教育機関や警察が動かざるを得なくなり、1979年の「インベーダータイプ・ゲームマシン運営自粛宣言」やマスコミの影響もあり、社会的なブームは出荷から約1年半で急速に終焉していったとさ

---

<sup>85</sup> 田中（2015）は読者共同体について「彼ら（筆者注—『六年生』の読者）は誌面で仲間を見つけ、交際し、次第に誌友同士の絆・結束を結ぶようになり、いわゆる「読者共同体」を形成した。読者共同体は読書する子ども読者らのアイデンティティの位相を分析するものとして注目されている。（田中 2015, p.134）」と述べる。

<sup>86</sup> 『スペースインベーダー』のブームの様子は、ゴルジュ（2018）と赤木（2005）を参考にされたい。

れる（赤木 2005, p.160-162）。学年誌で『スペースインベーダー』に関する記事が見られなかったのは、4.3.1 項で示したように、親からの不安視（③1978/7）なども原因の一つとして考えられる。しかし、電子ゲームが登場したときに「インベーダーこそ現れないが、エキサイティングな超マイコンゲームができた。（⑥1979/5 p.126）」と説明されていたように、『スペースインベーダー』が子どもからも興味の対象であったことは推測できる。さらに、3.4 節でも述べた、子どもの間で大ブームとなった『ゲームセンターあらし』でも『スペースインベーダー』は掲載されていることがわかっている。今後、子どもから見た『スペースインベーダー』ブームについても明らかにしていく必要がある。一方で、アーケードビデオゲームの記事は、⑥1988/3 に一度だけ記事が見られた。その記事では、技術の発達による進化の可能性という、これからのアーケードビデオゲームへ期待を感じさせる内容となっており、1988 年以降にも記事が掲載されている可能性がある。これ以降の記事の精査は今後の課題と言える。

最後に、「チラシ」に関して、任天堂などの著名な企業のチラシは見られなかった。3.3 項でも述べたとおり、河崎（2015）はビデオゲーム専門誌の記事内容分析をしており、そのうち、本研究とは分類は大きく異なるが、1990 年のファミ通は広告が 33%、『ファミリーコンピュータ Magazine』には 33.6%が広告だったという。本研究とは対象とする時期が異なり、また分類内容も詳細に述べられていないが、本研究にあたる「チラシ」と類似の内容であればその差は歴然である。任天堂などの企業は、そもそも広報をしなくとも知名度が高かったのか、別の雑誌やメディア（テレビ CM など）での広報で十分であったのかといった理由が考えられる。しかしながら、歴史を詳らかにするビデオゲーム資料として、ファミコンほどの知名度の商品がこういった媒体に広報がされていたのかという経緯については、今後の調査の課題として指摘しておかなければならない。



## 5.6 小括

本章では、4章で作成した記事分析枠組みを活用し、学年誌のビデオゲームの記事分析を進め、非ビデオゲーム専門メディアである学年誌の、ビデオゲーム関連資料としての資料特性を明らかにした。まず【記事ページ数】を活用した学年誌におけるビデオゲームの記事の分布（図 5-1）、そして【記事内容分類】を中心にしつつ【出版年度】や「学年別」による記事内容の差異（図 5-2、図 5-3、図 5-4）を分析した。次に、雑誌構成・編集の観点、そして、記事内容を生産者側として「ゲーム企業」、消費者側として「子ども」と「親」という3者の立場から考察し、学年誌におけるビデオゲーム記事の特徴を考察した。そして、これらの分析から得られた学年誌の資料特性を、「ゲーム記事掲載の継続性」、「読者年齢とプレイ体験の対応性」、「教育要素の保有性」の3点として示した。最後に、学年誌では僅かしか見られなかった事柄として、ビデオゲームに関する読者投稿、アーケードビデオゲームの記事、著名な企業のチラシを挙げた。

## 6. 総合的な考察

### 6.1 本章の目的

1 章では、本研究における目的を提示した。2 章では、現在国内外で行われているビデオゲームの「収集・保存」対象を、生産者側と消費者側の観点を設けて整理し、いかにして《消費者側のアーカイブ》を充実させていくかということが、「収集・保存」に関わる課題の一つとして示された。3 章では、先行研究の整理を経て、本研究で扱う対象として「子ども向け学習雑誌」における小学館の学年誌を選択し、その調査課題を 2 点挙げた。4 章では、調査課題 1 として学年誌のビデオゲームの記事を分析するための記事分析枠組みを構築した。5 章では、調査課題 2 として学年誌の資料特性の考察を行った。以上を踏まえ、本章では、これまでに得られた知見の総括と、総合的な考察を行う。

### 6.2 本研究の成果と総括

本節では、本研究の目的として設定した、ビデオゲームのアーカイブの「収集・保存」領域におけるビデオゲーム関連資料の探索と、学年誌を選択し、資料特性を明らかにした過程で得られた知見について総括する。

#### 6.2.1 ビデオゲームのアーカイブについての前提条件の整理

論文の前半部である 2 章と 3 章では、先行事例や研究を整理し、「収集・保存」の対象として潜在的に高い参照価値のあるビデオゲーム資料の探索を行った。また、その資料特性を明らかにするための調査方針と課題を導きだした。

まずは、文献レビューを行い、ビデオゲーム研究に資するビデオゲーム資料の全体像を示し、複数のアーカイブに関わる学問領域において取り組まれている、ゲームアーカイブ研究

のマッピングと到達点を整理することに取り組んだ。2章では、現在国内外で行われているビデオゲームの「収集・保存」対象を、「ビデオゲームとその再生機器」、「ゲーム開発」、「プレイ」、「場と空間」と分類し、さらに、生産者側と消費者側の観点を設けて整理した（図2-1）。また、これらの取り組みを国内外に分け、その研究状況・主体を整理した（表2-1）。これにより、多様に存在するビデオゲーム資料の全体像が図2-1によって、さらに、国内外のビデオゲーム資料の対象と代表的な主体・研究が表2-1によって可視化された。そして、ゲームアーカイブの研究や実践においては、「組織化」や「活用」以前のプロセスである、「収集・保存」を十全に実施していくべき段階であることを改めて示した。

また、ビデオゲームは、プレイヤーによって遊ばれるという消費者の行為があって成立するという特性を持つ。しかし、国内においては、特に、その遊びの様子に関する「プレイ」や一部の「場と空間」については「収集・保存」の議論は乏しいと言えることが示された。そこで、「収集・保存」を進捗させるための課題の一つとして、比較的アーカイブの取り組みが進んでいる《生産者側のアーカイブ》ではなく、人々がどのようにビデオゲームを遊んだのか、という《消費者側のアーカイブ》を充実させていくべきであることを示した。

3章では、引き続き文献レビューを行い、《消費者側のアーカイブ》として考えることができるビデオゲーム関連資料として出版物を選択し、その全体像を示した。出版物を選択した理由は、日本のビデオゲーム史において、黎明期は世界的にもビデオゲーム産業を拡大させるという点で大きな影響を与えていること、そしてその時期のメディアとして消費者に最も身近で強力なメディアだと考えられるからである。つまり、出版物は、ビデオゲームの《消費者側のアーカイブ》において、その実態を明らかにする二次資料として機能する可能性が高いと示した。

次に、それらの収集可能性やアーカイブ化に向けた課題を整理した。まず、先行研究の整理により、ビデオゲームの出版物が未整理な状況であることの理由の一つとして、紙面構成に焦点を当て、雑誌がどういった情報を有するのかという記事内容を比較する手段がないことが示された。そこで、ビデオゲーム資料の対象の拡大の方法として、出版物に含まれる

多量のビデオゲームの記事を丹念に分析するための記事分析枠組みを構築し（調査課題 1）、その資料特性を考察（調査課題 2）することを導出した。

最後に、本研究で対象とするビデオゲーム関連資料について選定した。ビデオゲームが社会的に成立、普及していく過程を考えた場合、比較的潤沢な紙媒体資料が残る 1980 年代中盤以降ではなく、それ以前の 1980 年を境とする数年間（ゲーム黎明期）の実際のゲーム産業の動向、そして、急速な普及の主要な原動力となった消費者としての子ども実際の認識や行動が重要であることを示した。したがって、世界のビデオゲーム史においても重要な時期である日本のビデオゲームの黎明期の記述が記録されていると期待されること、さらに、子どもを明確に対象にしていることという 2 点から、「子ども向け学習雑誌」である小学館の学年誌を選択することにした。

以上をもって、『消費者側のアーカイブ』の充実という課題のもと、保存すべきビデオゲーム資料の対象と属性に着目し、それらを具体的なビデオゲーム関連資料を用いて分析するという方向性を提示することで、学年誌が有用なビデオゲーム関連資料になるのではないかという作業仮説とその検証の方向性を導出した。

#### 6.2.2 ビデオゲームのアーカイブを進展させる実践的成果

論文の後半部である 4 章と 5 章では、2 章、3 章で示した課題にもとづき、学年誌の持つ資料特性を詳らかにする実践を行った。

#### 調査課題 1：記事分析枠組みの構築

まず、4 章では、3 章で設定した調査課題 1 に取り組み、記事内容の考察を行うための記事分析枠組みを構築した。対象とした学年誌は、1975～1987 年に出版された『一年生』～『六年生』の各 156 冊ずつ、合計 936 冊とその付録冊子である。記事分析枠組みを構築する段階では、これら全てに目を通した上で、ビデオゲームに関する記事を抽出した。記事内容

の精査を通して、学年誌には、実際にゲームに関連する記事が長期間に渡って、多様な観点から大量に掲載されていたことが明らかにされた。

次に学年誌のゲーム関連情報を総合的に把握し、多角的に分析するため、記事分析枠組みを構築した。記事分析枠組みは、最終的に【雑誌名】、【巻号】、【出版年度】、【出版年号】、【記事タイトル】、【筆者】、【開始ページ】、【記事ページ数】、【ゲーム機分類】、【記事内容分類】の10項目からなるものとして完成した。特に【記事内容分類】については、まずは記事内容精査に基づき帰納的に小分類を作成していった。そして、生産者側の企業に対応する大分類として「PR」を、そして、消費者側の子どもに対応する大分類として「遊び」を作成した。加えて、学年誌には親向けの記事もまたあることがわかったため、消費者側の子どもと親の間にある教育的側面に対応する大分類として「教育」を作成した。最終的に、「遊び」、「教育」、「PR」の3つの大分類と、その下位分類となる11個の小分類を作成した。

ビデオゲーム関連雑誌の記事内容分類については、3章で先行研究として河崎（2015）を挙げたが、記事内容分類の作成プロセスは提示されておらず、再検討の余地があるものと考えられた。さらに、先行研究でも本研究のように記事内容を細かに検証していく研究はまだ見られなかったため、本研究で作成した記事分析枠組みは、他の類似的な出版物を新たに分析するための参照価値を持つと言える。

学年誌における全てのビデオゲームの記事は、これらを組織化するための基礎となる情報の類型を整えることができ、付録の「学年誌のビデオゲーム記事総目録」として付与した通りに整理された。以上により、学年誌におけるゲーム関連記事の量的な特徴、および、質的・内容的な分類とその特徴を明らかにした。

## **調査課題2：学年誌の資料特性の考察**

5章では、3章で設定した調査課題2に取り組み、この記事分析枠組みを活用した分析を行った。そして、黎明期のゲーム文化や、子どもがビデオゲームとどのように関わってい

たのかを知るための資料として、学年誌がどのような有用性を持つのかについて考察した。最後に、学年誌のビデオゲーム関連資料としての資料特性を考察した。

まず、4章で構築した記事分析枠組みを活用しつつ、【記事ページ数】と【ゲーム機分類】、【雑誌名】といったデータを使用し、黎明期のビデオゲームの記事ページ数の推移を可視化（図 4-3、図 4-4、表 5-1）することができた。また、【記事内容分類】の傾向が【出版年度】ごとに異なるのか、あるいは【雑誌名】（学年）によって異なるのか、といったことも分析でき、記事内容の差異を可視化（図 5-2、図 5-3、図 5-4）することができた。

次に、学年誌のビデオゲーム記事の特徴を、雑誌構成・編集における特徴、そして記事内容をゲーム企業、子ども、親の三者の立場から分析し、それぞれの立場から見た学年誌の有用性を考察した。最終的に、これらの分析をもとに、学年誌の資料特性を「ゲーム記事掲載の継続性」、「読者年齢とプレイ体験の対応性」、「教育要素の保有性」の3点示した（表 5-4）。

1 点目は、「ゲーム記事掲載の継続性」の高さである。学年誌には、1976 年 9 月号に『テレビテニス』のチラシが見られ、さらに対象期間の内、1981 年 9 月以降は毎月ビデオゲームの記事が掲載されていた。これにより、図 4-3、図 4-4 のように、ビデオゲームの人気、あるいは関心の高さの変遷などを可視化できる。2 点目は、「読者年齢とプレイ体験の対応性」の高さである。学年誌では、学年に応じてビデオゲーム記事の内容が編集されていた。この資料特性により、学年を特定したプレイ実態の分析や学年間の比較分析、発育に応じたプレイ状況の変化などを考察することができる。3 点目は、「教育要素の保有性」の高さである。学年誌では、教科学習に役立つビデオゲームの紹介や、ビデオゲームの技術的側面を解説するなど、ビデオゲームを単に娯楽としてだけでなく、教育の側面から捉える記事が全学年に掲載されていた。そのため、ビデオゲームと教育の関わりが、子どもの成長段階に応じてどのように変化するのかを考察することができる。

本研究では小学館の学年誌に《消費者側のアーカイブ》の可能性があるとし、調査した。その結果、学年誌は、ビデオゲーム黎明期における子どもという消費者が、どのようなビデ

オゲームの情報を獲得し、そして【記事内容分類】における「態度」のように、実際にどのように遊んでいたかを考察しうる資料として捉えることができた。さらには、親もまた意識した雑誌編集がなされていることに関連し、ビデオゲームを遊びとしてだけでなく、教育的な側面を持つものとして捉えていた。このように、学年誌のゲーム関連記事が組織化されたことによって、新たなゲーム研究上の論点や研究課題を整理することができた。さらに、実際の記事内容とその特徴を踏まえて、どの程度それらの課題にアプローチできるかについて、多面的な考察を示した。それにより、当該資料のアーカイブによってもたらされる学術的な成果について具体的なイメージを提供しえた。

こういった資料特性を明らかにしていく作業によって、ビデオゲーム資料が相互に持つ情報の比較が可能になる。本研究では、詳細な比較は今後の課題とはしつつ、表 5-4 でも示したように、学年誌が他のビデオゲーム専門誌、非ビデオゲーム専門誌と比較してどのような資料特性があるかについての考察を行った。このような資料が持つ情報の比較を行っていくことで、「収集・保存」領域における対象として、新たにビデオゲーム資料として捉えることが可能な資料を探索、発見していくことが可能になると言える。さらに、こういった綿密に資料特性を詳らかにしていく研究が積み重なっていくことで、「組織化」のプロセスにおけるビデオゲーム資料の分類を作成する際にも役立つものと思われる。

以上をもって、学年誌はゲーム黎明期と子どもに関わる研究資料であり、《消費者側のアーカイブ》という観点から見て、優先度の高いアーカイブ対象となる紙媒体資料として位置づけられることが明確になった。そして、新たなビデオゲーム関連資料を発掘し、その価値を詳らかにしていく過程についての実践的知見が得られた。

### 6.3 ビデオゲーム研究の展開と本研究の含意

本研究を通じて、学年誌は未だビデオゲーム研究においては扱われていない新たなビデオゲーム関連資料であり、かつ非ビデオゲーム専門メディアであったにもかかわらず、多量

のビデオゲーム記事が確認できた。それとともに、それらを組織化していくことによって、未解決であるゲーム研究の多くの論点、争点に対して有益な情報を持つことを明らかにした。この意味において、本研究は、多くの非ゲーム専門誌もまたビデオゲーム関連資料として捉えることができ、ビデオゲーム研究に役立つ潜在的な可能性があることを示したと言える。

また、本研究の主眼は、ビデオゲームのアーカイブに関する議論や実践に対して貢献することであり、その観点から学年誌の分析を行った。一方で、黎明期における子ども向け学習雑誌を対象に分析したことで、ビデオゲーム研究やビデオゲームを研究対象とする他の研究領域への貢献可能性もまたあったと言える。以下、その点を考察してみたい。

これまでの先行研究におけるビデオゲーム史は、産業史、つまり供給側からの視点が多かった。さらに、駄菓子屋と玩具店に設置されたアーケードゲームとその場との関係を分析した川崎（2022）の研究や、子どもと子どもを取り巻く家庭環境を分析し、ファミコンが遊ばれた当時の状況を考察した上村ら（2013）はあるものの、他に明確に〈子ども〉という視点を設定して研究されているものは多くない。本研究では、例えば、1978年2月号の時点で掲載が確認され、全学年に記事が掲載された学年誌における電子ゲーム関連記事の充実は、ビデオゲーム関連資料において新たな発見だと言える。また、遊びとしてだけでなく、教育的な内容のビデオゲームも多く記事として掲載されていることがわかり、ビデオゲームの普及の際の重要な観点になりうる。このように子どもを視点とすることで新たに見えてくるビデオゲーム史もあるのではないかと考えられる。

一方で、ビデオゲーム研究ではなく、教育学や心理学、子ども文化研究の範囲では、子どもとビデオゲームという明確な観点で、これまでも研究がなされてきた。例えば、視力の低下や暴力性などのビデオゲームの身体的・心理的な悪影響論を社会心理学の立場から検証する研究（坂元 2004）や、ビデオゲーム遊びによる幼稚園児のメディア・リテラシーの形成という潜在的な教育機能についての教育学における研究（湯地 2004）といったメディアの効果についての研究である。



また、教育学や、児童文化研究における子どもの遊びの文脈で、ビデオゲームが扱われることもある。ビデオゲームの遊びの文脈では例えば、森下（2007）は、家庭用ゲームでの遊びを従来の玩具遊びの延長に捉え、その比較研究をしている。その研究によれば、任天堂から発売されたテレビゲーム機である Wii は、手のひねりや傾きなどを使って操作するコントローラを採用し、携帯ゲーム機であるニンテンドーDS はタッチ操作を取り入れている。こういったボタン操作ではない新たなビデオゲームの操作感覚は、従来のおもちゃで行われる、遊び手との身体を介した対話を促すという遊び方に接近しているのではないかという考察である。別の研究として、1986 年～1987 年に行われた小学生高学年 32 人の男女一クラス（東京）を対象に、ファミコン遊びと仲間関係に与えた影響を調査した新井（1989）の研究がある。具体的には、クラスで流行するテレビゲームが誰から持ち込まれどのように広がったのか、ファミコンで遊ぶときには何人で遊びたいか（2～3 人の回答が最も多い）、ファミコンについての会話（クリアの仕方、面白いソフトなど）、読んでいる専門誌（『ファミリーコンピュータ Magazine』が最も多く 14 人）、ファミコンを遊ぶときに起きたこと（ゲームをする順番を決める、友達のテクニックを覚えるなど）、一日のスケジュール（どのタイミングでファミコンで遊ぶか）といった調査が行われた。この研究では、森下（2007）での研究のような子どものビデオゲームへの接し方だけでなく、ビデオゲームを介した子ども同士の関係までもが分析対象となっている。

現在のところ、ビデオゲーム研究と、それ以外の学問体系での研究は接続されているとはいえない。さらに、ビデオゲームと子どもという観点では、ビデオゲームが子どもにとって良いか、悪いか、ということだけでなく、子どものビデオゲーム遊びそのものを純粋に対象とした研究もなされていくべきであると考ええる。例えば、森下（2007）のような身体感覚からの研究に加えて、ビデオゲームは映像を用いた遊びであるという観点からの研究も必要になってくるだろう。さらに、本研究で一部明らかになったように、ビデオゲーム専門誌だけでなく、非ゲーム専門メディアである子ども向け雑誌にも多量にビデオゲームの記事が含まれていた。本研究は、こういった資料を新たに開拓し、活用していくことで、遊びとし

てのビデオゲームの歴史を紡いでいくことができるという可能性と展望を示したと言える。

## 7. 終章

本研究では、ビデオゲームのアーカイブにおいて、消費者側という視点を導入し、その中でも小学館の学年誌を対象とした分析を行った。その結果、学年誌はビデオゲーム黎明期の文化や、子どもの遊びの実態を知る手がかりとなるビデオゲーム関連資料と言え、ビデオゲームに関わる調査や研究への活用可能性を持つものであることが明らかになった。

一方で、消費の様態についてのアーカイブや研究は、学年誌のみを対象とすることで完結するものではない。したがって、今後は他の対象も視野に入れて研究を発展させていく必要がある。その具体的課題として、以下の3点を挙げる。

1点目は、本研究で得られた【記事内容分類】を用いて、学年誌以外の子ども向け雑誌の分析を行うことである。学年誌を発行していた小学館をはじめ、集英社や講談社などもさまざまな子ども向け雑誌を発行しており、それらを分析対象とすることで、新たなビデオゲーム関連資料の開拓に繋がると考えられる。例えば、学年誌における電子ゲームの記事では、初期にはマイコンを使用した玩具として注目されており、また高価であることもあって、記事が見られるのは『六年生』が多かったが、それ以降はより低学年向けに記事を掲載する傾向があった。そのため、初期においては小学生の高学年や学年誌よりも高い年齢を対象とした雑誌などを、そして1981年頃からは小学生の低学年や学年誌よりも低い年齢を対象とした幼児向け雑誌にも掲載が見られる可能性も考えられる。また、学年誌は女兒向けにも記事が編集されていたため、先行研究としてはまだ見られない、少女向け雑誌への記事の掲載がある可能性は高いと考えられる。

また、先行研究においては、1980年代のマンガ雑誌を分析対象とした研究は1985年前後のごく一部であり、さらに、『少年ジャンプ』と『コロコロコミック』の記事自体を分析したものではなく、出版社と特定の役割を果たした人物との関係分析になっていた。さらには、先行研究では扱われていないが、講談社は1981年創刊の『コミックボンボン』に、フ

ファミコンを題材とした「ファミコン風雲児」などのマンガを連載していることがわかっている（内田名人 2019）。したがって、本研究と同じような方法論で、『コロコロコミック』や『少年ジャンプ』、あるいはまだ手がつけられていないビデオゲーム関連資料も、当時の発行部数などからあたりをつけ、これから研究対象として進めていく必要があると言える。

2 点目は、本研究で対象とした以外の時期も、ビデオゲームの出版物の調査を進めていくことである。1980 年代には主なターゲットとして子どもを対象にしていた家庭用ゲーム専門誌は、子どもをターゲットとした雑誌は引き続き刊行されつつも、1990 年代になると次第に記事内容が大人向けとなって行ったことが指摘されている（さやわか 2019）。一方で、同時期には、ゲームボーイ用の家庭用ゲームソフトである『ポケットモンスター赤・緑』（1996）が『コロコロコミック』にて掲載され、子どもを中心に世界的に大きなブームを生み出して行くこととなった（和田 1997）。さらに、『ポケットモンスター赤・緑』の企画者である田尻智は、『ポケットモンスター赤・緑』のおもしろさを紹介していくようなタイアップを複数の雑誌に打診したところ、ほとんど断られた中で、『コロコロコミック』は承諾したという（宮・田尻 2004,p.32）。また、学年誌においても『ポケットモンスター赤・緑』は掲載されており、その時は、多くの学年で実売率が 90%を超えていたという（和田 1997, p.141）。つまり、1990 年代には子ども向けと大人向けという区分がビデオゲームに関する出版物内で起きていたと考えられ、子ども向け雑誌に着目することは、1980 年代以上に 1990 年代においてより重要になる可能性がある。

さらに、1993 年には、集英社から 5 月に『V ジャンプ』、講談社から 11 月に『覇王』、小学館から 12 月に『ゲームオン』と言ったように、マンガ雑誌を持つ大手出版社が一斉にゲーム誌市場に参入している。3 社が市場に参入した理由について、野田（1994）は、各社が発行しているマンガ雑誌ではビデオゲームの情報記事のページ数が限られていることを挙げている。また、ゲーム業界では様々な企業からハードウェアが発売されていく時期にあり、キャラクターの創造を得意とする出版社がソフトウェア製作によって参入しやすいタイミングにあったことも理由の一つであるという。このように、1990 年代においても、ビ

デオゲームの出版物の記事内容を分析する研究の余地は大いにあると言える。

3 点目は、より広範囲なビデオゲーム関連資料への拡大である。今回は出版物を対象とし、その中でも学年誌を扱った。学年誌へたどり着く以前の出版物だけでも膨大な研究余地があることがわかったが、図 2-1 には含まれていない他のビデオゲーム関連資料もまた想定できる。例えば、一つのビデオゲームが消費者へ届くまでには、子ども向けのイベントが開催されたり、テレビで流れる CM 等の映像を見てその商品を知ったり、玩具売り場へ出向いて商品を買に行くとあることがある。さらに、テレビ放送におけるビデオゲームの特番（1987 年フジテレビで放送された「糸井重里のテレビ遊戯大展覧会」など）、ホームビデオ、ラジオ放送、写真などもある。こういった過程において発生する資料は、出版物のような紙資料だけでなく、視聴覚資料、1990 年代後半にはインターネット上にあるウェブ情報など多岐に渡る。例えば、YouTube などの動画配信サイトでは、過去のテレビ放送などだけでなく、プレイヤーによって配信される無数のゲームプレイ動画がある。この配信から生じるビデオゲーム体験もまた、消費者のプレイ体験となる。さらに、Amazon などのショッピングサイトにおけるビデオゲームの評価や、Yahoo!知恵袋などの質問応答サイトでのテキストは、出版物の記事と同様に、ビデオゲームに対する評価がアーカイブされているものとも考えられる。今後は図 2-1 をもとにして、対象を広げていく必要がある。

最後に、直接的に本研究から明らかになるわけではないが、見えてきたことがある。それは、1980 年代の黎明期のビデオゲームの遊びは、ビデオゲームだけで完結せず、周辺にある出版物などのビデオゲーム資料と相乗的に遊びが作り出されていたということである。例えば、攻略が情報として多量に掲載されていたということは、それを参考にビデオゲームの遊びを進め、新しい方法を試して発展させることができる。また、学年誌に豊富に掲載されていた攻略マンガなどは、マンガの読み物として楽しめるだけでなく、ビデオゲームの視覚的表現を補助する役割があった可能性がある。当時のビデオゲームの技術的な限界のために、ゲーム内でユーザーに分かりやすく提示することが難しかったストーリーや、ゲーム内で起こる行動を視覚的に手助けしているとも言える。

ビデオゲームは視聴覚的にも、遊び方においても、表現の方法が非常に短期間かつ急速に変化した特異なメディアである。1980 年代頃は、ビデオゲームそのものだけで提示できる表現に限界があった。例えば、キャラクターには、表情の変化や身体の動きは数パターンしか用意されていない。また、ストーリーも、ビデオゲーム内では語られず、説明書にしか掲載されていないことも多かった。こういった抽象性の高さを補っていたのが、出版物であったとも言える。これは、現代のような、ビデオゲームのメディア内部で多くの要素を包含できるような遊びとは異なる。したがって、1980 年代のビデオゲームを特にプレイヤーのプレイ体験として分析する際は、単に対象のビデオゲームだけをプレイするだけでは不十分であり、同時期に周辺にあったビデオゲーム資料も含めて分析していかなければ、断片的な理解にしかならないことを示唆している。こういった研究の着眼点は、ビデオゲーム研究およびそのアーカイブ研究がより発達するにつれて明らかになっていくのではないかと考えられる。

## 【補遺】ビデオゲームを対象とした主題アクセス研究一質問応答サイトの利用者要求分析からー

### A.1 はじめに

本論ではビデオゲーム資料の中でも、紙資料として学年誌を扱った。しかし、7章の課題でも述べたように、ビデオゲームアーカイブの「収集・保存」対象は、他の紙資料とともに、視聴覚資料、またインターネット上にあるウェブ情報にまで渡り、今後さらに検討されていくべきである。そこで補遺では、その今後拡大していくべき「収集・保存」対象のうち、インターネット上におけるテキストを対象にしてみたい。そしてこれを、2章でも述べた「プレイ」におけるビデオゲームの評価に関するアーカイブとして捉え、アーカイブの「組織化」における主題付与へ向けて、一つの考察を提示したい。

具体的な内容として、補遺では、ビデオゲームへ適切な主題を付与するために、利用者が未知のビデオゲームをどのように探すのか、つまり未知のビデオゲームに関する情報要求を、質問応答サイトに投稿されたクエリから分析する。A.2では、図書館情報学における主題に関する国内外の研究と現状の確認、そして本研究で分析する利用者情報要求研究について、その概要と先行研究をまとめる。A.3では、本章で分析する質問応答サイトのデータについて説明した後、KH Coderというソフトウェアによって行う計量テキスト分析について解説する。A.4では、計量テキスト分析での分析結果を、そしてA.5では、その分析をもとに情報要求を考察する。最後に、A.6では本論をまとめ、今後の課題を述べる。

### A.2 既往研究の整理

#### A.2.1 国内外のビデオゲーム主題の動向

ある資料を検索する際、既に存在がわかっているものをタイトルや著者等といったアク

セスポイントから探す「既知事項検索 (known-item search)」と、特定の事柄つまり主題について探す「主題探索 (subject search)」の2種類が考えられる (上田・倉田 2013)。後者の主題探索は未知の資料についての検索の場合もあり、目録では資料に付与された主題によって行われる。目録における主題とは、「テーマやトピックなどと同義であり、特定の情報資源に対して『内容は何か』『何についてかかされているものなのか』を表現したもの (鹿島 2013, p.14)」であり、主題分析というプロセスを経て付与される。また、その付与された主題を語句にしたものを件名標目、あるいは件名と呼び、通常は統制語彙が用いられる (日本図書館情報学会用語辞典編集委員会 2013)。

日本国内でのビデオゲームに関する件名の状況を見ていく。日本で頻繁に用いられる件名標目表として、基本件名標目表 (BSH) と国立国会図書館件名標目表 (NDLSH) の2つがあげられる。BSH に関して、その付与方針を述べた日本目録規則では、件名標目の章 (24章) において、「(標目を与えない資料) 主題の明確でない資料、文学、芸術作品には件名標目を与えない (日本図書館協会目録委員会 2006, p.336.)」とされ、ビデオゲームもその対象である。BSH と比べてより件数の多い、NDLSH の付与の指針である国立国会図書館件名作業指針<sup>87</sup> (2018 年 9 月現在) にはゲームの項目が存在する。それによれば、「個々のゲームは統一タイトル件名としては採用しない」「普通件名を付与する」という旨の記述があり、件名の付与例として「コンピュータゲーム」が挙げられている (国立国会図書館収集書誌部 2018)。ビデオゲームに「コンピュータゲーム」と付与しても、それは資料の形式を表していることになり、ビデオゲームのテーマやトピックの検索にはならない。

次に、海外、とりわけ米国についてみていく。米国で主題付与に広く用いられている件名標目表として、1.2.2 項でも述べたとおり LCSH がある。2018 年 12 月 9 日時点で 424,700 件の語彙数を誇るが、ビデオゲームに関する語彙については過小で偏りがあり、その階層構造についても未整理だと指摘されている (Groat 2015, Wellhouse et al. 2015)。例えば、strategy

---

<sup>87</sup> 国立国会図書館収集書誌部. 「国立国会図書館件名作業指針」2018.  
[http://www.ndl.go.jp/jp/data/subj\\_manual1801.pdf](http://www.ndl.go.jp/jp/data/subj_manual1801.pdf), (Accessed 2019-01-13) .



game という件名はどのようなビデオゲームに用いられるのかという具体的な例や指示がない。また、「computer game」と「video game」の2つの語彙の明確な違いが議論されないまま混在している状況にある。

このように、日本では、ビデオゲームの主題の付与方針はほとんど定まっていない状況にある。米国では、ビデオゲームの主題研究は見られるようになってはいるが、適切な語彙が不足するとともに、付与方針が未確立な状況である。したがって、ビデオゲームの主題付与に関する方針を策定する必要性は高いと言える。

#### A.2.2 利用者情報要求研究の意義

ビデオゲームは、図書や論文などといった伝統的な図書館資料とは違い、複数の形式のメディアが組み合わさった資料であり、同時にインタラクティブ性を有している。そのため、従来の件名の付与対象であった資料よりも、ビデオゲームの主題には、プレイジャンル、雰囲気、舞台といった多様なファセット（ビデオゲームを記述する観点）が生じることが想定される。そのファセットについては、1.2.2 項で述べた通り、Lee et al. (2014) などいくつかの議論はあるものの、確定的状況には至ってないと考えられる。

そこで、本研究では、主題の付与方針の議論に向けて、人々が未知のビデオゲームを探すときに何を手がかりに探そうとするのか、というビデオゲーム利用者の情報要求を分析してみたい。図書館情報学領域における「情報ニーズ」とは、「何らかの問題を抱えた人間が、自分の知識や経験によっては問題を処理できないと判断し、問題の処理、解決に役立つ情報を外部に求めようとする認識状態（日本図書館情報学会用語辞典編集委員会 2013, p.109）」であり、情報ニーズは、「質問という形式をとった『情報要求』として表現されることにより、情報ニーズを満たす情報の探索に取りかかることができる（日本図書館情報学会用語辞典編集委員会 2013, p.109）」とされる。主題以外の未知資料へのアクセスに関連する研究として、例えば、ゲームプレイ体験をカスタマーレビューから抽出し、それを用いて推薦シス

テムを提案する研究（中谷・星野 2008）がある。しかし、こういった推薦に関する研究でも、ファセットや主題付与方針を策定する上でも、本当に利用者が求める情報であるのかはわからない。したがって、ビデオゲームの特性がそもそもどういった点にあると人々に認識されているのかという観点の分析は、より利用者にとって使いやすい主題を付与するための基礎的な調査として有用であると考えられる。

#### A.2.3 利用者情報要求研究の先行研究

国内外の利用者情報要求分析の先行研究を整理する。日本国内での利用者情報要求分析として、音楽分野に関する一連の研究が挙げられる（金井 2010; 金井 2015; 金井 2016）。とくに音楽検索に有効な要素の調査では、インタビュー調査、アンケート調査、検索ログ調査、レファレンス記録の分析、質問応答サイトのクエリ分析による音楽分野の海外での利用者情報要求研究を手法別にまとめ、日本国内での調査として国立国会図書館と音楽図書館の音楽に関するレファレンス記録から利用者情報要求を分析している（金井 2016）。

マンガに関する研究として渡辺・高久がある。彼らは、うろ覚えマンガの同定の要求分析を行った。ここでは、うろ覚えは「昔知った・読んだことはあるが確かな情報ではない、または覚えていることが少なく検索が困難な状態（渡辺・高久 2015, p.175）」と定義され、同研究は 2 ちゃんねると Yahoo!知恵袋の 2 つのサイトから合計 300 件のクエリを抽出し、11 の分類カテゴリを手作業で付与することで要求を分析した。

ビデオゲームに関しては、1.2.2 項でも述べた、GAMER Group による一連の研究の中に、利用者情報要求分析がある。この研究は大きく 3 段階に分けられている。最後の第 3 段階にあたる Lee et al. 2015a) において、新しくプレイするビデオゲームを探す際に有用なメタデータを、第 2 段階（Lee et al. 2013a; Lee et al. 2014 など）で得た 43 項目の推奨メタデータセットの中から選ばせる、オンラインアンケート調査を行っている。回答者は 18 歳以上のビデオゲームをプレイしたことがある人、1,257 名である。その結果、有用なメタデータ要

素は上位から値段 (79.4%)、プラットフォーム (76.1%)、プレイジャンル (74.0%)、シリーズ (70.1%)、スタイル<sup>88</sup> (68.7%) となった<sup>89</sup>。第2段階で得たメタデータセットは46項目であったが、第3段階で使用されたメタデータセットでは「コントロール<sup>90</sup>」、「キャラクター一名<sup>91</sup>」、「キャラクタータイプ<sup>92</sup>」を除いた43項目に減らされている。これらが削除された理由については、質問前に行なった共同レビューのフィードバックに基づくところがあるが、詳細な理由は不明である。ただ、キャラクターの記述に関しての課題として、操作可能なキャラクターのみを記述するか、あるいは操作はできなくとも物語上重要なキャラクターも含めて記述するのかといった、キャラクター記述範囲の定義が困難であることをあげている。また、特定のキャラクターがある同一シリーズ、または異なるビデオゲームを横断して現れることがあるが、それらが実際に同じキャラクターであるとしてもよいのかという議論がある<sup>93</sup>。

また、Lee et al. (2015b) では、ゲームプレイヤーの性差と年齢による属性を明らかにしてビデオゲームの情報要求を分析した。彼女は、新しくプレイするビデオゲームに有用なメタデータを同じく43項目から選択させる調査を行った。その結果、男性はプレイジャンルや物語、雰囲気などゲーム内容に関する情報を求めるように、ビデオゲームを経験として見る

---

<sup>88</sup> 「特定の独特の特性、動作モード、またはゲームプレイの方法」と定義される。Lee はインタビューの中で、ゲームの「ジャンル」はより細分できるという回答を得ており、それに従って「スタイル」を設けた。例えば、RPG という「ジャンル」に対し、「スタイル」は JRPG やアクション RPG などがある (Lee et al. 2013a)。この調査の後に、ファセット分析の研究では「スタイル」は「ジャンル」のフォサイとなった (Lee et al. 2014)。

<sup>89</sup> 回答者は有益だと思う項目を複数回答可能な形式で選んだ。また、カッコ内の数字は1257名中、その項目が有益だと回答した回答者の割合である。

<sup>90</sup> 「主なデフォルトコントロールボタン/キーと対応するゲームアクション」 (Lee et al. 2013a, p.234)。

<sup>91</sup> 「フルネーム (利用可能な場合) とメインゲームのキャラクターの役割」であり、例として、「マリオ (主人公)」が挙げられる (Lee et al. 2013a, p.235, p.237)。

<sup>92</sup> 「物理的または形而上学的なものの体現に基づくゲームキャラクタータイプの分類」であり、例として「人間」が挙げられる (Lee et al. 2013a, p.235, p.237)。

<sup>93</sup> 例えば、『ゼルダの伝説』シリーズの主人公とされるリンクという青年は、名前は同じでも、容姿や冒険を始める背景などがシリーズごとに異なる。

傾向があり、一方女性はビデオゲームのキャリアの形態<sup>94</sup>やシステム要件などを重視し、ビデオゲームを物や商品として考える傾向があるとし、男女の性差による要求の違いを述べた。しかし、男性のゲームプレイ経験豊富なプレイヤーとそこまで頻度が高くないプレイヤーの割合が7:3であるのに対し、女性はその割合が3:7と逆転しており、得られた結果の違いは性差によるものであるのかプレイ経験の割合によるものであるのか、課題があると言える。

以上のように、米国ではビデオゲームの利用者情報要求分析の研究は見られるが、日本国内ではまだ行われていない。サレン・ジーマーマン（2013）が「表現のシステムとして、ゲームは文化を反映している（サレン・ジーマーマン 2013, p.468）」と述べ議論しているように、地域によってビデオゲームとの接し方のあり方が異なることが想定される。また、プレイジャンルという概念の国別の違いも指摘されている。例えば、アクションゲームのサブジャンルとしてプラットフォームゲームがある。『スーパーマリオブラザーズ』などに代表される、ジャンプをコントロールすることでビデオゲームを進めていくこと主要な目的のプレイジャンルである。しかし、この用語は米国では広く用いられているが、日本では多くの人にとって馴染みがない。つまり、ビデオゲームの認識のあり方には地域差が生じていると想定され、単に各国で検討された主題付与方針を日本でも使用するだけでは不十分な可能性がある。したがって、日本国内で、主題の付与方針について議論を行う価値は高いのではないかと考えられる。

### A.3 調査と分析方法

A.2 節において、ビデオゲームの国内外の主題研究についてまとめ、明確な主題付与方針の不足を述べた。そこで、本研究ではビデオゲームの主題の付与方針を議論するための基礎的な調査として、利用者が未知のビデオゲームを探す際にどのような情報を求め、どのよう

---

<sup>94</sup> CD や ROM カセットなどの物理リソースであるかオンラインリソースであるかなど。

な観点でビデオゲームを描写するかという、情報要求を分析することにした。また、その手法について、Lee et al. (2015a) は、アンケート調査に基づいて利用者要求分析を行っているが、本研究では、ウェブ上の質問応答サイトのクエリの質的データを対象とした、計量テキスト分析によるアプローチを採用したい。その理由として、質問応答サイトのクエリは、金井 (2016) が指摘するように自由記述であり、利用者は自らが必要と判断した要求を書くため、これまでに明らかにならなかった種類の要求を発見することが期待できるからである。以下に、本研究で分析対象とするデータの取得と分析手法を述べる。

### A.3.1 対象とするデータ

本研究では、日本の主要な質問応答サイトの一つである Yahoo!知恵袋のデータを用いる。日本国内には「教えて goo」や「okwave」といった複数の質問応答サイトがあるが、本研究で対象とするクエリを同様の条件で検索したところ、Yahoo!知恵袋でのヒット数が最も多かったためである。

次に、データ取得の手順を述べる。2017 年 4 月 1 日から 2018 年 3 月 31 日までの 1 年間の期間に、質問<sup>95</sup>がなされたか、投票<sup>96</sup>が開始された、または解決された質問を収集した。サンプル取得の期間の選定理由は、データ収集時に取得できた最新の一年間分のデータであったからである。Yahoo!知恵袋では質問に、大中小と 3 つのカテゴリが設定されている。質問者は、質問を投稿する際にこれらのカテゴリを自ら選択する。今回は Yahoo!知恵袋のサイト内の検索エンジンで「ゲーム おすすめ」、「ゲーム 探して」、「みたいな ゲーム 教えて」、「ゲーム 楽しめる」、「みたいな ゲーム ありますか」、「ゲーム 面白い」、「のような ゲーム ありますか」という未知のビデオゲームを探していると思われるキーワ

---

<sup>95</sup> Yahoo!知恵袋ではクエリが質問と呼ばれているため、以降クエリのことを質問と表記する。

<sup>96</sup> 投票については、「質問者が、利用者からの投票でベストアンサーを決める方法を選んだ質問や、ベストアンサーを選ばずに 7 日間が経過した質問は、[投票受付中の質問]に掲載されます。」と説明がある。Yahoo!知恵袋ヘルプ - 回答に投票する. [https://www.yahoo-help.jp/app/answers/detail/a\\_id/41776/p/530/related/1](https://www.yahoo-help.jp/app/answers/detail/a_id/41776/p/530/related/1), (Accessed 2018-09-12) .

ードで検索し、中分類が「ゲーム (39,783) 件」と「オンラインゲーム (3,638 件)」の合計 43,421 件の質問を抽出した<sup>97</sup>。

複数のキーワードで検索したためここで取得した質問は重複するものがある。それらを除外すると 29,837 件の質問が得られた。さらにここには未知のビデオゲームを探すという、前述した観点にそぐわない質問もある。そのため、以下の基準に沿ってそれらを除外し、最終的に全 10,637 件の質問を得た。除外した質問の基準は以下の通りである。

- ① マンガやアニメなど、ビデオゲーム以外のおすすめを聞く質問
- ② ボスの倒し方、ゲームプレイの上達法、あるシーンに関する意見などのビデオゲームの攻略や解釈についての質問
- ③ ビデオゲーム機や周辺機器についての質問
- ④ 昔プレイしたうろ覚えビデオゲームの同定についての質問
- ⑤ ゲーム制作についての質問

全ての質問を確認した上で、これらに当てはまるものは除外した。4 は、ゲーム内容を実際に経験したことがある、あるいは見たことがある場合、すなわち既知検索であり、サンプルに含まないこととした。また、KH Coder は、例えば PC と pc といったようなアルファベットの太文字と小文字の区別はしないが、PC と P C のように英数字の全角と半角は別の語として識別してしまう。そのため、あらかじめ分析対象のテキストの英数字、記号は半角から全角へ一括して変換した。

質問者の属性については、本手法では明らかにできないが<sup>98</sup>、今回は属性ごとに調査をすることが目的ではなく、広くユーザーがビデオゲームをどのように認知し描写するのかに

---

<sup>97</sup> データ取得日は 2018 年 10 月 1 日～2018 年 10 月 3 日である。

<sup>98</sup> Yahoo!知恵袋では、質問者の属性は非公開に設定することが可能であり、一部しか取得できないため。

ついて、焦点を当てている。また、期間こそ限定されているが、その間の全質問を対象としていることから、十分なサンプルが入手できると考えた。

### A.3.2 分析手法

本研究は、計量テキスト分析の手法により、前述のサンプルを分析する。テキスト分析に使用するソフトウェアは「KH Coder」である。樋口（2004）は、社会調査において計量的な分析の対象となるテキスト型データをコンピュータで分析する際、Correlational アプローチと Dictionary-based アプローチの2つが取られてきたが、これらの乖離の発生を問題点として指摘した。そこで、これらを統合した新たなアプローチを提案し、それを実現するために KH Coder を開発したという。KH Coder 開発に当たっては、「Correlational アプローチにならない、多変量解析を用いることで、分析者の持つ理論や問題意識の影響を極力受けない形で、データを要約・提示する（樋口 2014, p.19）」点と、「Dictionary-based アプローチにならない、コーディング規則を作成することで、理論仮説の検証や問題意識の追及を行う（樋口 2014, p.19）」点が盛り込まれている。そのため、分析者の問題意識を反映した検証も可能でありながら、客観性もある程度担保できる。すなわち、量的方法と質的方法とを循環的に用いる点が特徴である（樋口 2014）。

これまでの情報要求分析はコード化の流れが不明瞭であり、手作業によるコード化が恣意的になる可能性があった。そこで、客観的にある程度担保でき、かつ探索的な分析も可能である計量テキスト分析という手法は、本研究に適したものであると言える。

### A.4 分析結果

まず、全体的なデータの傾向を見るために頻出語のリストと全ての質問を対象とした共起ネットワーク図を作成した。これらを作成するための前処理として、KH Coder の機能である「語の取捨選択」により、強制的に抽出する語を設定した。例えば「ドラクエ」という

言葉は『ドラゴンクエスト』というゲームシリーズ名の略称であるが、この前処理を行わなければ一つの語として認識されない可能性がある。そのため、一旦、語の取捨選択を行わず抽出語を出力した上で、10 回以上検出されている語のうちビデオゲームに関連する語の一部であると想定されるものに関して、表 A-1<sup>99</sup>として抽出語リストを作成し、以降そのリストを用いて処理を行った。対象となる用語は、主にゲームシリーズ名とプラットフォームであるが<sup>100</sup>、1 人や 2 人といったプレイ人数と 10 代や 20 代などの年齢を表していると思われる語はファセットの対象になる可能性があるため、表中ではその他として、強制的な抽出対象とした。また、プレイジャンルの省略形やゲームに関する特別な語など、利用者の間で頻繁に利用されていると判断したものに関しては、一度前処理を施し、頻出語のリストを作成して 10 回以上現れている場合のみ分析に用いることとした。以降、図や表を作成しつつ、質問原文に立ち返りながら分析を進めていく。

#### A.4.1 頻出語と全質問の分析結果

表 A-2 は、10,637 件の質問に用いられた語のうち、頻出した上位 100 語をリストにしたものである。プラットフォーム、シリーズ、そして「RPG」<sup>101</sup>、「FPS」、「乙女」、「ジャンル」、「アクション」、「ホラー」といったビデオゲームのプレイジャンルに関係する語が多いことがわかる。ゲームをプレイするためにはゲーム専用機、あるいはパソコンやスマートフォンなどの汎用機がなければプレイすることができないので、プラットフォームやハードウェアなど、装置ならびに環境や仕様といった語が検索要求として高いということだと考えら

---

<sup>99</sup> 表 A-1 中の語の並び順は、数字、アルファベット、ひらがな・カタカナ、漢字の順に並んでおり、それぞれ 50 音順である。

<sup>100</sup> Montfort & Bogost (2009) は、プラットフォームとは「抽象」もしくは、単にその特定の実装における特定の「標準」か「仕様」であると定義している。例えばゲーム機のプレイステーション 2 はプレイステーションとプレイステーション 2 の 2 つのプラットフォームを有するものだと言える。またゲーム機ではなく、ソフトウェアをプラットフォームとして捉える場合もある (Kaltman et al. 2016)。このようにプラットフォームとゲーム機は深い関連性を有しているが、別個の概念として捉える必要性がある。

<sup>101</sup> 以降、抽出語について述べるときは「」を用いる。



れる。「初心者」という語は事前には想定できなかった語であり、本分析において利用者情報要求を考える上で、新しい視点であると言える。

また、ビデオゲームはシリーズ化の傾向がある。小山（2006）は、ゲームシリーズ化の傾向として、1996年から2004年の8年間における売り上げ上位100位までのデータを調べたところ、2004年時点では9割がシリーズ化されたタイトルだと述べている。加えて、福田（2018）はMcDonoughらを参照し、「ゲームにはシリーズなど多数の派生的著作が存在すること、さらにそれらはシリーズ間のクロスオーバーなどにより、もつれた関係性を有する（McDonough et al. 2010a; McDonough et al. 2010b）」と述べている。FRBRモデルのシリーズ表記の問題点が挙げられている一方で、シリーズという語が上位にあり、続いて個々のゲームタイトル名も見られることから、利用者にとってシリーズは未知のゲームの検索に有益であることが考えられる。

次に、共起ネットワークを見ていく。共起ネットワークは、「出現パターンの似通った語、すなわち共起の頻度が強い語を線で結んだネットワークを描く（樋口 2014, p.155）」ことができる。図における語の配置はあまり意味がなく、線で結ばれているかが重要となる。円の大きさは語の出現頻度を表しており、語の色分けはサブグラフ検出（modularity）による。図はJaccard係数を用いて描写された<sup>102</sup>。以降の共起ネットワーク図も同様に作成されている。

全ての質問10,637件を対象にしたところ、図A-1の結果になった。作図には、最小出現回数が250回以上であった語を用い、描画するエッジの数は上位120語とした。まず「ゲーム」、「おすすめ」、「教える」、「お願い」といった頻出最上位の語で主に構成される集中度の高いクラスタがある。それに共起しているクラスタとして、「FPS」、「乙女」、「RPG」と「アクション」の4つのプレイジャンルがある。頻出100語では、「FPS」、「乙女」、「RPG」は、プレイジャンルの上位の3件に該当する。「乙女」のクラスタにはキャラクターの略称であ

---

<sup>102</sup> Jaccard 係数は「語が共起しているかどうかを重視する係数（樋口 2014, p.152）」である。

る「キャラ」や「主人公」、さらに「キャラ」から「ストーリー」に関する語が共起しているが、「RPG」と「FPS」にはタイトル名を中心とした語に共起しているため、さらに検討を進める余地があると言える。

クラスタの一つに「アニメ-見る」というものがある。そこで、KH Coder の機能の一つである KWIC 索引を用いて「見る」の前後 5 語に「アニメ」が出現する、アニメを見たという内容を含む質問原文を確認した。アニメを見てゲームに興味を持ったというゲームを探す動機や、同コンテンツのアニメは見たがゲームのタイトルが複数あるため、具体的にプレイする順番のオススメを尋ねる質問が見られた。また、アニメを見てストーリーを知っているがそれでもゲームは楽しめるのか、あるいはその逆でアニメを見ていないがゲームを楽しめるかという、アニメとゲームの関係やストーリー展開の異同を尋ねていた。

他には「スマホ-アプリ」や「無料-パソコン」といったクラスタができており、プラットフォームの言及はやはり多い。さらに、「対戦-協力」からは他者とのプレイや複数人数でのプレイの要求があると考えられる。また、「課金」については、盛本（2018）は「人々がオンラインゲーム内コンテンツの 購入もしくはオンラインゲームをプレイすることに対して 料金を支払う行為（盛本 2018, p.1）」と定義している。質問原文を見てみると、課金せずに楽しめるという内容が多く見られた。スマートフォンやパソコンにてオンラインでプレイできるゲームが増えているが、利用者は課金の有無に加え、課金なしでも楽しめるかと言うことに関心があると言える。

#### A.4.2 プレイジャンル毎の分析結果

前節では全質問の頻出語と共起ネットワークを分析したが、本節では、プレイジャンルごとの要求の差異について検討を行ってみたい。分析対象とするプレイジャンルは、頻出語の上位 3 つの FPS、乙女ゲーム<sup>103</sup>、RPG を選択した。方法としては、KH Coder の機能のうち

---

<sup>103</sup> 質問文を見てみても、このプレイジャンルは乙女ではなく乙女ゲームと呼ばれることが多

「関連語検索」であり、これにより特定の語と強く関連している語を探索することが出来る(樋口 2014,p.146)。FPS と乙女ゲームは、各語を直接入力して関連語を求めた後、共起ネットワークを得た。また、RPG はロープレ、ロールプレイングのように言い換え語が見られたので、RPG、ロープレ、ロールプレイングをひとまとめの分析対象とするために、これらの語をコーディングし、そのコードで共起ネットワークを得た。

### FPS の分析

質問 745 件が使用され、表示する語の数を上位 100 語、描画するエッジの数を上位 150 語として作図したものが図 A-2<sup>104</sup>である。FPS は First Person Shooter あるいは First Person Shooting の略語であり、プレイヤーの主観、すなわち一人称視点でプレイするシューティングゲームである。敵に向かって鉄砲などの飛び道具攻撃をするのがプレイの主たる要素となる(大島 et al. 2010; ロジャーズ 2012)。

集中度が高いクラスタには「オンライン」と言う語が結びついている。また、左上には「協力-モンハン<sup>105</sup>」、その左には「苦手-アクション-高い」というクラスタが作成された。FPS は個人で遊ぶ他に、オンラインプレイによって多人数のプレイヤーと対戦、あるいは協力プレイする場合があるためであると考えられる。さらに、左中央には「人口-多い-人」、その右には「飽きる-最近 -買う」という共起関係もあり、流行廃りの周期が早いプレイジャンルであり、ユーザーがそのことに敏感であるということが考えられる。つまり、アクション性が高く、オンライン上の多人数プレイにより、プレイヤーの人口を要求に含める、より具体的には現在流行しているゲームの要求が強いということであろう。

また、頻出語で見られた「初心者」という語は「楽しめる」と結びつき、集中度の高いク

---

い。しかし、中には乙女ゲーや乙女のみなどの表記ぶれがあるため、抽出語としては「乙女」としたが、それ以外の場合、本論文では乙女ゲームと表記する。

<sup>104</sup> 以降、プレイジャンルごとの作図に際し、表示するエッジ数が異なるが、質問数の分量により妥当な作図ができるよう調整した結果である。

<sup>105</sup> 「モンハン」は、『モンスターハンター』(2004)に始まるゲームシリーズの略称の一つ。

ラストとも共起関係にある。これは、FPS が高いアクション性を有し、プレイするにあたってスキルやテクニックを要するものであるという認識が強く、初心者は始めにくいイメージがあるためだと思われる。よって、初心者でも楽しめるような入門のタイトルや、難易度の低いゲームを要求するのではないかと考えられる。

## 乙女ゲームの分析

質問 469 件が使用され、表示する語の数を上位 100 語、描画するエッジの数を上位 130 語として作図したものが図 A-3 である。乙女ゲームは、女性を主な対象者とし、プレイヤーが女性主人公となって、男性キャラクターとの恋愛を楽しむゲームである（小出・尾鼻 2017）。

集中度が高いクラスタでは、「キャラ」という語が多く語と共起関係にあり、重要性が高いことがわかる。また、乙女ゲームの目的は男性との恋愛であり、集中度が高いクラスタのまわりに共起している「ストーリー-重視-シナリオ」といった語から、物語性に関する要求、「絵-綺麗」というクラスタから、ビジュアルの要求も強いことがわかる。

さらに、乙女ゲームの共起ネットワーク図の大きな特徴としては、ゲームタイトルが非常に多く現れている点が挙げられる。「薄桜鬼」<sup>106</sup>というゲームタイトル名がメインクラスタと共起し、それを起点に下方に広がっているのがほぼゲームタイトルとなっている。クラスタの一つに「大好き-特に」というものがあるが、原文の質問を確認すると、プレイヤーの好みのゲームを示した後におすすめを聞くものも見られた。これについては後述する。

## RPG の分析

質問 848 件が使用され、表示する語の数を上位 100 語、描画するエッジの数を上位 160 語として作図したものが図 A-4 である。RPG は Role Playing Game の略称であり、プレイヤ

---

<sup>106</sup> 『薄桜鬼 ～新選組奇譚～』（2008）に始まるシリーズ。

ーが用意されたキャラクター、あるいは自身が作成したキャラクターを成長させながら、問題を解決し、与えられた目標を達成するゲームであり、しばしばプレイジャンルの発展の違いから日本の RPG と西欧の RPG は区別されることがある（中谷・矢野 1993; Wolf and Perron 2014）。

まず注目したいのは、「FF」に共起している語である。FF は『ファイナルファンタジー』（1987）に始まる著名なシリーズ作品の略称であるが、「最近-興味-持つ」という語と「シリーズ」や「ドラクエ」という語が共起している。『ファイナルファンタジー』シリーズは最もタイトル数の多い RPG シリーズとしてギネスブックに認定されている<sup>107</sup>というが、作品ごとにストーリーのつながりがある場合と全くない場合がある。また、主要なナンバリングタイトルが 15 作品あるが<sup>108</sup>、番号のみで区別され、どのような差異があるのかわかりづらい傾向がある。このため、最近興味を持っているシリーズであるが 1 作品目からプレイすべきなのか、あるいは途中からでも良いのならどれをプレイすべきかという疑問を持ち、利用者はシリーズ中のおすすめを聞く傾向がある。つまり、シリーズ間のストーリーのつながりがわかりにくいいため、シリーズ内の著作の内容面の差異が要求として多い。

次に、「長い-遊べる」のクラスタについてである。RPG はクリアまでのプレイ時間が比較的長く、それまでに飽きないようにメインのシナリオに加えてサブシナリオのような寄り道ができる要素がある場合がある。またオープンワールドと呼ばれるサブジャンルのように、自由に仮想空間内を探索するタイプのゲームが人気を集めている。そのため、長くプレイできるということについて要求が多いのではないかと想定される。

「戦闘-システム」について、質問本文の「システム」について KWIC 索引で見ると、「直接相手に弾幕攻撃を仕掛けたり相手が撃ってきた弾を避け合うシステム」や「初代ドラ

---

<sup>107</sup> 派生作品および一部リメイク作品を含み、移植や廉価版は除外し、複数プラットフォームでの展開作は 1 タイトルとしてカウントされ、87 タイトルが認定に使用された。スクウェア・エニックス 商品・サービス情報 | SQUARE ENIX, 2017-2-20. <https://www.jp.square-enix.com/company/ja/news/2017/html/a1b89a572a944dfc1879e624b97a7374.html>, (Accessed 2018-08-29) .

<sup>108</sup> 2019 年 1 月 6 日現在。

クエでりゅうおうとの会話で選択を間違えると死ぬみたいなシステム」のようにゲームのルールやインタラクティブ性の在り方を指すことが多い。戦闘と結びついた時には、敵や他のプレイヤーとの戦い方を指すことが多く、その複雑さと簡単さ、そして斬新さを求めている。RPG ではキャラクターの成長が戦闘によって行われることが多いため、クラスタが作成されたのだろう。

最後に、RPG にはオンラインで不特定多数のプレイヤーとの多人数プレイを前提とする MMORPG というサブジャンルがある。クラスタを見てみると「基本-無料」という語が見られ、質問原文を見てみても有料よりも無料の物を求める傾向があり、値段に関する要求が見られた。

#### A.4.3 プレイジャンル毎の要求の比較

ここで分析した 3 つのプレイジャンルであるが、ここまで議論してきた通り、それぞれ要求が異なる。以下において、さらに比較分析する。

先ほどは、単に FPS、乙女ゲーム、RPG に共起する語を調べたが、その中には「FPS 以外で」という場合の言葉もヒットしている。これは実際の検索を考えれば除外検索に相当するため問題ないが、以下の分析では純粋に各プレイジャンルを求めた質問の比較を行うことを目的とするため、そのような質問を除外した。使用した質問は、FPS が 603 件、乙女ゲームが 439 件、RPG が 707 件の合計 1,749 件である。

#### プレイジャンルごとの文字数の比較

表 A-3 は各プレイジャンルの質問ごとの平均文字数を比較したものである<sup>109</sup>。全 10,637 件の質問 1 件あたりの平均文字数は 138.79 字である。FPS の 138.49 字は平均よりわずかに

---

<sup>109</sup> 表 A-3 内の値は小数点第 2 位までを表示し、第 3 位以下は四捨五入されている。

少ない程度で、RPG は 191.74 字とやや多い値であったが、乙女ゲームは 278.85 字と、平均値の 2 倍を超えている。例えば、乙女ゲームの中で、1904 字と一質問の中で最長の文字数であった質問を見てみると、まずこれまでプレイしてきた自身の好みの乙女ゲームをお気に入り、普通などに分類し、最近プレイしたゲームの評価を 4 作品分について行った後に、上記を踏まえた、おすすめของเกมを探ねるという構成になっていた。この中にはゲームタイトルが複数挙げられており、乙女ゲームの共起ネットワーク中にタイトルが頻出していた理由だと考えられる。このように、乙女ゲームをプレイする人の中には自身の好みを的確に把握している人が多く、要求が細くなる傾向があるのではないかと考えられる。

#### コーディングによるプレイジャンルごとの要求の比較

ここでは、これまで得られた結果からコーディングルールを作成し、3 つのプレイジャンルを比較する。コード<sup>110</sup>は、頻出語リストと共起ネットワークより見られたクラスタを参考にし、また質問原文も確認しながら 10 回以上出現した語を対象として作成した。そのコーディングルールを表 A-4<sup>111</sup>として示す。結果として 32 個のコード<sup>112</sup>を作成した。3 つのプレイジャンルごとにこのコードがどの程度質問中に見られたか、そのクロス集計を行ったものが表 A-5 である。表 A-5 中のコード名は、分析に用いた質問の合計 (1,749 件) のうち、頻度が高かったものから順に並んでいる。また、各プレイジャンルのうち 10%以上現れたものは濃い色で、5%以上現れたものは薄い色で網掛けにしている<sup>113</sup>。これまでの分析と同様

---

<sup>110</sup> コーディングとはいくつかのカテゴリに分類してデータを分類していく作業のことで、コーディングルールとはその基準を、コードとはコーディングルールを構成する各カテゴリ名を指す (樋口 2014)。

<sup>111</sup> 表 A-4 中の「コードに用いた語」に見られる 4 種類の区切り文字 (演算子) や記号の意味を以下に示す。「|」...or、「&」... and not、「語+語」...語と語が連続していること、「near (語-語)」...語と語が前後 10 語以内に出現している場合 (樋口 2014)。

<sup>112</sup> コードは上から 50 音順に並んでおり、コードに用いた語は数字、アルファベット、ひらがな・カタカナ、漢字の順に 50 音順に並んでいる。

<sup>113</sup> 例えば FPS のプラットフォームのコードは 603 件中 485 件と、割合にして 83.26%の質問で見られたため、濃い色で網掛けが施してある。

の結果であるが、「プラットフォーム」はどのプレイジャンルでも 70%以上出現し、最も要求が多い結果となった。それ以降に関しては、3つのプレイジャンルで差異が見られる。

FPS は、プラットフォームを除くと「おもしろさ」、「ネットワーク」、「初心者」、「コミュニケーション」、「プレイ人口」の順に割合が高い。一方で、全体として上位に位置する「ストーリー」や「キャラクター」は著しく低い点が特徴である。FPS では一人称視点のゲームであるからキャラクターが表示されないことが要因であると考えられるが、「ストーリー」や「ビジュアル」などの要求も少ない。ユール（2004）は FPS のゲームを進めて行くにつれて、プレイヤーは高解像度などのグラフィックのクオリティよりも、プレイに関連しない情報を無視してゲームのルールに焦点を移す現象を述べている。ゲームプレイにおいてアクション要素が高く反射神経や反応の速さが重要となる FPS では、ビジュアルよりもプレイを重視するというこの結果は、新しくゲームを探す際にも要求として明確に生じている。

乙女ゲームでは、「キャラクター」、「ストーリー」、「雰囲気」、「シリーズ」「ビジュアル」、の順に割合が高い。一人プレイであることが多く、FPS で高かった「ネットワーク」、「コミュニケーション」、「プレイ人口」はほとんど見られないことがわかった。その代わり、「ストーリー」、「キャラクター」、「雰囲気」のようなゲームのストーリーや見た目を重視する要求が高いことがわかった。また、3つのプレイジャンルの合計としてはそこまで多くない「ボイス」、「レーティング」、「感動」、「時代」の要求は乙女ゲーム単体で見ると多いことがわかる。特に「ボイス」は乙女ゲームの中では8番目に高い数値となっている。

RPG は、FPS のようにオンライン多人数型もあれば、乙女ゲームのように一人プレイ型も存在する。「ストーリー」、「キャラクター」、「ビジュアル」と言った物語性に関わる要求は乙女ゲームほどではないが、同じように多いことがわかる。一方で、「ネットワーク」は多いにもかかわらず、FPS と比較すると「コミュニケーション」や「プレイ人口」の要求はあまり見られなかった。質問原文を見てみると、キャラクターを自由にカスタマイズできることや、グラフィックの美しさを要求する質問が見られ、ゲームの世界観をより楽しみたいという理由があることがわかった。他の要求を見てみると、他のプレイジャンルに比べて



「難易度」、「課金」、「飽きない」、「自由度」の割合が高い。RPG は比較的長い時間をかけて遊ぶことがあり、自由度や飽きずに長くプレイできることが求められると想定される。また、「難易度」に関しては、高いものを求める質問もあったが、どちらかという低い難易度を求めるものがよく見られた。その理由として、質問原文を見てみると、最近のゲームは難しく感じる、と言うものがあった。また、乙女ゲームと比較すると、同じように「ボイス」やストーリーの情緒性の「感動」は、要求は存在するものの、そこまで多いものでないことが明らかになった。

一方で、「キャラクター」に関する要求は乙女ゲームでは高い頻度で観察され、また RPG でも上位であった。そこで、キャラクター<sup>114</sup>はどのような文脈で用いられている言葉なのかを分析した。その結果を表 A-6<sup>115</sup>に示す。具体的には KH Coder の機能であるコロケーション統計を用い、キャラクターのコードに用いた、7つの nord word<sup>116</sup>(キャラ、主人公、キャラクター、ヒロイン、仲間、アバター、登場人物)の前後5語以内にどのような語が出現していたかを分析した。

表から得られた語を分類してみると、「キャラクター」に結びついている語としては、キャラクターの性別(男、女、女性、女の子)、容姿(可愛い、デザイン、3D)、性格(性格、面白い、ダーク、気質、聡い)、自由度 (作る、作成、作れる、カスタマイズ、製作)、多さ(多い、増える、豊富)があることがわかった。特に、「キャラ」と「主人公」は表 A-2 でも示したように、頻出語 100 位以内の語である。それを踏まえると、キャラクターの性別と、カスタマ

---

<sup>114</sup> 伊藤は、マンガ表現の議論において「キャラ」と「キャラクター」を別の概念の言葉として整理している (伊藤 2014, p.126)。しかし、質問現文中では、利用者はこの2語について明確に区別して使用しているというよりかは、「キャラ」は「キャラクター」の省略形として用いられているように見える。本論文では表現論としてではなく、情報要求の一つとして分析を試みているのであり、特にこの2語を異なる概念としては扱わないこととした。

<sup>115</sup> 最下段の出現回数とは、10,637 件の全質問の内、nord word が何回出現したかを示している。また、1 から 20 位までの語は KH Coder で算出されたスコアが高い順に並んでいる。スコアは nord word の直前直後の 5 語以内に出た回数と、5 語以内の中でも 5 つ前より 1 つ前に出現する、つまり nord word の近くに出現したものほど高くなる。例えば、「キャラ」という nord word の直前直後に最も多く現れたのは「攻略」という語であるという意味である。

<sup>116</sup> 樋口 (2018, p.144-146) の表記に従った。

イズできるかどうか、つまりプレイヤーがキャラクターを作成できるのか、何かしらの変更を加えられるかどうかという情報が求められていると考えられる。

以上の結果より、ゲームプレイのテクニックが必要な FPS と、ストーリーを楽しむ乙女ゲームで比較すると、要求に大きな違いがあることがわかり、また、複数人とコミュニケーションを取るか、一人で進めていくかによっても違いが見られた。さらに、キャラクターの要求を詳細に見ていくと、キャラクターの性別、容姿、性格、自由度、そして多さに関する語と結びついていることが明らかになった。

## A.5 考察

これまで、利用者は未知のゲームを探す際にどのような情報を求め、ゲームを描写するのかを分析することで要求を明らかにしてきた。以下、考察を行う。

### A.5.1 プレイジャンルによる情報要求の違い

利用者情報要求に関する研究ではないが、ビデオゲームの利用動機や評価の観点プレイジャンルごとに異なることを示した先行研究がある。例えば、井口(2015)は、大学生 1,503 名を対象に、量的調査とインタビューによる質的調査を行ったところ、好きなプレイジャンルによってゲームの利用動機やゲームのプレイ時間、費やした金額が異なることを明らかにした。例えば恋愛シミュレーションゲームでは、声優が好き、好きなイラストレータだからという外部な情報を動機としてゲームを利用すると述べている。吉田ら(2008)は、「革新的な」、「幻想的な」、「待ち時間の多い」、「リアルな」、「コミカルな」、「大勢で楽しめる」という 6 つのゲーム評価用語を作成し、その後スポーツ、シューティング、アクション、レース、RPG の 5 つのプレイジャンル別にどの評価用語と相関が強いのかという分析を行った。その結果、「幻想的な」は特に RPG、およびアクション、「大勢で楽しめる」は複数人数でプレイする機会が多いスポーツ、レース、「コミカルな」はアクション、RPG の相関が強いと

結論づけ、プレイジャンルごとに評価の観点が異なることを明らかにした。

利用者情報要求にもプレイジャンルによる違いが明確に出ていた。特に FPS と乙女ゲームでは顕著であったと言える。この原因としては、FPS はアクション性が重視され、多人数との同時プレイであること、乙女ゲームは物語性が重視され、基本的に一人プレイであることが考えられる。つまり、ゲームプレイの重点がアクション性なのか物語性なのかという点と、複数人とのプレイを想定しているのかによってプレイジャンル間の要求に大きな差が生まれると言える。加えて、例えば「ボイス」は乙女ゲームで、「プレイ人口」は FPS で、「ゲームシステム」は RPG でといったように、特定のプレイジャンルでは重視される要求があることがわかった。

#### A.5.2 「キャラクター」の要求

特に物語性を重視する乙女ゲームでは同要求は多く、また RPG でも多く観察された。一方、FPS でそれはほとんど見られなかったが、それは高いアクション性と一人称視点に関係していると考えられる。さらに、キャラクターの詳細な要求について見てみると、キャラクターの性別、容姿、性格、多さ、自由度に関する語と結びついていることがわかった。Lee et al. (2015a) が最終的に決定した 40 個のメタデータエレメントの中からはキャラクター関係する項目は削除されたが、本研究の結果を見てみると、少なくとも日本では記述要素として追加する必要性があるのではないかと考えられる。さらに、その検索のされ方としても、任天堂のキャラクターであるマリオの出てくるゲームを検索すると言ったように、特定のキャラクターを検索する場合もあれば、具体的なキャラクターではないが、性別や性格、容姿の特徴によってキャラクターが検索されることもあると考えられる。そのため、性格に関して小出・尾鼻 (2017) がキャラクターとイメージカラーの関係について分析しているが、キャラクターに属性を付与することで、質問原文にも見られた「賢い」や「ツンデレ」など、より詳細かつ精密に要求を設計する必要性もあると考えら

れる。

スタインズバーグ (2015, p.25-26) は、メディアミックスは日本に固有ではなく、北米ではクロスメディアやトランスメディア・ストーリーテリングといった、似たような概念として見られるが、日本ではキャラクターがメディアミックスのネットワークの中心になったとして、日本でのメディアミックスの特徴を6つ挙げている。その特徴の一つとして、物語は必須の要素ではなく、キャラクターの存在の方が重視される傾向、物語の連続性を必要とせず矛盾を認め、それを支える物としてキャラクターの重要性がある点を指摘した。これに関連してか、日本におけるビデオゲームのキャラクターというのは、未知のビデオゲームを探す際にも要求として現れ、またそれが細かいことがわかった。

#### A.5.3 先行研究との結果の比較

日本とアメリカという地域ごとの差異、そしてアンケート調査と質問応答サイトの分析という手法の違いがあるため明確な比較とはならないが、本研究での知見を明確にするために Lee et al. (2015a) の研究結果と比較をしてみたい。まず、「初心者」、「プレイ人口」、「飽きない」という要求は Lee et al. (2015a) が提案したメタデータエレメントの中に近いエレメントは見られなかった。「初心者」は利用者のプレイスキルの不安と、シリーズのストーリーの関係性がわからないという理由で用いられる傾向にあり、「難易度」や「シリーズ」の情報で補える可能性がある。しかし、初心者という語彙は全体の頻出語の中でも52番目に多かったものであり、利用者にとっては初心者におすすめという表記の方が有用である可能性がある。「プレイ人口」についてはリアルタイムで変動するものであるため目録の項目としては記述が困難かもしれないが、特にFPSでは5番目に多かった要求であり、利用者の情報行動が明らかになったという点では意味があったと考えられる。「飽きない」に関しても、実際に記述するにはどのように飽きずに遊べるという指標を判断するかは課題であるが、インタラクティブ性を持つゲームには考えられうる視点であろう。

また、本研究で質問が多く見られた乙女ゲームはロジャーズ（2012）が挙げる 11 のプレイジャンルと 19 のサブジャンル、また Wolf & Perron（2015）が述べる 7 つのプレイジャンルには見られない。しかし、日本では 2002 年頃から乙女ゲームという言葉が使われ初め、2011 年には市場規模が 140 億円を超えプレイジャンルとして確立するまでに成長している（小出・尾鼻 2017）。今回の質問文では頻出上位 3 つのプレイジャンルに含まれるほどであった。さらに、質問 1 件あたりの文字数を比較しても、平均の倍以上の長さであり、質問文にも特徴が見られた。また、乙女ゲームのみで高い要求があった「ボイス」は Lee らが提案したメタデータエレメントには見られず、声優とゲームの結びつきの強さが見られた。日本で特有なプレイジャンルである乙女ゲームに関しては、単独で研究する意義もあると考えられ、また自由記述の分析により新たなゲームの主題の観点が発見されたと言える。

#### A.6 おわりに

本研究により、未知のビデオゲームの情報要求は、ビデオゲームのプレイジャンルごとに異なった形で現れ、ゲームプレイでの重点項目と複数人とのプレイの有無によって発生することが示唆された。したがって、プレイジャンルごとに要求が異なるのであれば、必要な主題の記録のあり方もまたプレイジャンルごとによって変わってくるため、ゲームの主題記述に関しては、一律に付与方針を定めることは不十分だと言える。今回得られた知見はまだ一部とはいえ、主題付与の際に行われる主題分析の方法論に反映させられるだろう。例えば主題を付与する上で、FPS ならばキャラクターに関する主題よりも、複数人でのプレイに関する主題を重視して付与するといったことなどが想定できる。また、日本で特有の要求が見られることから、海外の主題の研究をそのまま使うのでは不十分であると言える。特に、乙女ゲームや、キャラクターの要求である。今後さらに日本でのゲーム主題の付与方針を確定するため、研究を進めていく必要がある点を強調できる。

最後に、本研究の課題を述べる。本研究で用いた分析対象は 2017 年 4 月 1 日からの一年

間に限定し、プレイジャンルの比較も3つに留まっている。特に、ゲームのメディアの進化に伴って非常に速いスピードで成長していくというゲームの特性を考えると、サンプルの取得年代によって要求にも変化が見られる可能性がある。あるいは、メディアの進化や新しい遊び方が生みだされても、ゲームの本質が変わらず、比較的似た結果が見られることも考えられる。サンプル数を増やし、これらについて検討を行うことは今後の課題と言える。

さらに、本研究では質問応答サイトの質問を分析対象としたが、その他にもゲームのパッケージや説明書、ゲーム内容におけるテキスト、ゲームを紹介するウェブサイト、さらにはチラシやフライヤーなどといったテキストからも、ゲームの主題を明らかにできる可能性は十分にある。例に挙げた資料には販売促進のために、主にゲームを買う人に向けたアピールポイントを書いているため、そのゲームの特徴や他のゲームとの差異が書かれている事が考えられる。これらを分析することで利用者情報要求分析とは異なった観点でゲームの主題を考えることができると期待できる。

本研究の目的は、この主題付与のための主題分析の手法を決定するために、そもそも利用者はどのようにゲームを認識し、描写、言語化するかを明らかにするという、主題付与のための前提を明らかにすることであった。利用者要求分析の結果より、利用者はゲームプレイ時に他者とのプレイ共有があるか、またプレイの重点が物語を楽しむことなのかアクションによる操作なのかによって異なるのではないかということが明らかになった。また、これまでのビデオゲームの要求分析ではアンケート調査が行われていたが、地域差はあるとは言え、本研究を通じて質問応答サイトの計量テキスト分析によって新たな記述すべき要求を発見しうる道筋を示し得たと考える。これにより、利用者にとって未知のゲーム検索の一端を明らかにすることができたと考えられ、これらの研究結果をもとに、今後ビデオゲームの主題付与の方法を議論していきたい。

## 参考文献

- Bettivia, Rhiannon. “Where Does Significance Lie: Locating the Significant Properties of Video Games in Preserving Virtual Worlds II Data.” *International Journal of Digital Curation* 11, no. 1 (2016) : p.17-32. <http://www.ijdc.net/article/view/11.1.17/420>, (Accessed 2019-11-04) .
- Bootes, Robin. “The Emergence of Gamer Culture and the Gaming Press: The UK Videogame Magazine as Cultural and Consumer Guide, 1981-1993.” Newcastle University, 2016. <http://hdl.handle.net/10443/3527>, (Accessed 2022-09-12) .
- Clarke, Rachel I., Jin H. Lee, and Neils Clark. “Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis.” *Games and Culture* 12, no. 5 (2017) : p.445-465.
- Dyson, Jon-Paul. “Collecting, Preserving, and Interpreting the History of Electronic Games.” *AMERICAN JOURNAL OF PLAY* 10, no. 1 (2017) : p.1-19.
- Esposito, Nicolas. “Immersion in Game Atmospheres for the Video Game Heritage Preservation.” In *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play*, 2005.
- Fukuda, Kazufumi & Tetsuya Mihara. "A Development of the Metadata Model for Video Game Cataloging: For the Implementation of Media-Arts Database", IFLA WLIC 2018 – Kuala Lumpur, Malaysia – Transform Libraries, Transform Societies in Session 75 - Audiovisual and Multimedia with Information Technology, p.1-11, Aug. 2018.
- Groat, Greta De. “A History of Video Game Cataloging in U.S. Libraries.” *Cataloging & Classification Quarterly* 53, no. 2 (2015) : p.135-156. <https://doi.org/10.1080/01639374.2014.954297>.
- Hale, Thomas. “From Jackasses to Superstars: A Case for the Study of “Let’s Play”.” Unpublished Master’s Thesis. University of Roehampton, MA. 2013.
- Jett, Jacob, Simone Sacchi, Jin H. Lee, & Rachel I. Clarke. “A Conceptual Model for Video Games and Interactive Media.” *Journal of the Association for Information Science and*

Technology 67, no. 3 (March 1, 2016) : p.505-517.

- Kaltman, Eric, Noah Wardrip-fruin, Mitch Mastroni, Henry Lowood, Greta De groat, Glynn Edwards, Marcia Barrett, and Christy Caldwell. "Implementing Controlled Vocabularies for Computer Game Platforms and Media Formats in SKOS." *Journal of Library Metadata* 16, no. 1 (2016) : p.1-22. <https://doi.org/10.1080/19386389.2016.1167494>.
- Kiryakos, Senan, and Shigeo Sugimoto. "The Representation of a Multimedia Franchise as a Single Entity: Contrasting Existing Bibliographic Entities with Web-Based Superwork Portrayals." *Libres* 28, no. 2 (December 1, 2018) : p.40-57. <https://doi.org/10.32655/LIBRES.2018.2.1>.
- Lee, Jin H., Hyerim Cho, Violet Fox, and Andrew Perti. "User-Centered Approach in Creating a Metadata Schema for Video Games and Interactive Media." In *Proceedings of the 13th ACM/IEEE-CS Joint Conference on Digital Libraries*, p.229-238. JCDL '13. ACM, 2013a.
- Lee, Jin H., Joseph T. Tennis, Rachel I. Clarke, and Michael Carpenter. "Developing a Video Game Metadata Schema for the Seattle Interactive Media Museum." *International Journal on Digital Libraries* 13, no. 2 (March 2013b) : p.105-117.
- Lee, Jin H., Natascha Karlova, Rachel I. Clarke, Katherine Thornton, and Andrew Perti. "Facet Analysis of Video Game Genres." In *Proceedings of the IConference 2014*, p.125-139. iSchools, 2014.
- Lee, Jin H., Rachel I. Clarke, and Andrew Perti. "Empirical Evaluation of Metadata for Video Games and Interactive Media." *Journal of the Association for Information Science and Technology* 66, no. 12 (December 2015a) : p.2609-2625.
- Lee, Jin H., Rachel I. Clarke, and Kim Yea-Seul. "Video Game Information Needs and Game Organization: Differences by Sex and Age." *Information Research* 20, no. 3 (2015b) : p.1-24.
- McDonald, Claire, Marc L Schmalz, Allee Monheim, Stephen A Keating, Kelsey Lewin, Frankie P Cifaldi, and Jin Ha Lee. "Describing, Organizing, and Maintaining Video Game Development



- Artifacts.” *Journal of the Association for Information Science and Technology* 72 (2021) : p.540-553.
- McDonough, Jerome P., Robert Olendorf, Matthew Kirschenbaum, Kari Kraus, Doug Reside, Rachel Donahue, Andrew Phelps, Christopher Egert, Henry Lowood, & Susan Rojo. “Preserving Virtual Worlds Final Report.” 2010a. <https://www.ideals.illinois.edu/handle/2142/17097>, (Accessed 2019-11-04) .
  - McDonough, Jerome, Matthew Kirschenbaum, Doug Reside, Neil Fraistat, & Dennis Jerz. “Twisty Little Passages Almost All Alike: Applying the FRBR Model to a Classic Computer Game.” *Digital Humanities Quarterly* 4, no. 2 ( January 2010b ) . <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/4/2/000089/000089.html>, (Accessed 2019-11-06) .
  - Monnens, Devin, Andrew Armstrong, Judd Ruggill, Ken McAllister, Zach Vowell, Rachel Donahue. Edited by Lowood, Henry. 2009. *Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper*. New Jersey: IGDA. [https://stacks.stanford.edu/file/druid:cs953cd4300/IGDA\\_Game\\_Preservation\\_SIG\\_-\\_Before\\_It%2527s\\_Too\\_Late\\_-\\_A\\_Digital\\_Game\\_Preservation\\_White\\_Paper.pdf](https://stacks.stanford.edu/file/druid:cs953cd4300/IGDA_Game_Preservation_SIG_-_Before_It%2527s_Too_Late_-_A_Digital_Game_Preservation_White_Paper.pdf), ( Accessed 2022-09-12) .
  - Montfort, Nick, Ian Bogost. *Racing the beam: The Atari video computer system*. Cambridge: MIT Press, 2009.
  - Newman, James, & Iain Simons. “GAME OVER? Curating, Preserving and Exhibiting Videogames: A White Paper,” 2018. [https://drive.google.com/file/d/11vWx\\_5LMK6qxW-3rqqvB-MemW6Sk-Ep3/view](https://drive.google.com/file/d/11vWx_5LMK6qxW-3rqqvB-MemW6Sk-Ep3/view), (Accessed 2019-11-04) .
  - Newman, James. “ ( Not ) Playing Games: Player-Produced Walkthroughs as Archival Documents of Digital Gameplay.” *International Journal of Digital Curation* 6, no. 2 (2011) : p.109-127. <https://doi.org/10.2218/ijdc.v6i2.206>.
  - Nylund, Niklas. “Walkthrough and Let’s Play: Evaluating Preservation Methods for Digital

- Games.” In Proceedings of the 19th International Academic Mindtrek Conference, p.55-62. AcademicMindTrek '15. New York, NY, USA: ACM, 2015. <https://doi.org/10.1145/2818187.2818283>.
- Nylund, Niklas. “The Early Days of Finnish Game Culture: Game - Related Discourse in Micropost and Floppy Magazine in the Mid-1980s.” Edited by Alex Wade. *Cogent Arts & Humanities* 3, no. 1 ( December 31, 2016 ) : 1191124. <https://doi.org/10.1080/23311983.2016.1191124>.
  - Nylund, Niklas. “Constructing Digital Game Exhibitions: Objects, Experiences, and Context.” *Arts* 7, no. 4 (2018) . <https://doi.org/10.3390/arts7040103>.
  - Pelletier-Gagnon, Jérémie. “Players, Cabinets, and the Space In-Between: Case Studies of Non-Ludic Negotiation of Video Game Cabinet Spaces in Japanese Game Centers.” *REPLAYING JAPAN*, no. 1 (2019) : p.29-39. <http://hdl.handle.net/10367/11679>, (Accessed 2019-11-05) .
  - Policy and Standards Division, Library of Congress. “Introduction to Library of Congress Genre / Form Terms for Library and Archival Materials.” 2018. <https://www.loc.gov/aba/publications/FreeLCGFT/2018%20LCGFT%20intro.pdf>, ( Accessed 2019-01-13) .
  - Swalwell, Melanie. “Moving on from the Original Experience: Games History, Preservation and Presentation.” In: Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies. Tampere, Finland: DiGRA. p.1-13. 2013. <http://www.digra.org/digital-library/publications/moving-on-from-the-original-experience-games-history-preservation-and-presentation/>, (Accessed 2019-11-04) .
  - Vowell, Zach. “What Constitutes History?” In Monnens, Devin et al., *Before I t's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper*. p.139-166. New Jersey: IGDA, 2009.
  - Welhouse, Zach, Jin H. Lee, and Jennifer Bancroft. ““What Am I Fighting For?”: Creating a Controlled Vocabulary for Video Game Plot Metadata.” *Cataloging & Classification Quarterly*

53, no. 2 (February 17, 2014) : p.157-189.

- Windleharth, Travis W., Jacob Jett, Marc Schmalz, and Jin H. Lee. “Full Steam Ahead: A Conceptual Analysis of User-Supplied Tags on Steam.” *Cataloging & Classification Quarterly* 54, no. 7 (October 2, 2016) : p.418-441.
- Wolf, Mark J. P., and Bernard Perron, ed. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge Companions. Routledge, 2014.
- 赤木真澄. それは『ポン』から始まった：アーケード TV ゲームの成り立ち. 西宮: アミューズメント通信社, 2005.
- 新井誠. “仲間集団の中で.” In *ファミコン・シンドローム*, 深谷昌志・深谷和子編, p.91-121. *メンタルヘルス・シリーズ*. 京都: 同朋舎出版, 1989.
- 井口貴紀. “大学生のゲーム利用実態 ゲームジャンルと利用動機を中心にした考察.” *情報通信学会誌* 33, no. 2 (2015) : p.41-51.
- 石原香絵. *日本におけるフィルムアーカイブ活動史*. Museum Library Archives. 東京: 美学出版, 2018.
- 伊藤剛. *テヅカ・イズ・デッド：ひらかれたマンガ表現論へ*. 星海社新書 53. 東京: 星海社, 2014.
- 井上明人・尾鼻崇・中村彰憲・細井浩一. “持続可能なゲームアーカイブの構築のための専門性についての一考察.” *アート・リサーチ* 21 (March 2021): p.93-102.  
<https://doi.org/10.34382/00014480>.
- IMAI J.イマイ. “シリコンバレー通信 ビデオゲームー新しい有望産業の誕生.” *電子材料*. 1975 年 10 月号. 工業調査会. p.96-97.
- 上田修一・倉田敬子. *図書館情報学*. 第 2 版. 東京: 勁草書房, 2017.
- 上村雅之・尾鼻崇. “「遊び」としてのビデオゲーム研究ー「ゲームプレイ」の可視化と保存ー.” *じんもんこん 2009 論文集* 2009, no. 16 (2009) : p.101-106.
- 上村雅之・細井浩一・中村彰憲. *ファミコンとその時代：テレビゲームの誕生*. 東京:

NTT 出版, 2013.

- 内田名人. 超ファミ漫. 東京: 太田出版, 2019
- 大澤良貴. ゲーム雑誌のカラクリ. 東京: キルタイムコミュニケーション, 2000.
- 大島賢司・大関和夫・平川豊. “コーディネーター離脱に耐性を持つ P2P オンラインゲームの制御手法の検討.” 第 74 回全国大会講演論文集 2012, no. 1 (2012) : p.717-718.
- 小野憲史. “ゲーム雑誌の歴史を振り返る.” In 市立小樽文学館展示会 雑誌・攻略本・同人誌 ゲームの本, 寺農織苑編, p.68-69. 小樽文学舎, 2022.
- 尾鼻崇. “ビデオゲームソフトウェア付属マニュアルの内容分析的研究ー「物語設定」を対象とした調査と考察.” Core Ethics : コア・エシックス 7 (2011) : p.35-49.
- 尾鼻崇・小出治都子・岡田翔. “博物館におけるデジタルゲーム展示の意義と可能性.” 人文学部研究論集 42 (July 2019) : p.85-95.
- 鹿島みづき. 主題アクセスとメタデータ記述のための LCSH 入門. 東京: 樹村房, 2013.
- 学校法人立命館・立命館大学ゲーム研究センター. 平成 27 年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業実施報告書. 2016.  
[http://mediag.bunka.go.jp/mediag\\_wp/wp-content/uploads/2017/04/9\\_rep\\_ritsumei.pdf](http://mediag.bunka.go.jp/mediag_wp/wp-content/uploads/2017/04/9_rep_ritsumei.pdf),  
(Accessed 2019-11-04) .
- 学校法人立命館・立命館大学ゲーム研究センター. 平成 28 年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業実施報告書. 2017.  
<https://mediag.bunka.go.jp/projects/project/rits-gamearchive.pdf>, (Accessed 2019-11-04) .
- 学校法人立命館・立命館大学ゲーム研究センター. 平成 29 年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業実施報告書. 2018.  
[https://mediag.bunka.go.jp/mediag\\_wp/wp-content/uploads/2018/05/f7da61299565cb7a61b90c3612810fc3.pdf](https://mediag.bunka.go.jp/mediag_wp/wp-content/uploads/2018/05/f7da61299565cb7a61b90c3612810fc3.pdf), (Accessed 2019-11-04) .
- 学校法人立命館・立命館大学ゲーム研究センター. 平成 30 年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業実施報告書. 2019.

[https://mediag.bunka.go.jp/mediag\\_wp/wp-](https://mediag.bunka.go.jp/mediag_wp/wp-content/uploads/2019/03/3050a864508ff0582da368d76e36e8b2.pdf)

[content/uploads/2019/03/3050a864508ff0582da368d76e36e8b2.pdf](https://mediag.bunka.go.jp/mediag_wp/wp-content/uploads/2019/03/3050a864508ff0582da368d76e36e8b2.pdf), (Accessed 2019-11-04) .

- 金井喜一郎. “音楽資料に関する OPAC 検索機能要件：レファレンス記録の分析を通じて.” 日本図書館情報学会誌. 56, no. 4 (2010) : p.190-208.
- 金井喜一郎. “利用者の音楽資料検索要求とメタデータ：音楽検索に有効なメタデータ要素.” 日本図書館情報学会誌 62, no. 2 (2016) : p.120-130.
- 金井喜一郎. “利用者の音楽資料検索要求とメタデータ：音楽資料の特徴から FRBR の適用まで.” 日本図書館情報学会誌 61, no. 1 (2015) : p.18-28.
- 鎌田隼輔・細井浩一・中村彰憲・福田一史. “オンラインゲームのアーカイブ構築に関する基礎的研究：PRESERVING VIRTUAL WORLDS FINAL REPORT をめぐる論点整理.” アート・リサーチ 15 (2015) : p.73-85.
- 川口洋司. “ゲーム研究において産学はいかに連携すべきか.” In ゲーム学の新時代：遊戯の原理 AI の野生拡張するリアリティ, 中沢新一・中川大地編, p.109-126. 東京: NTT 出版, 2019.
- 川崎寧生. 日本の「ゲームセンター」史 娯楽施設としての変遷と社会的位置づけ. 東京: 福村出版, 2022.
- 河崎吉紀. “『ファミマガ』『ファミ通』『電撃 PlayStation』ゲーム雑誌の創造性.” In 雑誌の黄金時代：若者はなぜそれを読んでいたのか, 佐藤卓己編, p.301-321. 東京: 岩波書店, 2015.
- 河野誠哉. “〈学年誌の時代〉をめぐる社会史的考察：書店と戦後日本社会.” 山梨学院大学経営情報学論集, no. 21 (2015) : p.57-76.
- 岸本好弘・兵藤岳史. “ナムコ開発資料アーカイビング及び他社インタビュー.” In 日本デジタルゲーム学会 2019 年夏季研究発表大会, p.7-10, 2019.
- 小出治都子・尾鼻崇. “「乙女ゲーム」の歴史的研究：キャラクター分析を中心に.” 大阪樟蔭女子大学研究紀要 8 (2018) : p.69-74.

- 古賀崇. “デジタル・アーカイブの可能性と課題.” In デジタル・アーカイブとは何か：理論と実践, 岡本真・柳与志夫編, p.49-69. 東京: 勉誠出版, 2015a.
- 古賀崇. “文書資料と文書館・アーカイブズ.” In 情報の評価とコレクション形成, 日本図書館情報学会研究委員会編, p.153-167. わかる!図書館情報学シリーズ. 東京: 勉誠出版, 2015b.
- 古賀崇. “総論：アーカイブズをいかに位置づけるか：日本の現状からのレビュー（特集アーカイブズの現在）.” 情報の科学と技術 62, no. 10 （2012）：p.408-414.  
[https://doi.org/10.18919/jkg.62.10\\_408](https://doi.org/10.18919/jkg.62.10_408).
- 国立大学法人一橋大学. 平成 29 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業 ゲームアーカイブ所蔵館連携にゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業 実施報告書. 2018. [https://mediag.bunka.go.jp/mediag\\_wp/wp-content/uploads/2018/07/6324bc70620013297b4e8f6ccc9b6a1f.pdf](https://mediag.bunka.go.jp/mediag_wp/wp-content/uploads/2018/07/6324bc70620013297b4e8f6ccc9b6a1f.pdf), (Accessed 2019-11-04) .
- 後藤敏行. “コンピュータゲームアーカイブの現状と課題（特集 資料保存:メディアの劣化と対策）.” 情報の科学と技術 60, no. 2 （2010）：p.68-74.  
[https://doi.org/10.18919/jkg.60.2\\_68](https://doi.org/10.18919/jkg.60.2_68).
- 小林信重. デジタルゲーム研究入門：レポート作成から論文執筆まで. 京都: ミネルヴァ書房, 2020a.
- 小林信重. “ゲームと社会・文化.” In ゲーム研究の手引き 2, 松永伸司・井上明人・木村知宏・黄巍・小林信重・福田一史・吉田寛 著, p.47-54. 東京: 文化庁, 2020b.  
[https://mediag.bunka.go.jp/mediag\\_wp/wp-content/uploads/2020/03/game\\_guidance.pdf](https://mediag.bunka.go.jp/mediag_wp/wp-content/uploads/2020/03/game_guidance.pdf),  
(Accessed 2022-09-15) .
- 小山友介・三宅陽一郎・高橋利幸. “ゲーム史探訪 高橋名人の目から見たファミコンゲーム.” デジタルゲーム学研究 3, no. 2 （2009）：p.205-219.
- 小山友介. 日本デジタルゲーム産業史. 増補改訂版. 京都: 人文書院, 2020.
- 小山友介. “家庭用ゲーム産業の活性現状分析-1996 年～2004 年の販売トップ 100 デー

タより.” 情報処理学会研究報告電子化知的財産・社会基盤 (EIP) .2006, no. 17 (2006) : p.27-34.

- ゴルジュ, フロラン. スペースインベーダーを創った男: 西角友宏に聞く. ゴルジュミズキ訳. 東京: アンビット, 2018.
- コンピュータエンターテインメント協会. CESA ゲーム白書. 東京: コンピュータエンターテインメント協会, 2022.
- 坂元章. テレビゲームと子どもの心 : 子どもたちは凶暴化していくのか? 東京: メタモル出版, 2004.
- さやわか. ゲーム雑誌ガイドブック. 東京: 三オブックス, 2019.
- さやわか. 僕たちのゲーム史. 星海社新書 23. 東京: 星海社, 講談社 (発売) , 2012.
- サレン, ケイティ・ジーママン, エリック. ルールズ・オブ・プレイ : ゲームデザインの基礎. 山本貴光訳. 東京: ソフトバンククリエイティブ, 2013.
- 渋谷直角. コロコロ爆伝!!1977-2009: 定本: 『コロコロコミック』全史. 東京: 飛鳥新社, 2009.
- 小学館総務局社史編纂室. 小学館の 80 年: 1922~2002. 東京: 小学館, 2004a.
- 小学館総務局社史編纂室. 小学館の 80 年: 1922~2002. 東京: 小学館, 2004b, DVD-ROM 版.
- 情報処理学会歴史特別委員会. 日本のコンピュータ史. 東京: オーム社, 2010.
- 鈴木真奈. “1980 年代のコンピュータ専門誌雑誌報道に見るホームコンピュータのホビークーの概況.” 科学哲学科学史研究, no. 9 (2015) : p.115-127.  
<https://doi.org/info:doi/10.14989/197248>.
- 鈴木真奈. “1980 年代の日本における「マイコン」概念の多面性.” 技術と文明別号 (電子版) 22, no. 13 (2019) : p.1-12.
- スタインズバーグ, マーク. なぜ日本は「メディアミックスする国」なのか. 中川譲訳. 角川 EPUB 選書 20. 東京: KADOKAWA, 2015.

- 芹沢俊介.“「ファミコン」という妖怪.” ユリイカ 18, no. 7 (1986): p.103-109.
- 田中卓也.“小学館学年別学習雑誌『小学六年生』における読者共同体の形成.” 茶屋四郎次郎記念学会誌, no. 6 (2015) : p.133-145.
- 中川大地. 現代ゲーム全史 : 文明の遊戯史観から. 東京: 早川書房, 2016.
- 中谷智司・矢野米雄.“ロールプレイングゲームにおけるやる気の持続.” 情報処理学会研究報告人文科学とコンピュータ (CH) 1993, no. 18 (1993) : p.33-38.
- 中谷知博・星野准一.“経験的価値の分類に基づくゲーム推薦システム,” no. 129 (2008-EC-011) (2008) .
- 日本図書館協会目録委員会. 日本目録規則. 1987 年版, 改訂 3 版. 東京: 日本図書館協会, 2006.
- 日本図書館情報学会用語辞典編集委員会. 図書館情報学用語辞典. 第 4 版. 東京: 丸善出版, 2013.
- 野上暁. 子ども文化の現代史 : 遊び・メディア・サブカルチャーの奔流. 東京: 大月書店, 2015a.
- 野上暁. 小学館の学年誌と児童書. 出版人に聞く. 東京: 論創社, 2015b.
- 野田正則.“大手三社の参入でゲーム誌戦争の異変.” 創 24, no. 8 (July 1994) : p.36-43.
- 樋口耕一.“テキスト型データの計量的分析 : 2 つのアプローチの峻別と統合.” 理論と方法 19, no. 1 (2004) : p.101-115.
- 樋口耕一. 社会調査のための計量テキスト分析 : 内容分析の継承と発展を目指して. 京都: ナカニシヤ出版, 2014.
- 福田一史・生稲史彦・井上明人・嶋原盛之・清水洋.“ビデオゲームの口述史収集に関する方法論的検討-オーラルヒストリー収集プロジェクトの実践を通じて-.” In 日本デジタルゲーム学会 第 9 回年次大会予稿集, p.92-95, 2019.
- 福田一史.“ビデオゲームの目録作成とメタデータモデルを巡る研究動向.” カレントアウェアネス, no. 336 (2018) : p.23-27.



- 福田一史・井上明人・嶋原盛之・清水洋・山口翔太郎・黄巍.“川口洋司第1回インタビュー後半：家庭用ゲーム雑誌の先駆け.” 一橋大学イノベーション研究センター (WP#18-02) . p.1-45 2018 年 1 月. <http://pubs.iir.hit-u.ac.jp/admin/ja/pdfs/show/2144>, (Accessed 2022-09-19)
- 福田一史.“ビデオゲームの保存と目録.” 情報の科学と技術 71, no. 8 (2021): p.366-371. [https://doi.org/10.18919/jkg.71.8\\_366](https://doi.org/10.18919/jkg.71.8_366).
- 細井浩一.“研究資源としてのゲームアーカイブー立命館大学の取り組みを通じて.” In ゲーム学の新時代: 遊戯の原理 AI の野生拡張するリアリティ, 中沢新一・中川大地編, p.87-108. 東京: NTT 出版, 2019.
- 細井浩一.“デジタルゲームのアーカイブについて—国際的な動向とその本質的な課題.” カレントアウェアネス, no. 304 (2010) : p.11-16.
- 前田尋之. ホビーパソコン興亡史 : 国産パソコンシェア争奪 30 年の歴史. 東京: オークラ出版, 2014.
- 前田尋之監修.MSX パーフェクトカタログ: COMMENTARY & PHOTOGRAPH FOR ALL MSX FAN! G-MOOK ; 198. 東京: ロングランドジェイ, 2020.
- 松永伸司. ビデオゲームの美学. 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018.
- 松永伸司.“ゲーム研究の全体マップ 2.” In ゲーム研究の手引 2, 松永伸司・井上明人・木村知宏・黄巍・小林信重・福田一史・吉田寛 著, p.6-18. 東京: 文化庁, 2020. [https://mediag.bunka.go.jp/mediag\\_wp/wp-content/uploads/2020/03/game\\_guidance.pdf](https://mediag.bunka.go.jp/mediag_wp/wp-content/uploads/2020/03/game_guidance.pdf), (Accessed 2022-09-15) .
- 緑川信之.“構造-表示方法説から見たランガナータンとヴィッカリーのファセット概念.” Library and Information Science, no. 71 (2014) : p.1-25.
- 三原鉄也.“メディア芸術に関する行政施策の展開とデジタルアーカイブ.” デジタルアーカイブ学会誌 6, no. 1 (2022): p.15-19. [https://doi.org/10.24506/jsda.6.1\\_15](https://doi.org/10.24506/jsda.6.1_15).
- 三宅陽一郎.“DiGRA JAPAN におけるゲーム開発者インタビュー・調査の歴史.” In 日

本デジタルゲーム学会 2019 年夏季研究発表大会. p.11-14. 2019.

- 宮昌太朗・田尻智. 田尻智ポケモンを創った男. 東京: 太田出版, 2004.
- 毛利仁美・福田一史・細井浩一. “主題付与方針の提案に向けたビデオゲームの利用者要求に関する研究 : 質問応答サイトの計量テキスト分析.” REPLAYING JAPAN 1 (2019): p.118-135. <https://doi.org/10.34382/00007816>.
- 毛利仁美・上村雅之・寺農織苑. 「Ritsumeikan Game Week 特別展 テレビゲームとその時代展①昭和編」(展示) 立命館大学衣笠キャンパス 創思館. 2019b 年 8 月 6, 7, 9, 10 日.
- 毛利仁美. “ゲーム研究における小学館の学年別学習雑誌が有する役割に関する考察 : メディアとしての性質の変容に注目して.” アート・ドキュメンテーション研究, no. 29 (2021) : p.17-33. [https://doi.org/10.24537/jads.29.0\\_17](https://doi.org/10.24537/jads.29.0_17).
- 森下みさ子. “ゲームがおもちゃになれた日--ゲームから非ゲームへ (特集 子どもの文化のこの 1 年).” 子どもの文化 39, no. 3 (2007) : p.6-11.
- 盛本品子. “時間選好率および現在バイアス性がオンラインゲーム内コンテンツへの課金行動に与える影響.” 行動経済学 11 (2018) : 1v13. <https://doi.org/10.11167/jbef.11.1>.
- 森本祥子. “(コメント 3) 伝統的アーカイブズとデジタルアーカイブ.” アーカイブズ学研究 15 (2011) : p.55-60.
- 山崎功. 家庭用ゲーム機コンプリーガイド. 東京: 主婦の友インフォス情報社, 2014.
- 山崎功. 懐かしの電子ゲーム大博覧会. 東京: 主婦の友インフォス, 主婦の友社 (発売), 2018.
- 山本直人. 超実録裏話ファミマガ. 東京: アンビット, 2011.
- 山本直人. 超実録裏話ファミマガ 2. 東京: アンビット, 2012.
- ユール, イェスパー. ハーフリアル: 虚実のあいだのビデオゲーム. 松永伸司訳. 立川: ニューゲームズオーダー, 2016.
- 湯地宏樹. 幼児のコンピュータゲーム遊びの潜在的教育機能 : メディア・リテラシー形成の観点から. 京都: 北大路書房, 2004.

- 吉田準史・長谷川光司・春日正男.“クラスタ分析を用いたゲームコンテンツの評価用語の選定について.” 映像情報メディア学会技術報告 32 (2008) : p.9-12.
- ルドンジョゼフ・ルドン絢子.“ゲーム保存協会の取り組みーアーキビストから見た日本のゲーム保存の問題点.” In ゲーム学の新時代: 遊戯の原理 AI の野生拡張するリアリティ, 中沢新一・中川大地編, p.127-144. 東京: NTT 出版, 2019.
- ロジャーズ, スコット「レベルアップ」のゲームデザイン : 実戦で使えるゲーム作りのテクニック. 佐藤理絵子訳. 東京: オライリー・ジャパン, 2012.
- 和田泰治.“ポケモン,ミニ四駆で「コロコロコミック」の大膨脹 (特集 乱戦!日本マンガ市場).” 創 27, no. 8 (1997) : p.136-143.
- 渡辺葵・高久雅生.“うろ覚えマンガに対する質問分析の試み.” 情報知識学会誌 25, no. 2 (2015) : p.172-79. [https://doi.org/10.2964/jsik\\_2015\\_013](https://doi.org/10.2964/jsik_2015_013).
- “『小学二年生』休刊、および今後の小学生向け出版事業について”小学館. 2016-10-04, <https://www.shogakukan.co.jp/sites/default/files/manual/20161004.pdf>, (Accessed 2021-04-13).
- “沿革・歴史 小学館 略史” 小学館. <https://www.shogakukan.co.jp/company/history>, (Accessed 2021-03-18) .
- “学習雑誌『小学三年生』『小学四年生』の廃刊と、小学生向け新ムックシリーズの展開について.” 小学館 . 2011-12-01. [https://www.shogakukan.co.jp/st/files/sho3\\_sho4.pdf](https://www.shogakukan.co.jp/st/files/sho3_sho4.pdf), (Accessed 2021-04-13) .
- “ビデオゲーム エレクトロニクスに新しい波.” 月刊トイジャーナル. 1982 年 11 月号. 東京玩具人形協同組合. p.52-57.
- “ブームを呼ぶかテレビゲーム!.” 月刊トイジャーナル. 1977 年 8 月号. 東京玩具人形協同組合. p.22-28.
- “小学館、『小学五年生』と『六年生』休刊へ.” 日本経済新聞. 2009-10-27, 朝刊, p.42 (日経テレコン Accessed 2021-04-13) .

## ビデオゲーム

- 『Alan Wake』, Remedy, 2010. (Xbox 360)
- 『新しい算数』 (MSX)
- 『アディアン杖の杖 1 (算数-整数編)』, サンソフト, 1986. (ファミコン)
- 『アフターバーナー』, セガ・エンタープライゼス, 1987. (アーケード)
- 『オートレース』, マテル, 1977. (電子ゲーム)
- 『泳いでタンゴ』, HAL 研究所, 1984. (MSX)
- 『けいさんゲームさんすう 1 年』, 東京書籍, 1986. (ファミコン)
- 『けいさんゲーム算数 2 年』, 東京書籍, 1986. (ファミコン)
- 『けいさんゲーム算数 3 年』, 東京書籍, 1986. (ファミコン)
- 『けいさんゲーム算数 4 年』, 東京書籍, 1986. (ファミコン)
- 『けいさんゲーム算数 5・6 年』, 東京書籍, 1986. (ファミコン)
- 『ゲームロボット 9』, タカトクトイス, 1979. (電子ゲーム)
- 『サンスーパーピューター』, エポック社. (電子ゲーム)
- 『算数メイト』, エポック社. (電子ゲーム)
- 『さんすうめきめき』, 三菱電機. (電子ゲーム)
- 『さんすう博士』, シャープ. (電子ゲーム)
- 『システム 10』, エポック社, 1977.
- 『スーパーボーイアラン (2 算数-分数編)』, サンソフト, 1987. (ファミコン)
- 『スーパーマリオブラザーズ』, 任天堂, 1985. (ファミコン)
- 『スーパーマリオブラザーズ 2』, 任天堂, 1986. (ファミコン)
- 『スペースインベーダー』, タイトー, 1978. (アーケード)
- 『ゼビウス』, ナムコ, 1983. (アーケード)
- 『ゼルダの伝説』, 任天堂, 1986. (ファミコン)
- 『地底大陸オールドーラ (3 算数-小数編)』, サンソフト, 1987. (ファミコン)

- 『チャンピオンシップロードランナー』, ハドソン, 1985. (ファミコン)
- 『デジコムナイン』, エポック社, 1979. (電子ゲーム)
- 『テレビテニス』, エポック社, 1975.
- 『テレビ野球ゲーム』, エポック社, 1978.
- 『ドラゴンクエスト』, チュンソフト開発, エニックス発売, 1986. (ファミコン)
- 『ドラゴンクエスト 2 悪霊の神々』, チュンソフト開発, エニックス発売, 1987. (ファミコン)
- 『ドンキーコング』, 任天堂, 1981. (アーケード)
- 『ドンキーコング』, 任天堂, 1982. (電子ゲーム)
- 『ドンキーコング JR.のさんすうあそび』, 任天堂, 1983. (ファミコン)
- 『ニンジャウォリアーズ』, タイトー, 1988. (アーケード)
- 『バード・ウィーク』, 東芝 EMI, 1986. (ファミコン)
- 『薄桜鬼 ～新選組奇譚～』 アイディアファクトリー, 2008. (PlayStation2)
- 『ファイナルファンタジー』, スクウェア, 1987. (ファミコン)
- 『ポケットモンスター赤・緑』, 任天堂, 1996. (ゲームボーイ)
- 『ポパイの英語遊び』, 任天堂, 1983. (ファミコン)
- 『ミサイルインベダー』, バンダイ, 1979. (電子ゲーム)
- 『ミサイル遊撃作戦』, トミー, 1979. (電子ゲーム)
- 『モンスターハンター』, カプコン, 2004. (PlayStation2)

## 学年誌記事

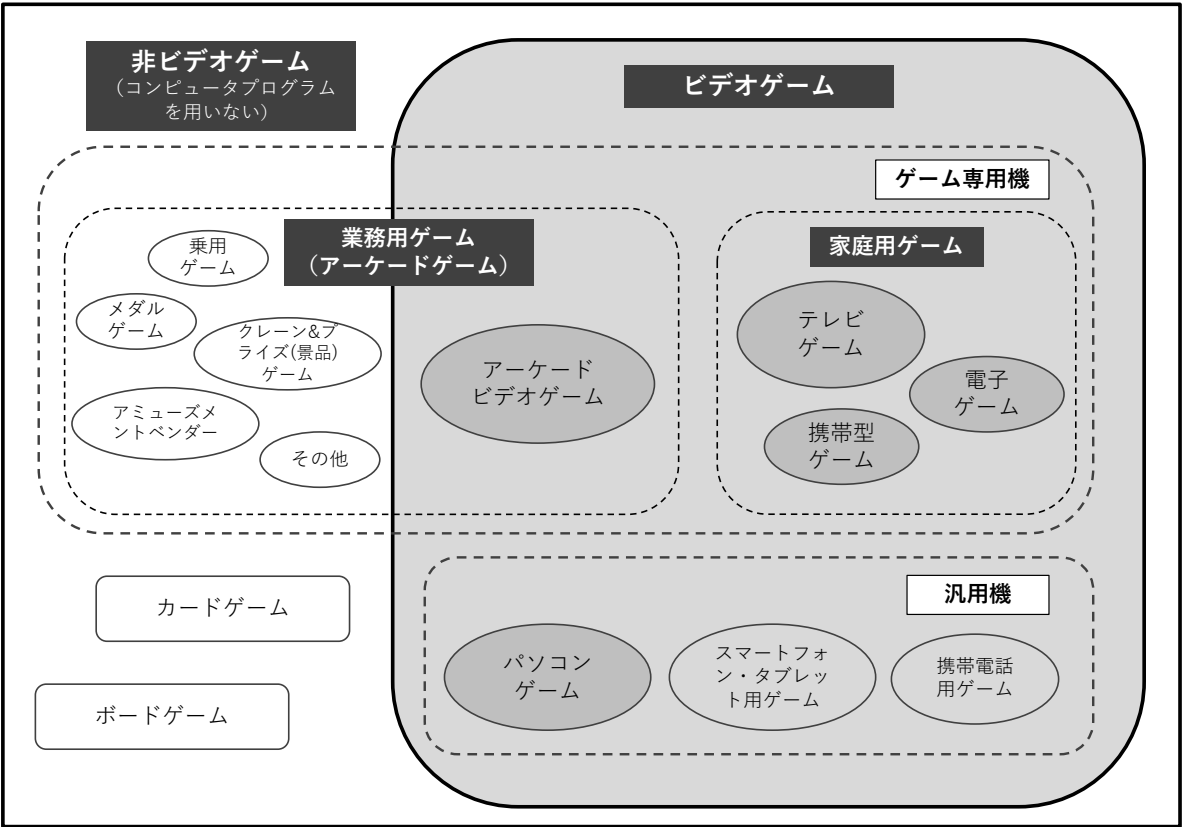
- ①1985/7 「ファミコン・カセットカタログ」 p.10-12.
- ①1986/10 「スーパーマリオブラザーズ 2」 p.5-14.
- ①1986/3 「ファミコンさいしんゲーム」 p.11-15.
- ①1987/12 「これが PC エンジンだ」 p.72-73.

- ①1987/2「高橋名人のパワー大百科」 p.56-61.
- ①1987/4「《びっくり科学》ファミコンのひみつ」 p.162-165.
- ②1982/12 任天堂 電子ゲームチラシ p.208.
- ②1984/12「コンピュータゲーム大研究」 p.11-15.
- ②1986/5「毛利名人のファミコン特訓塾」 p.104-107.
- ②1986/5「子どもたちは今...二年生の心とからだ」 p.192-194.
- ②1986/7「ファミコンまんが ゼルダの伝説」 p.89-105.
- ②1987/12「PC エンジン新ゲーム大公開」 p.72-73.
- ③1978/7「親と子の広場 テレビ・ゲームは健全か」 p.275-279.
- ③1979/12「きみもゲームチャンピオン」 p.38-41.
- ③1981/10 任天堂 電子ゲームチラシ p.86.
- ③1982/11「電子ゲームびっくり大じてん」 p.29-33.
- ③1984/12「おもしろマイコンゲームカタログ」 p.109-117.
- ③1986/3「ファミコン最終エリア大公開!」 18-23.
- ③1986/5「ファミコン必勝まんが・ゼルダの伝説」 p.77-87.
- ③1986/7「カルチャープラザ」 p.265-267.
- ③1987/11「最新テレビゲーム PC エンジン発進!」 p.79-81.
- ④1976/9 エポック社『テレビテニス』 チラシ p.355.
- ④1978/1「テレビゲーム大けんしょう」 p.22.
- ④1983/1「電子ゲーム新聞」 p.159-164.
- ④1983/4「電子ゲーム新聞」 p.187-192.
- ④1983/9「ビデオゲーム・電子ゲーム最新情報」 p.46-51.
- ④1984/3「コンピュータってなんだ!」 p.43-53.
- ④1984/11「コンピュータ (MSX) でのんきくんをかこう」 p.43-51.
- ④1984/12「〈パソコンスクール〉 MSX でのんきくんを動かそう」 p.195-201.

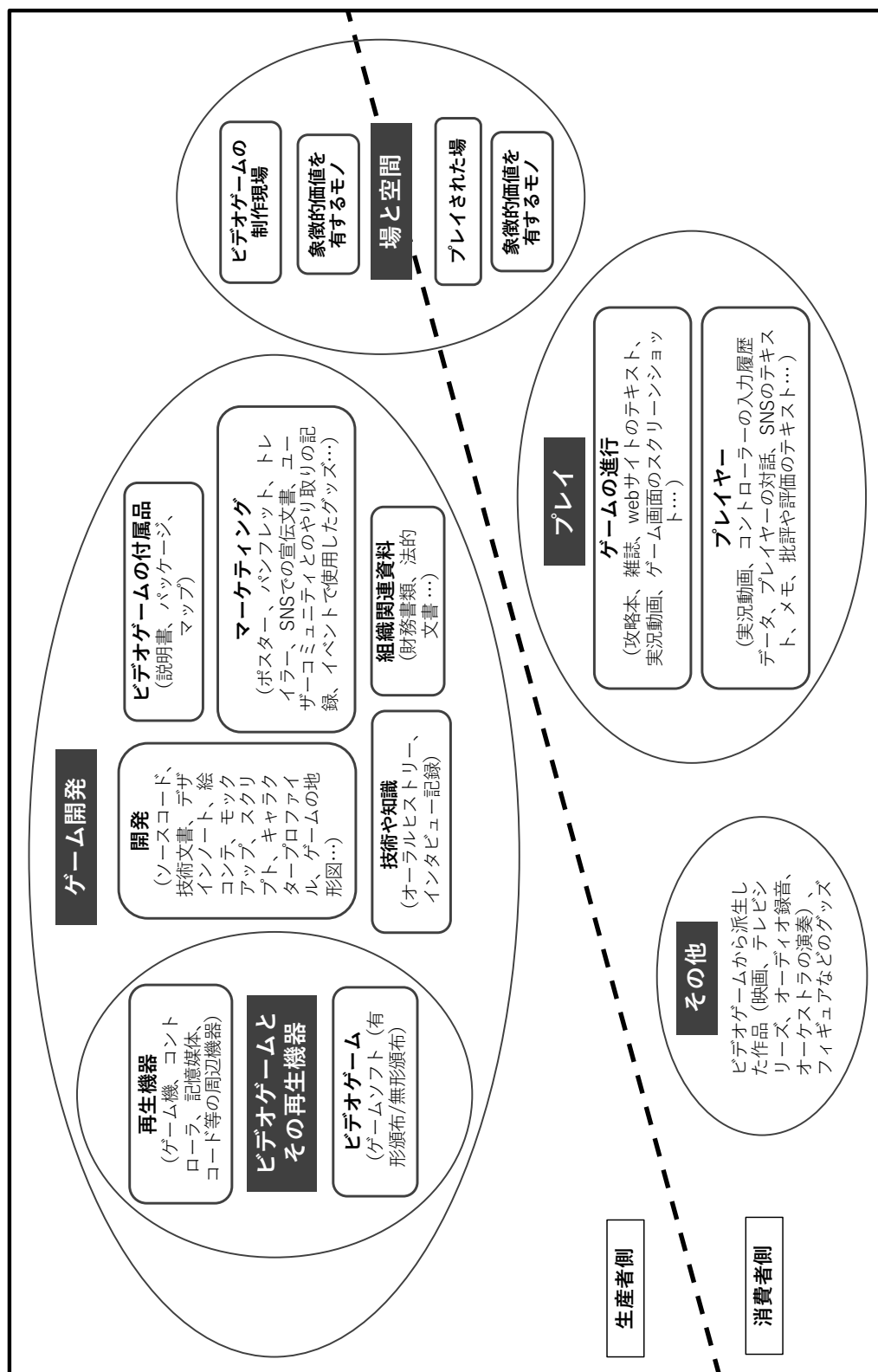
- ④1985/4「ファミコン必勝法つき ビデオゲーム最新情報」 p.27-33.
- ④1986/12「算数教室」 p.258-259.
- ④1986/7『バード・ウィーク』 チラシ p.26.
- ④1986/8「撃太の制作スタジオルポ」 p.170-173.
- ④1987/2『アディアン杖』『メルヘンヴェール』 チラシ p.32.
- ④1987/6「特別企画「ドラクエII」ファンぼくが一番!!」 p.59-65.
- ④1987/11「PC エンジン登場!!」 p.112-113.
- ⑤1976/9 エポック社『テレビテニス』 チラシ p.343.
- ⑤1980/5 エポック社『デジコムナイン』 チラシ p. 2.
- ⑤1982/2「`ピコピコ` ルポ 電子ゲームができるまで」 p.164-169.
- ⑤1983/9「最新プラモ・ゲームお楽しみ新聞」 p.56-57.
- ⑤1984/12「クリスマスに 10 倍たのしむ<sup>秘</sup>作戦」 p.35-39.
- ⑤1985/12「最新かくれキャラ撃破テクニック」 p.137-143.
- ⑤1985/6「こちら（得）する情報局」 p.100.
- ⑤1986/2「最新ファミコン攻略作戦」 139-145.
- ⑤1986/2「GO!5 ジョッキー」 p.249-263.
- ⑤1986/4「女の子のためのファミコン講座 レディース・ファミコン」 p.48-49.
- ⑤1986/5「女の子のためのファミコン講座 ファミコングッズがいっぱい」 p.48-49.
- ⑤1986/6「女の子のためのファミコン講座 おちゃめ裏技教えちゃいま〜す」 p.112-113.
- ⑤1986/7「女の子のためのファミコン講座 バード・ウィーク」 p.150-151.
- ⑤1986/8 福武書店 スタディボックス チラシ p.20.
- ⑤1987/11「ゲーム新時代のビックリマシン PC エンジン登場!」 p.59-61.
- ⑥1977/7「ホビータウン 21 世紀のホビーTV ゲーム最新情報」 p.123.
- ⑥1979/1「ホビータウン 趣味と情報のページ」 p.276-277.
- ⑥1979/5「ホビープラザ」 p.126-127.

- ⑥1979/11 「わくわく新おもしろゲーム」 p.16-19.
- ⑥1982/3 「中学生ホビーガイド」 p.115-116.
- ⑥1983/9 「パソコンって何だ?」 p.67-73.
- ⑥1983/9 「超人気最新ゲーム全カタログ」 p.6-8.
- ⑥1984/2 「最新パソコンカタログ」 p.30-37.
- ⑥1984/4 「パソコン必勝法」 p.71-83.
- ⑥1985/6 『チャンピオンシップロードランナー』 チラシ p.301.
- ⑥1985/11 「ファミコン大新聞」 p.59-61.
- ⑥1986/1 「超最新裏技 5」 p.14-16.
- ⑥1986/2 「ファミコン大新聞」 p.9-11.
- ⑥1986/3 「女の子のためのファミコン講座」 p.31-35.
- ⑥1986/4 「女の子のためのファミコン講座」 p.27-31.
- ⑥1986/5 「ホビータウン」 p.136-137.
- ⑥1986/5 「パソコン六年生第1号」 p.202-203.
- ⑥1986/5 「実感!ファミコンディスク体験レポート」 p.27-31.
- ⑥1986/6 「ファミコン必勝コミックゼルダの伝説<sup>秘</sup>攻略法」 p.143-150.
- ⑥1986/7 東芝 EMI 『バードウィーク』 チラシ p.2.
- ⑥1986/9 「MSX パソコン入門」 p.48-51.
- ⑥1986/10 「高橋名人のファミコン相談室」 p.164-165.
- ⑥1987/4 「ファミコン最新ソフト総ガイド」 p.43-49.
- ⑥1987/5 「ファミコン超ヒットストーリー」 p.11-16.
- ⑥1987/10 「大人気ファミコン RPG (激) 大公開」 p.38-41.
- ⑥1987/11 「テレビゲーム最前線 超 (スーパー) マシン全公開」 p.61-65.
- ⑥1988/3 「TV ゲーム大予言」 p.27-33.





【図 1-1】 本研究におけるビデオゲームの分類と範囲

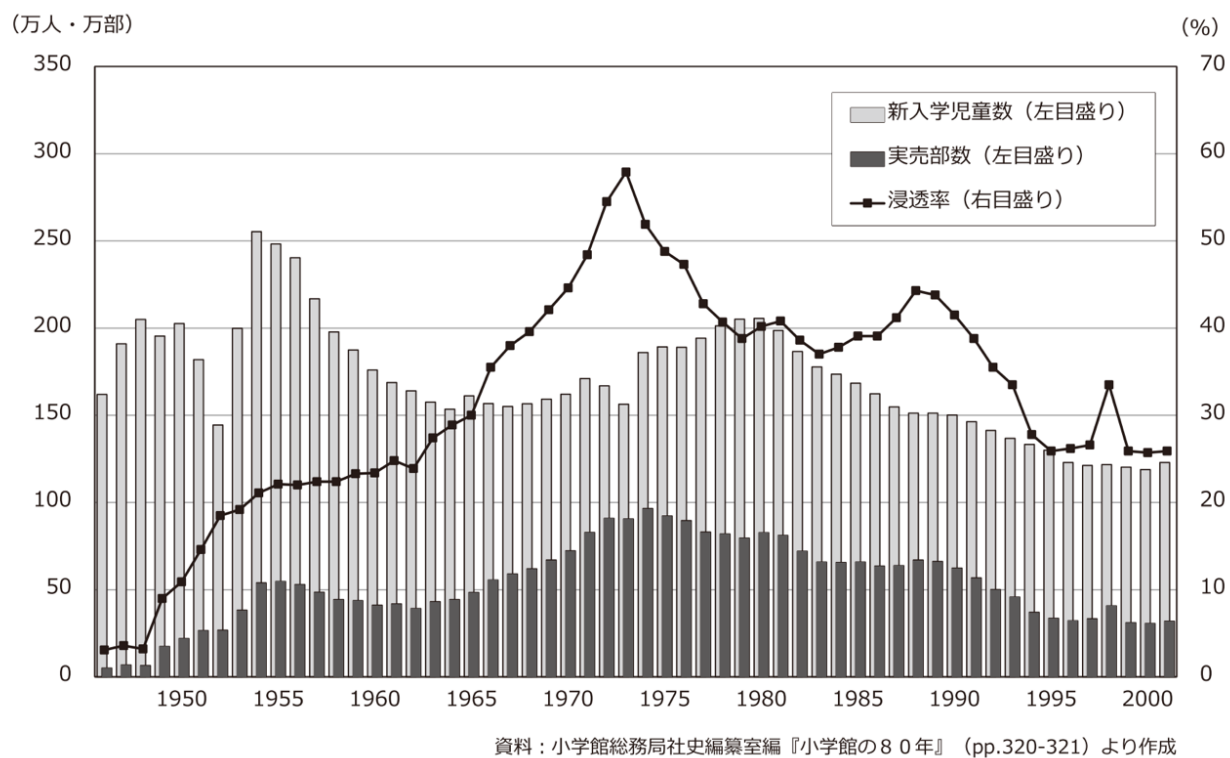


【図 2-1】「収集・保存」の対象となってきたビデオゲーム資料



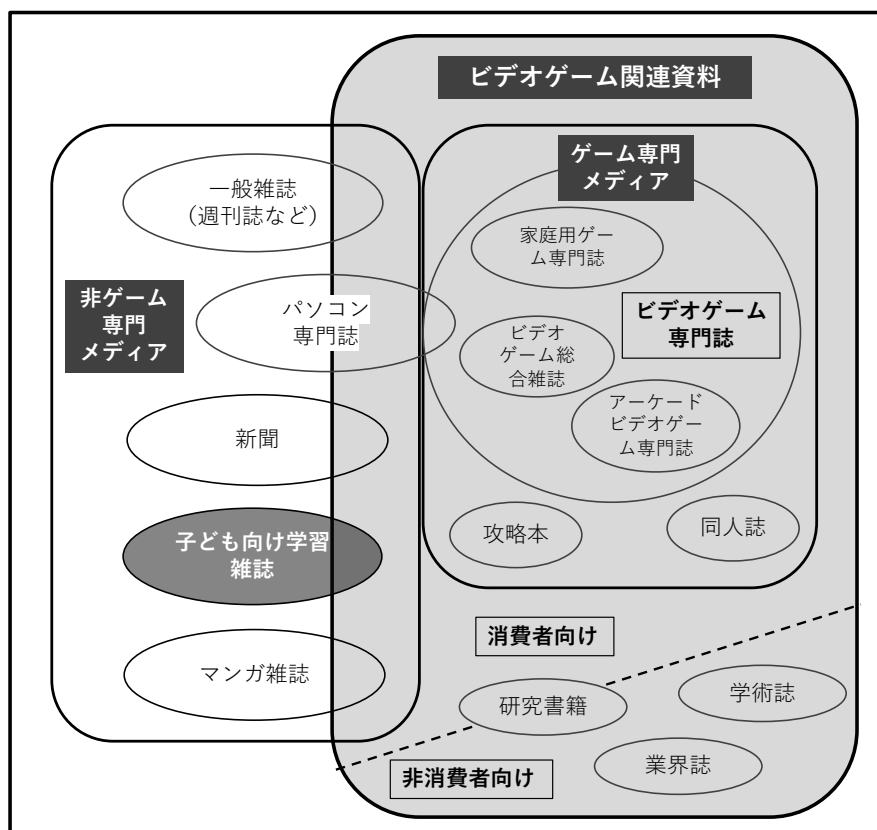
【図 3-1】 任天堂のファミリーコンピュータ（ファミコン）

筆者蔵



【図 3-2】『小学一年生』の実売部数と浸透率の推移

出所：河野（2015, p.59）より引用



【図 3-3】 出版物に関するビデオゲーム関連資料の概念図

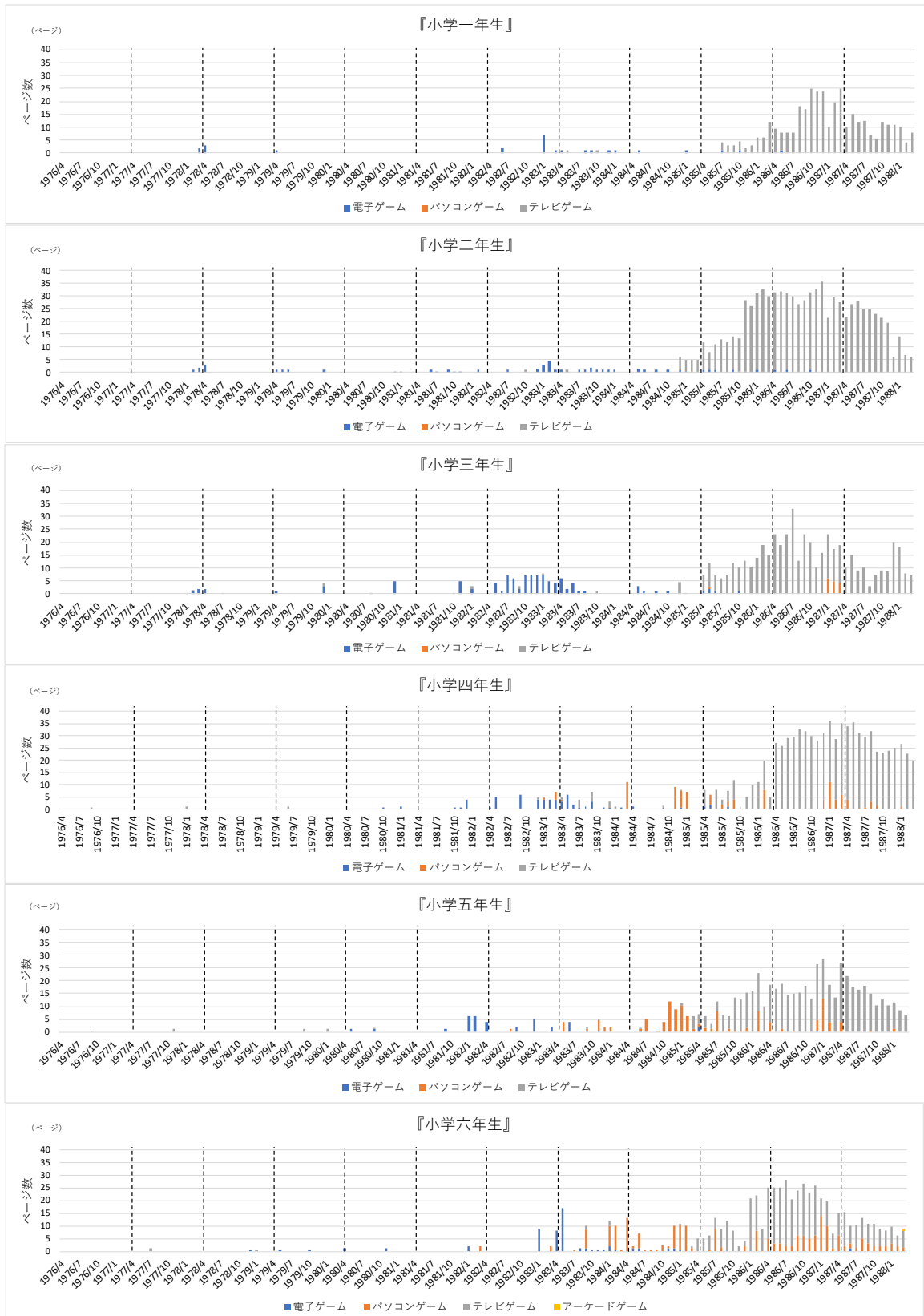
|    | A     | B      | C    | D       | E                 | F                       | G     | H      | I       | J  | K      |
|----|-------|--------|------|---------|-------------------|-------------------------|-------|--------|---------|--|--------|
|    | 雑誌名   | 巻号     | 出版年度 | 出版年号    | 記事タイトル            | 筆者                      | 開始ページ | 記事ページ数 | ゲーム機分類  | 内容   | 記事内容分類 |
| 1  | 小学六年生 | 30(4)  | 1977 | 1977/7  | ホビータウン(趣味のページ)    | 垂沢潤一郎;長田ワ子;あいにくーぶ       | 120   | 1      | テレビゲーム  | TVゲーム初登場。国産のテレビゲームの紹介。去年の秋ごろからブーム「アメリカで大ブーム21世紀のホビーTVゲーム最新情報」「デパートの屋上などで、テニスやホッケーなどのテレビゲームをした人は多いと思う。このようなゲームで、家庭のテレビを使って楽しむことが、今アメリカで大ブームになっている。日本でも、去年の秋ごろから次々と新製品が出て、エレクトロニクス・ホビーの時代が、やってこようとしているp123」GA-ダイシンのテレビスタ、松下電器のナショナル。テレビゲーム、任天堂のカラータレービゲーム6・15、トミーのテレビファン、タカトクのT.U.G.、多三福のビデオスポーツB型、バンダイのTVジャック3000 | カタログ   |
| 2  | 小学六年生 | 31(9)  | 1978 | 1978/12 | わくわくゲーム大プレゼント     |                         | 22    | 0.5    | 電子ゲーム   | 懸電。バンダイのサブマリンとコンバットとゴルフコンペ。エポック社はアナログのみ?   | カタログ   |
| 3  | 小学六年生 | 31(10) | 1978 | 1979/1  | ホビータウン 趣味と情報のページ  |                         | 276   | 0.5    | テレビゲーム  | エポックのテレビ野球ゲームの宣伝 p277。「本格的な試合が楽しめるテレビゲームが発売された!」19900円。すごく精密なテレビ野球ゲーム。「この野球ゲームは、投げる、打つ、捕る、走るからカウント・効果音まで楽しめるテレビゲームだ。」  | カタログ   |
| 4  | 小学六年生 | 32(2)  | 1979 | 1979/5  | ホビーブラザ            |                         | 126   | 0.5    | 電子ゲーム   | ホビーブラザにインベーダーゲームのLSIの記事p126。「インベーダー・ゲームの家庭版が新登場!」現れては消えるUFOめがけてミサイル発射!インベーダーこそ現れないが、エキサイティングな超マイコンゲームができた。きみはマイコンに勝てるかな?ミサイル遊撃作戦(トミー5800円)」実際はインベーダーゲームなのか不明   | カタログ   |
| 5  | 小学六年生 | 32(7)  | 1979 | 1979/10 | ホビーブラザ            |                         |       | 0.5    | 電子ゲーム   | エーウンの「マッチナバー」というトランプの神経衰弱の電子ゲーム  | カタログ   |
| 6  | 小学六年生 | 32(8)  | 1979 | 1979/11 | わくわく新おもしろゲーム      | 豊島永三                    | 16    | 1      | 電子ゲーム   | マイコンゲームという名前でLSI紹介。「インベーダーゲームなんてもう古い!」「マイコンゲームは今や大ブーム!」「今、一番スズンでいるのが、マイコンゲーム。なにしろ相手はコンピュータ。人間さまも意地になる。ただし、あんまりコッソリするとやられますよ。レイセイにね。P16」エポックのデジコムナイン(野球ゲーム5950円)、マテルのベースボールゲーム(7800円)   | カタログ   |
| 7  | 小学六年生 | 33(1)  | 1980 | 1980/4  | ホビーブラザ            | 市瀬義雄;森田いちろう;井上さき;豊田ともゆき | 166   | 1      | 電子ゲーム   | 「ちょっと高級!アメリカ直輸入のハンディーなビデオゲーム!」「どこでもできる電子ゲーム!」p170「今までのテレビゲームとちがって、ハンディーないつでもどこでもできるビデオゲームが発売された。大人もびっくりする、もはやおもちゃとはよばないような高級ゲームだ」  | カタログ   |
| 8  | 小学六年生 | 34(10) | 1981 | 1982/1  | 最新ホビータウンガイド       |                         | 150   | 2      | 電子ゲーム   | 電子ゲームカタログ。「今年は電子ゲームの大ラッシュで、何がいか迷っちゃうね。友だちどうしでちがうのを買って、交換して遊ぶという手もあるぞ。P152」   | カタログ   |
| 9  | 小学六年生 | 34(12) | 1981 | 1982/3  | 中学生ホビーガイド         | 中山かえる                   | 115   | 1.5    | パソコンゲーム | 中学生あたりにはバカウケらしい。マイコンはマイクロコンピュータ、つまりちっこいコンピュータ。計算の機械、文字が出る、絵がかけ、音で出る、ゲームができる、ゲームが作れる。まずはマイコン売り場へ行こう。  | 仕組みと構造 |
| 10 | 小学六年生 | 34(12) | 1981 | 1982/3  | 中学生ホビーガイド         | 中山かえる                   | 115   | 0.5    | パソコンゲーム | NEC PC-6001「家族で使えるマイコンの決定版。絵をいかたり音を出したりのホビーに最適p122」、ナショナルJR-100「コンピュータとはなにかを知るのに最高。ゲームにもok ¥54800 p122」  | カタログ   |
| 11 | 小学六年生 | 35(10) | 1982 | 1983/1  | ホビー特集 最新LSIゲーム必勝法 | 木村光雄                    | 31    | 9      | 電子ゲーム   | ゲームセンターあらしによるLSIの攻略(ホビー、任天堂のドンキーコングマルチスクリーン、エポック社)。物語説明と攻略、LSIの絵を再現しながら。   | 攻略     |
| 12 | 小学六年生 | 35(12) | 1982 | 1983/3  | ホビー特集 中学生ホビータウン   |                         | 117   | 0.5    | パソコンゲーム | パソコンの機能紹介(パソコンって何?、「マイコン」などの語の解説があるが、マイコンの概念の混乱が見られる。マイコンがマイクロコンピュータともマイコンピュータとも説明されている。売り場の写真。できることは①計算②データ(情報)を記憶し、保存する。③保存データの中から指定のデータを取り出す④章を作ると出ず⑤図や絵をプラウン管に形作る⑥プラウン管の図や絵を紙に印刷する⑦他の機械類を操縦(コントロール)する。使うためには現況が必要なので、デパート、メーカーのショールームへかけて触れてみることを推奨。次のページに雑誌のリストがあるが、カウントしていない                               | 仕組みと構造 |
| 13 | 小学六年生 | 36(1)  | 1983 | 1983/4  | 最新LSIゲームアタック大作戦   |                         | 122   | 2      | 電子ゲーム   | びゅう太とタカラのゲームパソコン。どっちも59800円  | カタログ   |
| 14 | 小学六年生 | 36(1)  | 1983 | 1983/4  | 最新LSIゲームアタック大作戦   |                         | 122   | 2      | 電子ゲーム   | LSIの分解図、LSIの機能説明   | 仕組みと構造 |
| 15 | 小学六年生 | 36(1)  | 1983 | 1983/4  | 最新LSIゲームアタック大作戦   |                         | 122   | 2      | 電子ゲーム   | LSIの分解図、LSIの機能説明   | 仕組みと構造 |

【図 4-1】記事分析枠組みの構築に使用した Excel シートの例



【図 4-2】 エポック社の『テレビテニス』

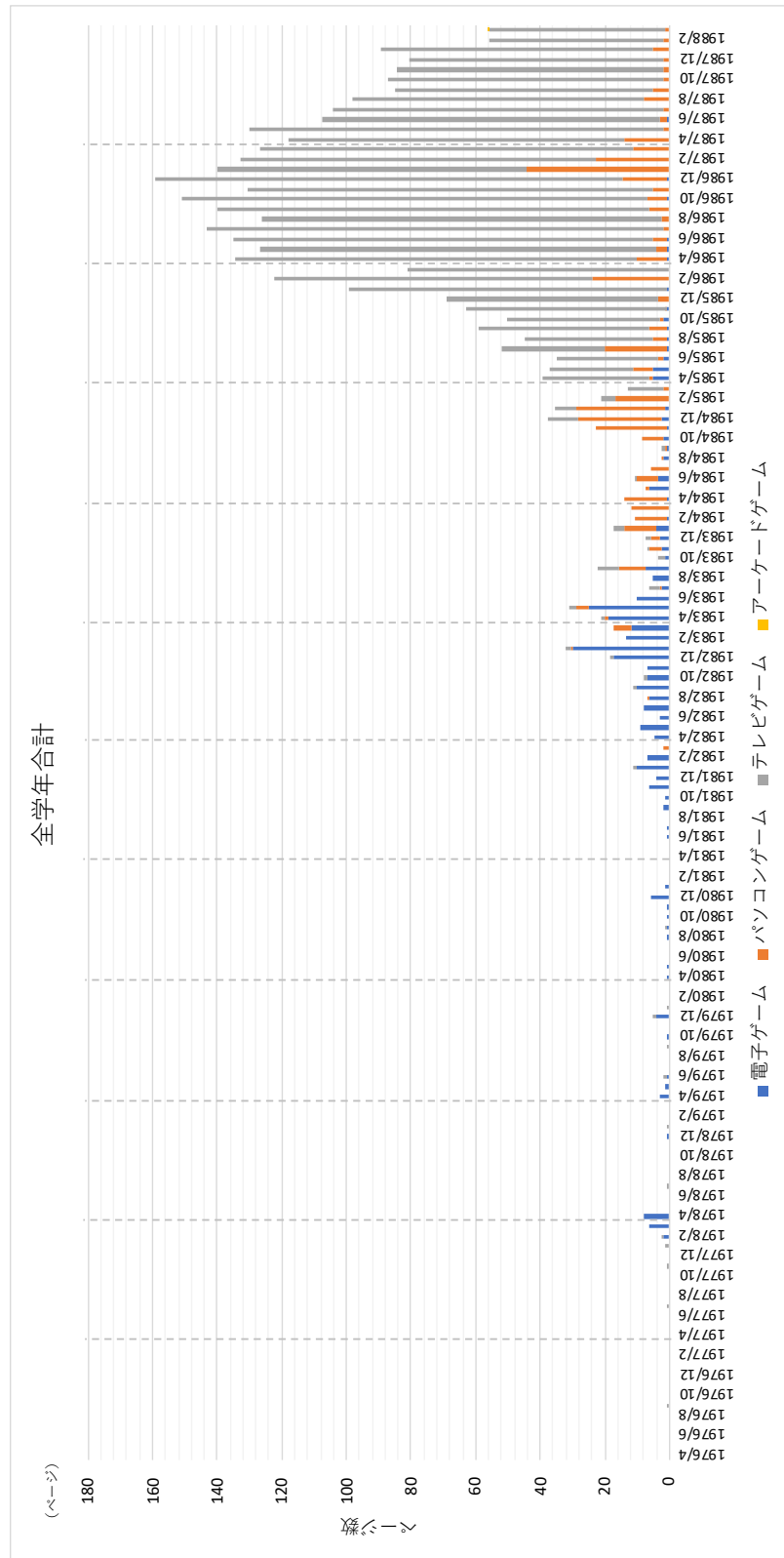
立命館大学ゲーム研究センター蔵



【図 4-3】 学年誌における【ゲーム機分類】ごとのビデオゲームの記事ページ数の推移（学年別）

学年誌の記事を元に筆者が作成。





【図 4-4】 学年誌における【ゲーム機分類】ごとのビデオゲームの記事ページ数の推移（全学年合計）

学年誌の記事を元に筆者が作成。

# アメリカで大ブーム

## 21世紀のホビー-TVゲーム 最新情報



テニス



サッカー



トレーニング



スカッシュ



テレスポ  
¥24,900 GA-デザイン

TVゲーム・ミニカタログ



テレビファン  
木目を生かしたシンプルなデザイン。ちょっとおとなのムードだ。  
¥16,000 トミー



カラーテレビゲーム6  
カラーテレビゲーム15  
9色のカラー、ゲームの種類多  
さと、安い価格が魅力。  
¥9,800(6) ¥15,000(15) 任天堂



ナショナル・テレビゲーム  
できるゲームは、テニス、ホッケー、スカッシュ、トレーニングの  
四種。保証期間が1年と長い。  
¥24,800 松下電器



TVジャック3000  
現在市販のものでは最多の20ゲー  
ム。カーレースまででき、音の音  
も出る。7月中旬発売予定。  
¥38,000 バンダイ



ビデオスポーツB型  
リモートコード(別売)で、離れ  
た所から操作できる。  
¥23,000 多三福



T. U. G  
ライフル(近日発売)を使うと、  
ライフル射撃が楽しめる。  
¥22,800 タカトク

【図4-5】学年誌における初めてのビデオゲームのカタログ記事

“ホビータウン（趣味のページ）.” 小学六年生. 1977年7月号, p.123.

国立国会図書館蔵









【図 4-7】 テレビゲームと電子ゲームのカタログの記事

“最新プラモ・ゲームお楽しみ新聞.” 小学五年生. 1983 年 9 月号, p.56-57.

国立国会図書館蔵



【図 4-8】 エポック社のカセットビジョン

筆者蔵





【図 4-9】 ソニーの MSX HB-11 の記事

“ホビータウン.” 小学六年生. 1986 年 5 月号, p.136-137.

国立国会図書館蔵









【図 4-11】「攻略マンガ」の例「スーパーマリオブラザーズ 2」2

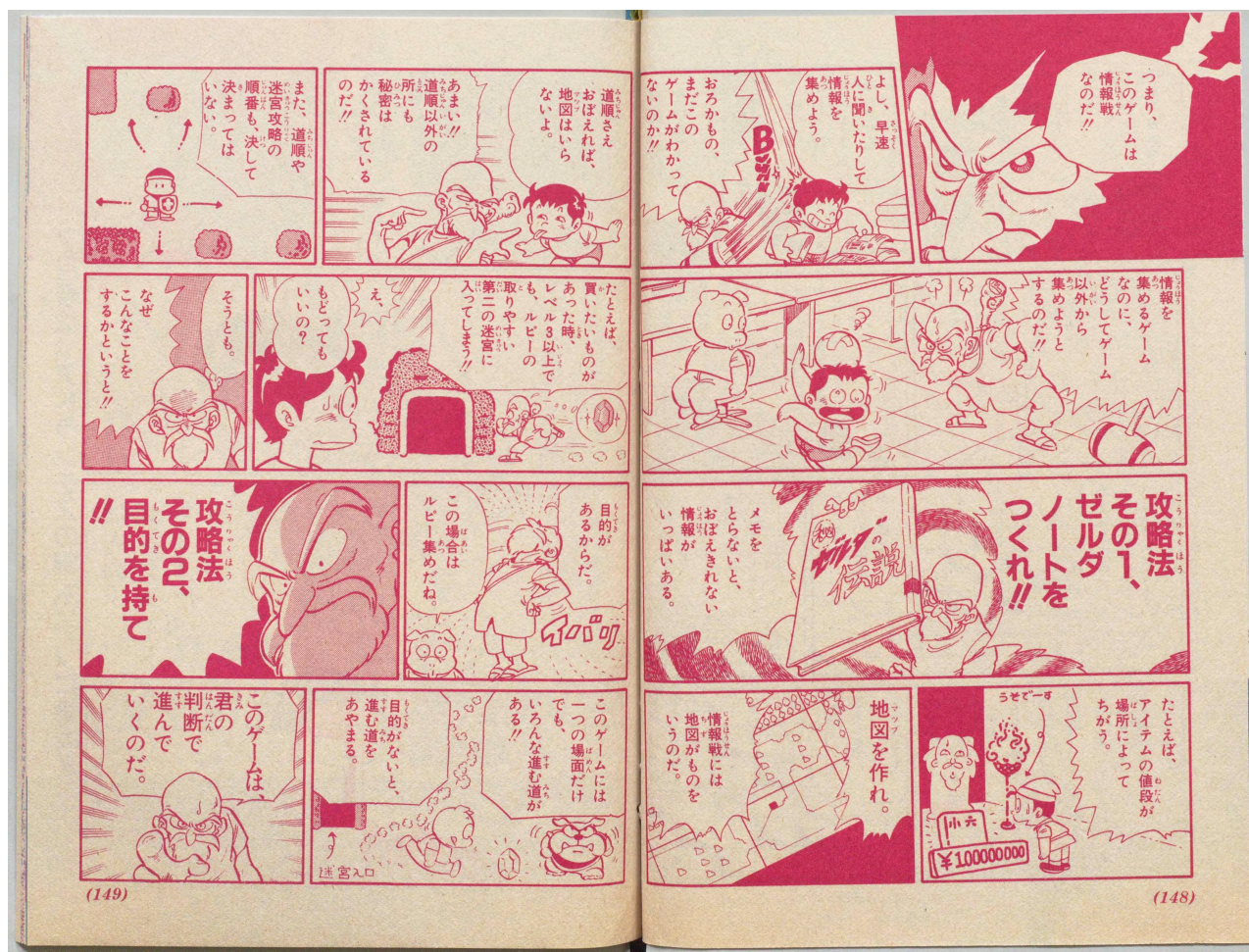
“スーパーマリオブラザーズ 2.” 小学一年生. 1986 年 10 月号, p.8-9.

国立国会図書館蔵









【図 4-13】「攻略マンガ」の例「ゼルダの伝説」2

“ファミコン必勝コミックゼルダの伝説秘攻略法.” 小学六年生. 1986 年 6 月号, p.148-149.

国立国会図書館蔵





【図 4-14】「態度」の例

“女の子のためのファミコン講座.” 小学六年生. 1986 年 4 月号, p.27.

国立国会図書館蔵

※個人名は黒塗りを施した



子どもたちは今——二年生の心とからだ

# テレビ・ゲームと子どもたち

今、大流行しているテレビ・ゲームの人気の秘密と、遊ばせ方について考えてみましょう。

子ども調査研究所長  
高山英男

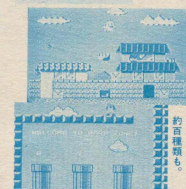


## 爆発的な

### 「テレビ・ゲームラーム

子どもたちの世界で、テレビ・ゲームが大流行です。とくに、「ファミリーコンピュータ」(ファミコンと子どもたちは略称)は、代表的なテレビ・ゲーム機で、今年の二月末までに約六五〇万台が売れたといわれています。

テレビ・ゲーム普及の初期には、小学校高学年・中学生の男の子たちが流行の中心になっていました。しかし、流行が進むにつれて低学年や女の子にまで広がっていきました。表1の示すように、小学二年男児で、「テ



ゲームソフトは約百種類も  
たファミリーコンピュータ。

レビ・ゲームを持っている」者は昨年四月で三〇%でしたが、それが十一月には五七%に増えています。女児でも、四月の二%が十一月には三三%となっています。昨年のクリスマスから今年にかけて、その普及率は、いっそう急速に高まりました。

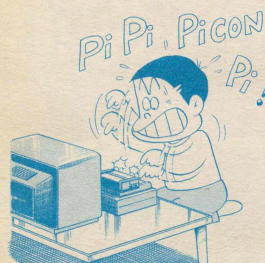
さらに注目したいことは、表2の示すように、昨年四月・小学二年男児で「テレビ・ゲームを持っている」者は二〇%なのに、「遊んだことがある」と答えた子どもは八一%を示しています。女児でも六一%が「遊んだ」と答えています。ゲーム機を持っていない子どもでも、友だちの家やデパート・玩具店の見本で遊んだものと思われま

す。こして、「ファミコン」は今日の子どもたちのゲーム遊びの代名詞となっていました。これは、将来コンピュータ操作する訓練になる」というように、テレビ・ゲームを肯定的に考える人もいます。しかし、私たちは性急にその功罪を論ずる前に、なぜこも短期間にファミコンが子どもたちの間に爆発的に流行したのかを考えるべきだと思います。そのことによって、テレビ・ゲームに熱中する子どもの心を理解することができましょう。

### テレビ・ゲーム 人気の秘密

テレビ・ゲームが流行するにつれて、教育界や父母の間から、「テレビゲームの功罪」が論じられるようになりました。

「テレビ・ゲームに熱中して勉強しなくなった」「外遊びをしなくなった」「目が悪くなるのではないか」など、いろいろな心配が寄せられています。それに対して、「大人でも結構おもしろいだから子どもが喜ぶのは当然」とか「ボタンを押して映像を操作するこ



とは、将来コンピュータ操作する訓練になる」というように、テレビ・ゲームを肯定的に考える人もいます。しかし、私たちは性急にその功罪を論ずる前に、なぜこも短期間にファミコンが子どもたちの間に爆発的に流行したのかを考えるべきだと思います。そのことによって、テレビ・ゲームに熱中する子どもの心を理解することができましょう。

第一に、テレビ・ゲームは過密スケジュール下の子どもたちにとって退屈しのぎの遊具です。ファミコンで遊ぶの、どんなとき? 「学校から帰って習字教室へ行くまでのちょっとしたの間」 「水泳教室から帰って晩ご飯までの退屈なとき」 近頃の子どもの生活は忙しすぎです。学校、おけいこ、スポーツクラブ、テレビ宿題と、子どもの生活はスケジュールでいっぱい。それだけに、スケジュールのちよつとの間」のスキマ時間がひどく退屈に思えるらしいのです。野球や将棋は途中で打ち切られると強い欲求不満に陥るものですが、ファミコンは短いコマギレの時間でも、その時間分だけ楽しませることができるのです。

第二に、テレビ・ゲームは友だちと一緒に遊ぶといっそう楽しいひとりの遊びの遊具です。ひとりぼっちで退屈なときにファミコンや遊ぶ方がずっと楽しい。このように、テレビ・ゲームはひとりぼっちでも楽しめるゲームです。しかし、できれ

表2・テレビ・ゲームで遊んだか

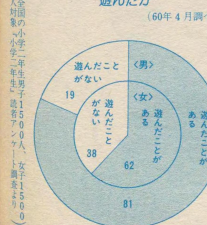
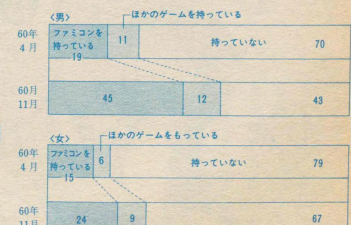


表1・テレビ・ゲームを持っているか



【図4-15】親向け、「態度」の例

“子どもたちは今…二年生の心とからだ.” 小学二年生. 1986年5月号, p.192-193.

国立国会図書館蔵





【図 4-16】「教科学習」の例

“算数教室.” 小学四年生. 1986 年 12 月号, p.258-259.

国立国会図書館蔵

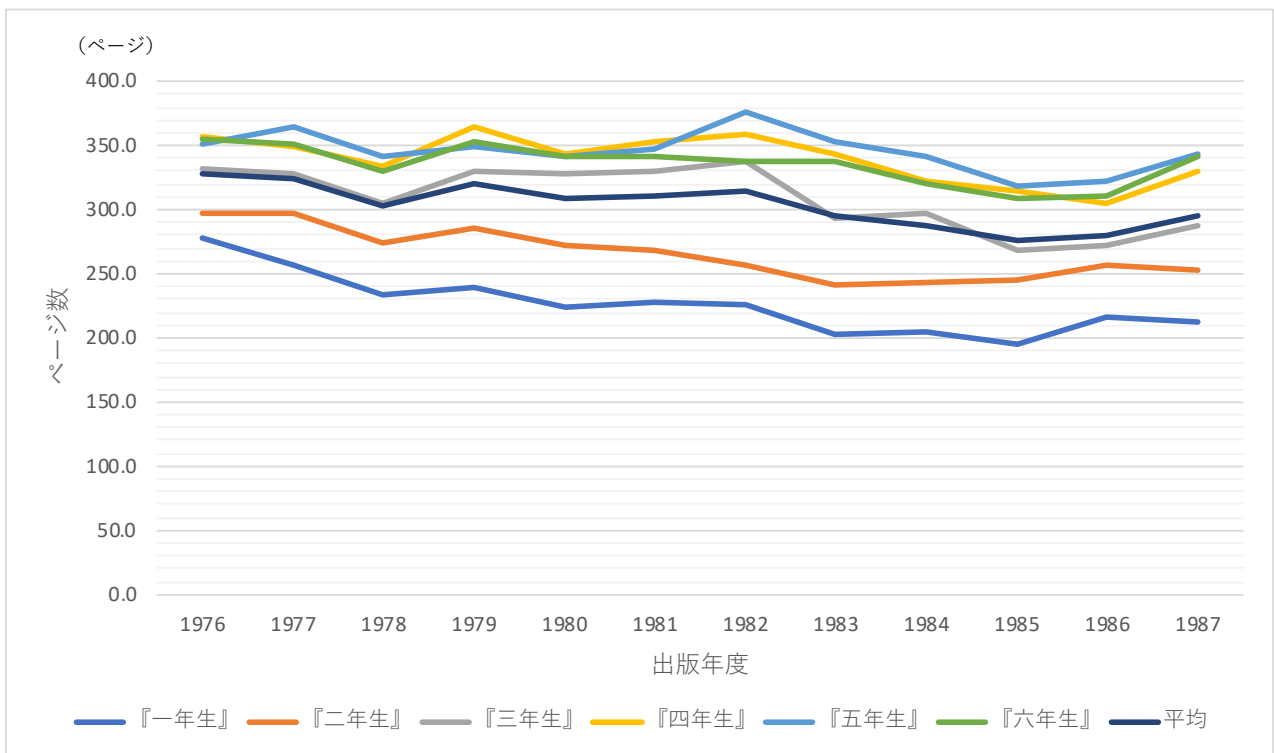




【図 4-17】「制作（自主）」の例

“MSX マイコンでゲームを作ろう!”, 小学五年生, 1984 年 10 月号, p.220-221.

国立国会図書館蔵

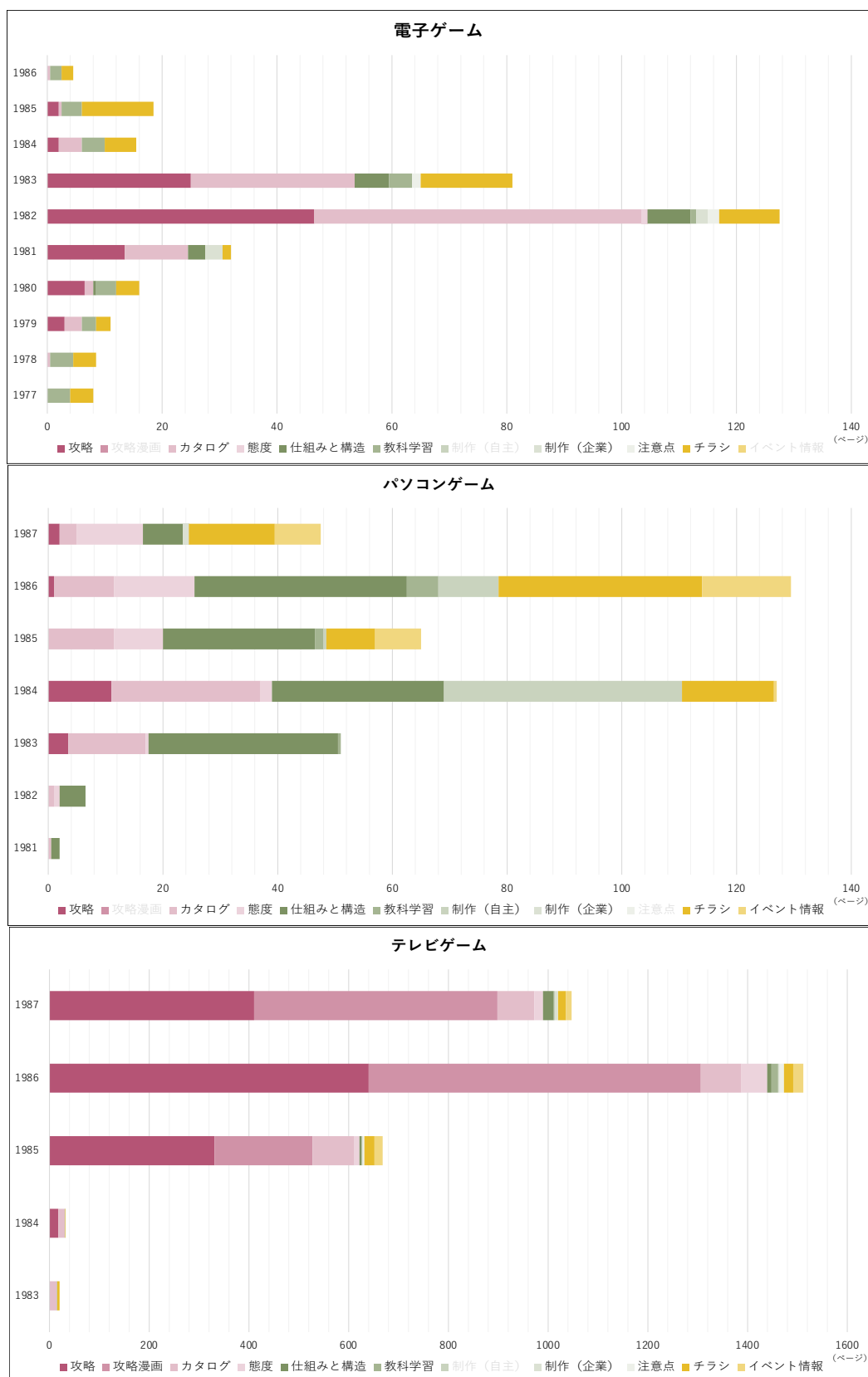


【図 5-1】 学年誌の一冊辺りの総ページ数の推移

学年誌の記事を元に筆者が作成。

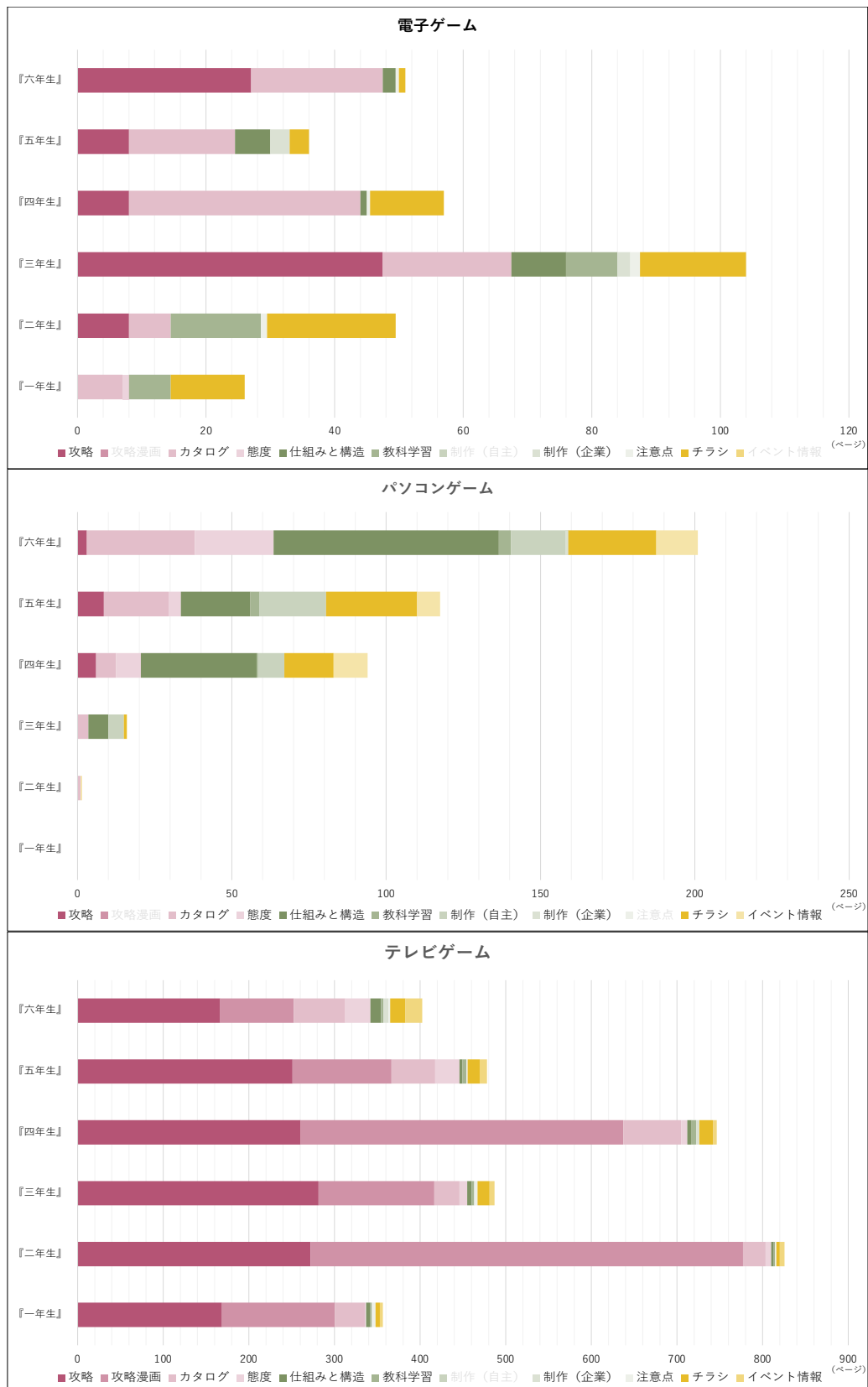






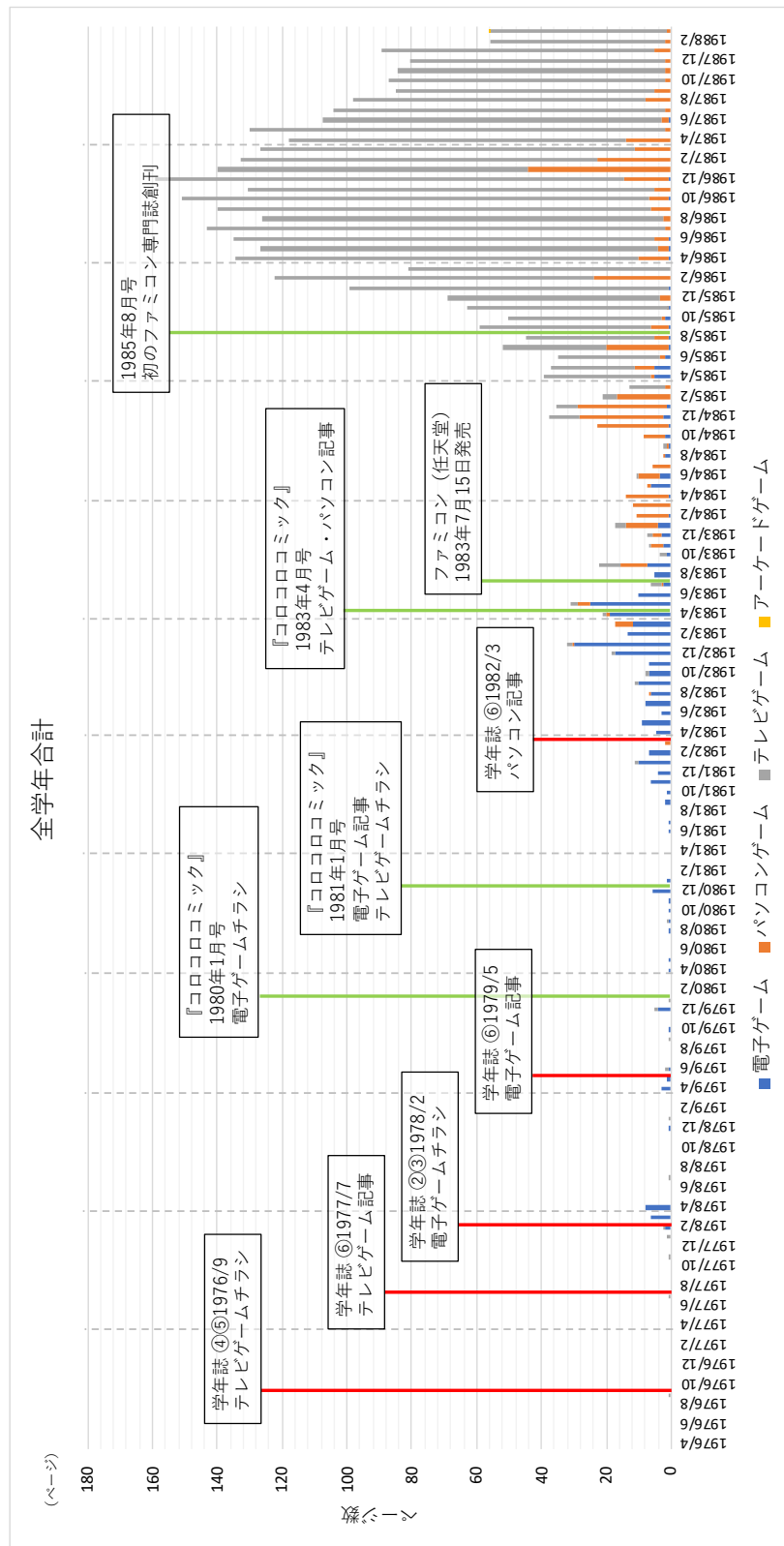
【図 5-3】【出版年度】別、【記事内容分類】の記事ページ数の推移

学年誌の記事を元に筆者が作成。



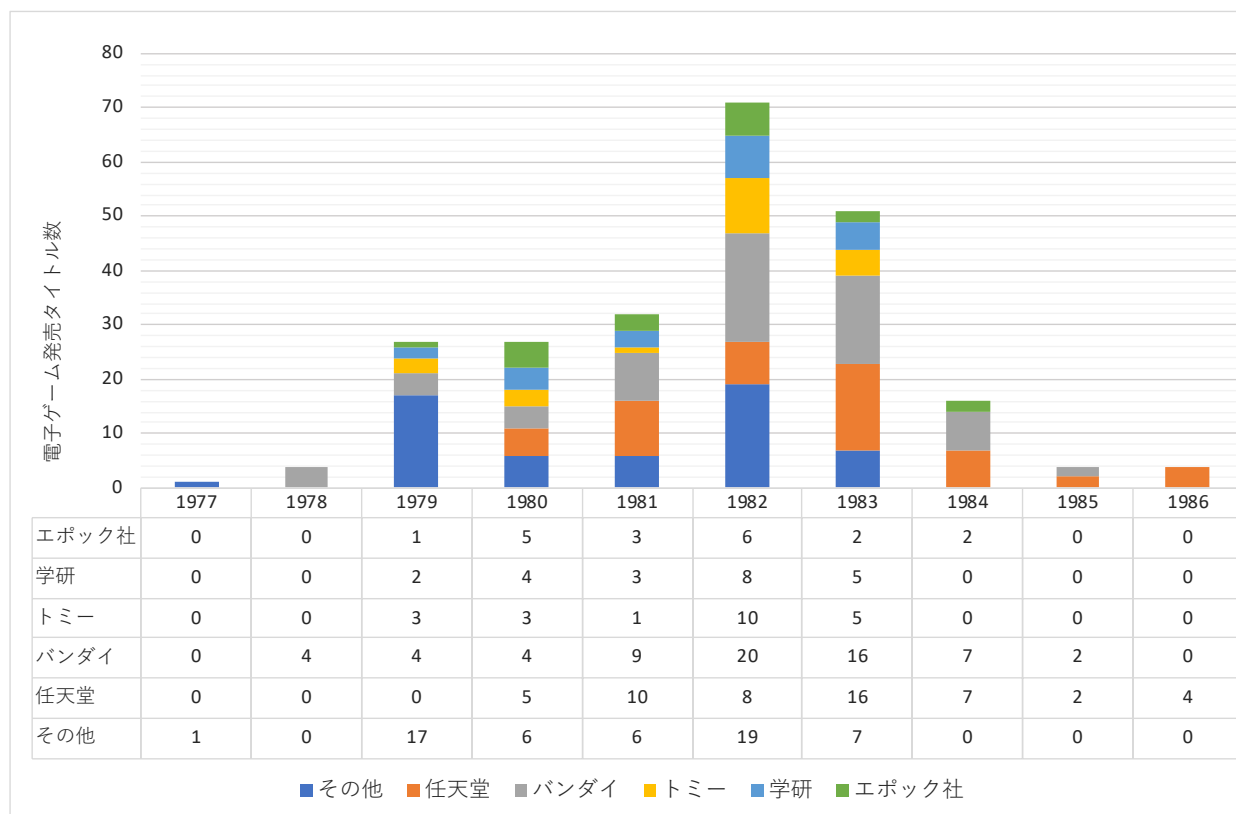
【図 5-4】【雑誌名】別、【記事内容分類】の記事ページ数の推移

学年誌の記事を元に筆者が作成。



【図 5-5】 学年誌と他雑誌の記事掲載時期の比較

学年誌の記事を元に筆者が作成。



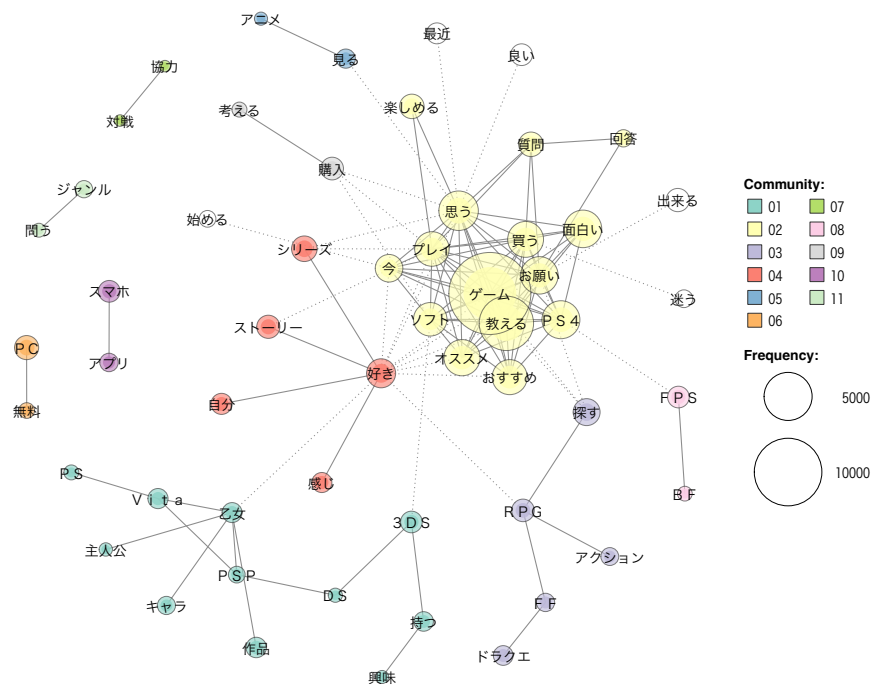
【図 5-6】 メーカー別の電子ゲーム発売数の推移

出典：山崎（2018）を元に筆者が作成。

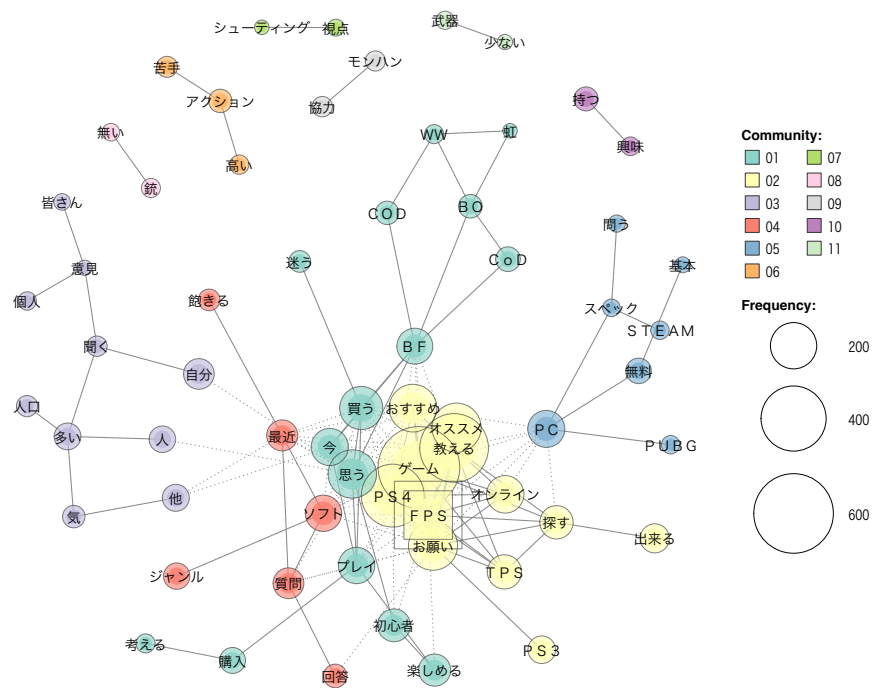


【図 5-7】任天堂のゲーム&ウォッチ マルチスクリーン『ドンキーコング』

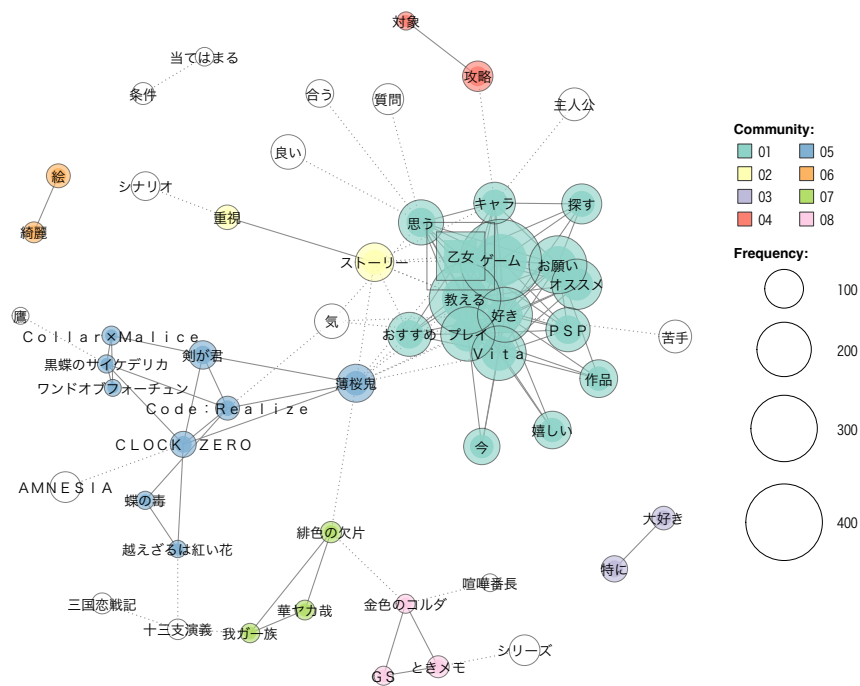
筆者蔵



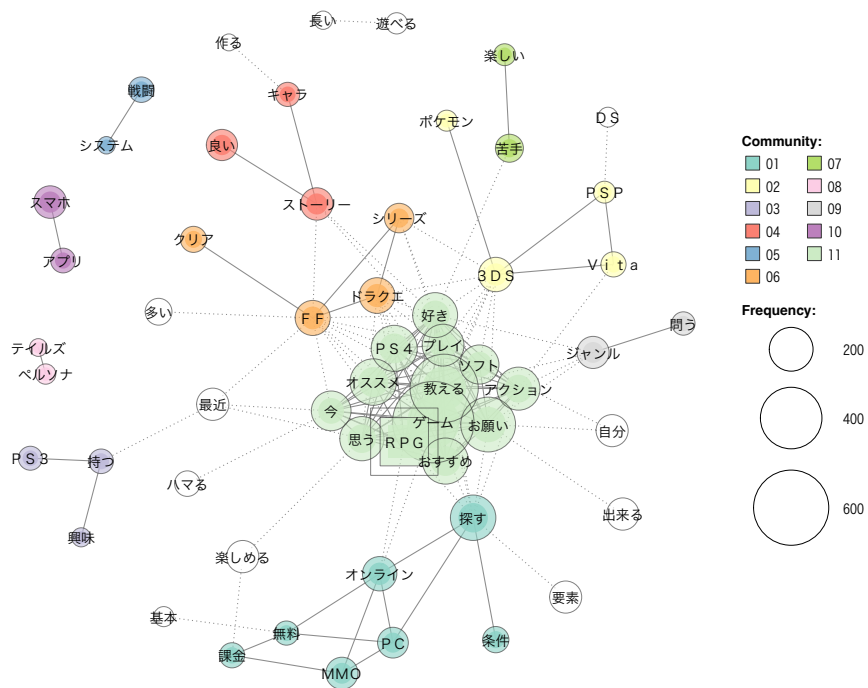
【図 A-1】全質問を対象とする共起ネットワーク



【図 A-2】FPS の共起ネットワーク



【図 A-3】 乙女ゲームの共起ネットワーク



【図 A-4】 RPG の共起ネットワーク

【表 1-1】ビデオゲームアーカイブとその「活用」に関する先行研究の整理

|               | 図書館情報学  | アーカイブズ学  | 博物館学                        |
|---------------|---|--|-----------------------------|
| 収集<br>・<br>保存 | Vowell (2009)<br>McDonough et al. (2010a)<br>細井 (2010)<br>後藤 (2010)<br>Swalwell (2013)<br>Bettivia (2016)<br>Dyson (2017)<br>Newman & Iain (2018)   |  |                             |
| 組織化           | McDonough et al. (2010a)<br>Lee et al. (2013a)<br>Lee et al. (2013b)<br>Lee et al. (2014)<br>Welhouse et al. (2014)<br>Lee et al. (2015a)<br>Lee et al. (2015b)<br>Groat (2015)<br>Clarke et al. (2015)<br>Jett et al. (2016)<br>Windleharth et al. (2016)<br>Kiryakos & Sugimoto (2018)<br>Fukuda & Mihara (2018)<br>毛利ら (2019a)<br>McDonald et al. (2021) | 実践的な取り組みとして<br>ストロング遊戯博物館<br>ナムコやスクウェア・エ<br>ニックスの企業アーカイ<br>ブ |                             |
| 活用            |   |  | Nylund (2018)<br>尾鼻ら (2019) |



【表 2-1】国内外のビデオゲーム資料の「収集・保存」対象と代表的な主体・研究

|               | 国内   |   | 海外   |  |
|---------------|--|---|--|--|
|               | 対象   | 代表的な主体・研究   | 対象   | 代表的な主体・研究  |
| ビデオゲームとその再生機器 | 「ビデオゲーム」<br>「再生機器」                           | RCGS<br>ゲーム保存協会<br>国立国会図書館<br>日本ゲーム博物館<br>天野ゲーム博物館<br>ナッゲーミュージアム<br>明治大学<br>細井（2010）<br>後藤（2010）<br>鎌田ら（2015）<br>など | 「ビデオゲーム」<br>「再生機器」                                       | スタンフォード大学<br>ライプツィヒ大学<br>フランス国立図書館<br>ストロング遊戯博物館<br>ナショナルビデオゲーム博物館<br>ナショナルビデオゲーム博物館<br>コンピュータ遊戯博物館<br>ネクソンコンピュータ博物館<br>McDonough et.al（2010a）<br>Dyson（2017）<br>Newman & Iain（2018）<br>など |
| ゲーム開発         | 「開発」<br>「マーケティング」<br>「技術や知識」<br>「ビデオゲームの付属品」 | スクウェア・エニックス<br>「SAVE」プロジェクト<br>ナムコ開発資料アーカイブ<br>ゲーム・オーラルヒストリープロジェクト<br>尾鼻（2011）<br>福田ら（2019）                         | 「開発」<br>「組織関連資料」<br>「マーケティング」<br>「技術や知識」<br>「ビデオゲームの付属品」 | ストロング遊戯博物館<br>vowell（2009）<br>McDonough et.al（2010a）<br>McDonald et.al（2021）   |
| プレイ           | 「ゲームの進行」<br>「プレイヤー」                          | 上村・尾鼻（2009）   | 「ゲームの進行」<br>「プレイヤー」                                      | McDonough et.al（2010a）<br>Newman（2011）<br>Niklas（2015）<br>Dyson（2017）<br>Newman & Iain（2018）   |
| 場と空間          | 「プレイされた場」<br>「象徴的価値を有するモノ」                   | 毛利ら（2019b）<br>Pelletier（2019）<br>川崎（2022）   | 「ビデオゲームの制作現場」<br>「プレイされた場」<br>「象徴的価値を有するモノ」              | ストロング遊戯博物館<br>コンピュータ遊戯博物館<br>Esposito（2005）  |
| その他           |  |   | 「ビデオゲームから派生した作品」<br>「フィギュアなどのグッズ」                        | McDonough et.al（2010a）<br>Newman & Iain（2018）  |

【表 3-1】ゲーム専門誌の誌面構成表

| ファミ通    | 1990  | 1995  | 2000  | 2005  | 2010(年)  |
|---------|-------|-------|-------|-------|----------|
| レビュー・攻略 | 40.0  | 31.8  | 46.1  | 55.7  | 50.3     |
| 広告      | 33.0  | 24.2  | 26.5  | 17.0  | 13.0     |
| 読者      | 7.0   | 5.1   | 3.9   | 3.8   | 4.3      |
| マンガ・小説  | 3.5   | 8.6   | 7.0   | 5.3   | 7.5      |
| その他     | 16.5  | 30.3  | 16.5  | 18.2  | 24.8     |
| 計       | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0(%) |

| ファミマガ   | 1990  | 1995  | 2000 | 2005 | 2010(年) |
|---------|-------|-------|------|------|---------|
| レビュー・攻略 | 52.1  | 59.0  |      |      |         |
| 広告      | 33.6  | 18.1  |      |      |         |
| 読者      | 2.7   | 3.8   |      |      |         |
| マンガ・小説  | 5.5   | 10.5  |      |      |         |
| その他     | 6.2   | 8.6   |      |      |         |
| 計       | 100.0 | 100.0 |      |      | (%)     |

| 電撃 PlayStation | 1990 | 1995 | 2000  | 2005  | 2010(年)  |
|----------------|------|------|-------|-------|----------|
| レビュー・攻略        |      |      | 69.3  | 78.6  | 76.2     |
| 広告             |      |      | 14.5  | 9.2   | 8.4      |
| 読者             |      |      | 7.5   | 4.4   | 6.1      |
| マンガ・小説         |      |      | 1.8   | 1.4   | 1.9      |
| その他            |      |      | 7.0   | 6.5   | 7.5      |
| 計              |      |      | 100.0 | 100.0 | 100.0(%) |

出所：河崎（2015, p.308）より引用

【表 3-2】1980 年代に発行されていた小学館の子ども向け雑誌

| 創刊年   | 雑誌タイトル【註7】         | 創刊号        | 刊行頻度      | 分類   | 備考【註8】【註9】【註10】  |
|-------|--------------------|------------|-----------|------|--|
| 1922年 | 小学六年生              | 10月号       | 月刊        | 学年誌  | 1940年、国民学校令施行により『国民六年生』と改題。1942年、雑誌統合。1948年、『小学六年生』復刊。2009年12月28日発売の2010年2・3月合併号をもって休刊                             |
| 1922年 | 小学五年生              | 10月号       | 月刊        | 学年誌  | 1940年、国民学校令施行により『国民五年生』と改題。1942年、雑誌統合。1948年、『小学五年生』復刊。2010年2月3日発売の2010年3月号をもって休刊                                   |
| 1923年 | 小学四年生              | 1924年1月号   | 月刊        | 学年誌  | 1940年、国民学校令施行により『国民四年生』と改題。1942年、雑誌統合。1947年、『小学四年生』復刊。2012年2月3日発売の2012年3月号をもって休刊                                   |
| 1924年 | 小学三年生<br>(せうがく三年生) | 1925年1月号   | 月刊        | 学年誌  | 1940年、国民学校令施行により『こくみん三年生』と改題。1942年、雑誌統合。1946年、『こくみん三年生』復刊。1947年、学制改革に伴い『小学三年生』に改題。2012年2月3日発売の2012年3月号をもって休刊       |
| 1925年 | 小学二年生<br>(せうがく二年生) | 4月号        | 月刊        | 学年誌  | 1940年、国民学校令施行により『コクミン二年生』と改題。1942年、雑誌統合。1946年、『コクミン二年生』復刊。1947年、学制改革に伴い『小学二年生』に改題。2016年12月26日発売の2017年2・3月合併号をもって休刊 |
| 1925年 | 小学一年生<br>(せうがく一年生) | 4月号        | 月刊        | 学年誌  | 1940年、国民学校令施行により『コクミン一年生』と改題。1942年、雑誌統合。1946年、『コクミン一年生』復刊。1947年、学制改革に伴い『小学一年生』に改題                                  |
| 1931年 | 幼稚園                | 1932年1月号   | 月刊        | 幼児誌  | 1942年、『ツヨイコヨイコ』に改題。1949年、『ツヨイコヨイコ』終刊後、再び『幼稚園』へ改題し復刊  |
| 1956年 | よいこ                | 12月号       | 月刊        | 幼児誌  | 「小学館の2〜4歳児の絵本雑誌」1995年3月号をもって休刊   |
| 1958年 | めばえ                | 1959年1月号   | 月刊        | 幼児誌  | 「小学館の1・2・3歳児の教育絵本」   |
| 1968年 | ベビーブック             | 2月号        | 月刊        | 幼児誌  | 「小学館の1〜3歳児の再認絵本」   |
| 1972年 | マミィ                | 2月号        | 月刊        | 幼児誌  | 「0〜2歳の知能絵本」2009年3月号をもって休刊  |
| 1976年 | てれびくん              | 6月号        | 月刊        | テレビ誌 | 「小学館のテレビ教育雑誌」  |
| 1977年 | コロコロコミック           | 5月15日号     | 季刊→隔月刊→月刊 | 少年誌  | 1979年4月号より月刊化  |
| 1977年 | ちゃお                | 10月        | 月刊        | 少女誌  |  |
| 1981年 | 別冊コロコロコミック         | 5月号        | 隔月刊→月刊    | 少年誌  | 1983年4月号より月刊化  |
| 1982年 | 学習幼稚園              | 1983年2月号   | 月刊        | 幼児誌  |  |
| 1983年 | POPCOM             | 5月号        | 月刊        |      | 「おもしろく役に立つ新感覚マイコン雑誌」1994年3月号をもって休刊   |
| 1985年 | テレビといっしょ           | 10月15日号    | 月刊        | テレビ誌 | 「小学館のテレビ教育雑誌」1995年3月号をもって休刊  |
| 1987年 | ぴょんぴょん             | 1998年2月1日号 | 不定期刊→月刊   | 少女誌  | 「元気な女の子のための新まんが雑誌」1989年1月号より月刊化。1992年9月3日発売の1992年10月号で休刊、及び『ちゃお』へ吸収  |
| 1988年 | 月刊PCエンジン           | 1989年1月号   | 月刊        | ゲーム誌 | 1994年3月号をもって休刊。休刊後、ゲーム総合誌としては『ゲーム・オン!』1994年1・2月合併号が1993年12月3日に創刊   |

出所：以下の諸資料をもとに筆者が作成。

- ・“沿革・歴史 小学館 略史” 小学館. Accessed 2021-03-18.

<https://www.shogakukan.co.jp/company/history>

- ・小学館総務局社史編纂室（2004a）
- ・小学館総務局社史編纂室（2004b）
- ・“学習雑誌『小学三年生』『小学四年生』の廃刊と、小学生向け新ムックシリーズの展開について”小学館. 2011-12-01, Accessed 2021-04-13.

[https://www.shogakukan.co.jp/st/files/sho3\\_sho4.pdf](https://www.shogakukan.co.jp/st/files/sho3_sho4.pdf)

- ・“『小学二年生』休刊、および今後の小学生向け出版事業について”小学館. 2016-10-04, Accessed 2021-04-13.

<https://www.shogakukan.co.jp/sites/default/files/manual/20161004.pdf>

- ・「小学館、『小学五年生』と『六年生』休刊へ」『日本経済新聞』2009-10-27, 朝刊, p.42（日経テレコン Accessed 2021-04-13.）
- ・休刊年については、上記の資料に加え、NDL ONLINE（国立国会図書館）での刊行巻次と刊行状態も参考にした。

※括弧内のタイトルは、創刊時の名称である。

※かぎ括弧内は、創刊号の表紙に見られる雑誌のキャッチコピーである。

※1942年の『小学一年生』から『小学六年生』の雑誌統合とは、学年誌6誌が、『良い子の友』（小学一、二、三、年生の男女対象）、『少国民の友』（小学四、五、六年生の男女対象）、『青少年の友』（小学上級～中学一・二年生くらいの青少年対象）、『日本少女』（小学上級女生徒～女学校一、二年生くらいまでを対象）の4誌に統合されたことである。雑誌の改題、統合、復刊の時期については、以下を参考にした。小学館総務局社史編纂室（2004a, pp.104-106, pp. 119-124, pp.137-140）

※『小学二年生』～『小学六年生』が休刊となった後、小学館は小学一年生～六年生の全学年に対応した『小学8年生』を2月15日に創刊した。雑誌のタイトルを『小学8年生』とした理由は、「8」のデザインがデジタル数字となっており、デジタル数字の8は全ての数字を表せるからだという。

「小学館：『小学8年生』創刊」『毎日新聞』2017-01-13, 大阪夕刊, p.8（毎索 Accessed 2021-04-13.）

「時代は『小学8年生』 学習雑誌部数減に知恵絞る 学年の枠超え本格的編集 未就学児にテーマ細分化」『産経新聞』2017-01-29, 東京朝刊, p.2（経済新聞データベース Accessed 2021-04-13.）

【表 4-1】 パソコンゲームの「チラシ」掲載回数

| ソニー    |                    |                    |                     |                       |
|--------|--------------------|--------------------|---------------------|-----------------------|
|        | 1984               | 1985               | 1986                | 1987                  |
| 『三年生』  | 0                  | 0                  | 0                   | 0                     |
| 『四年生』  | 0                  | 0                  | 1987/1, MSX2 HB-F1  | 0                     |
| 『五年生』  | 1985/1, MSX HB-101 | 1985/7, MSX HB-201 | 1986/4, MSX HB-11   | 0                     |
|        | 1985/2, MSX HB-101 | 1985/12, MSX HB-10 | 1987/1, MSX2 HB-F1  |                       |
| 『六年生』  | 1985/1, MSX HB-101 | 1985/7, MSX HB-201 | 1986/4, MSX HB-11   | 0                     |
|        | 1985/2, MSX HB-101 | 1985/12, MSX HB-10 |                     |                       |
| パナソニック |                    |                    |                     |                       |
|        | 1984               | 1985               | 1986                | 1987                  |
| 『三年生』  | 0                  | 0                  | 0                   | 0                     |
| 『四年生』  | 0                  | 0                  | 1986/12, MSX2 FS-A1 | 1987/4, MSX2 FS-A1    |
|        |                    |                    | 1986/12, MSX2 FS-A1 | 1987/9, MSX2 FS-A1    |
|        |                    |                    | 1987/1, MSX2 FS-A1  | 1988/1, MSX2 FS-A1mk2 |
|        |                    |                    | 1987/2, MSX2 FS-A1  |                       |
| 『五年生』  | 0                  | 0                  | 1986/12, MSX2 FS-A1 | 1987/4, MSX2 FS-A1    |
|        |                    |                    | 1987/1, MSX2 FS-A1  | 1988/1, MSX2 FS-A1mk2 |
|        |                    |                    | 1987/2, MSX2 FS-A1  |                       |
| 『六年生』  | 0                  | 0                  | 1986/12, MSX2 FS-A1 | 1987/4,MSX2 FS-A1     |
|        |                    |                    | 1987/1, MSX2 FS-A1  | 1987/9, MSX2 FS-A1    |
|        |                    |                    | 1987/2, MSX2 FS-A1  | 1988/1, MSX2 FS-A1mk2 |
| カシオ    |                    |                    |                     |                       |
|        | 1984               | 1985               | 1986                | 1987                  |
| 『三年生』  | 0                  | 0                  | 1987/1, MSX MX-101  | 0                     |
| 『四年生』  | 0                  | 0                  | 0                   | 0                     |
| 『五年生』  | 0                  | 0                  | 1987/1, MSX MX-101  | 0                     |
| 『六年生』  | 0                  | 0                  | 1987/1, MSX MX-101  | 0                     |

学年誌の記事を元に筆者が作成。

【表 4-2】ビデオゲームに関する付録冊子の一覧

| 掲載学年誌 | 出版年号    | 冊子タイトル                 | 著者                     | ページ数 |
|-------|---------|------------------------|------------------------|------|
| 小学六年生 | 1985/6  | ファミコンマガジン              | 100パーセント〃構成            | 50   |
| 小学三年生 | 1986/2  | ファミコン必勝用語じてん           | パラダイム〃構成               | 28   |
| 小学六年生 | 1986/5  | ファミコン〇秘必勝マガジン          |                        | 50   |
| 小学三年生 | 1986/6  | 超最新ファミコン必勝ブック          | 100パーセント〃協力            | 128  |
| 小学四年生 | 1986/6  | 人気ファミコン必勝ひみつ事典         | 本誌ファミコン取材班〃構成          | 144  |
| 小学五年生 | 1986/6  | わくわくコミックマガジン ファミコンロッキー | あさいもとゆき〃[著]            | 39   |
| 小学三年生 | 1986/7  | ファミコン秘伝わざ大全集           |                        | 8    |
| 小学四年生 | 1986/7  | ファミコン名人技〇秘トラの巻         | ファミコン取材班〃構成            | 96   |
| 小学四年生 | 1986/11 | 人気ファミコン ゲームコミック        | 坂丘のぼる〃[著]              | 40   |
| 小学五年生 | 1986/11 | ファミコン攻略法全書             | パラタイム〃構成・撮影            | 128  |
| 小学三年生 | 1987/2  | ファミコンドラえもん完全〇秘必勝本      | 武生宏之〃編集                | 144  |
| 小学四年生 | 1987/2  | ファミコンまるごとブック           | 小学四年生編集部ファミコン取材班〃取材・構成 | 192  |
| 小学五年生 | 1987/3  | ファミコン〇秘事典              | 千葉和治〃編集                | 64   |
| 小学四年生 | 1987/5  | わくわく ゲームコミック           | 井上大助〃絵                 | 80   |
| 小学四年生 | 1987/11 | BOY'Sホビーおもしろブック ファミコン  | 本誌ファミコン取材班〃構成          | 20   |

学年誌の記事を元に筆者が作成。

【表 4-3】『小学一年生』に付属する保護者向け小冊子

| 冊子タイトル     | 付属期間            |
|------------|-----------------|
| 『おかあさんの友』  | 1958年3月～1959年3月 |
| 『1年の家庭教師』  | 1959年2月～1960年1月 |
| 『フレッシュママ』  | 1985年4月～1992年3月 |
| 『お母さんも一年生』 | 1991年4月～1992年3月 |
| 『ペアクラブ』    | 1992年8月～2015年3月 |
| 『Hugkumu』  | 2015年4月～2020年1月 |

学年誌の記事を元に筆者が作成。

【表 4-4】【記事内容分類】一覧

| 大分類 | 内容                                 | 小分類    | 内容  | 記事の例  |
|-----|------------------------------------|--------|---|---|
| 遊び  | ゲームプレイやその様子<br>に関すること              | 攻略     | ビデオゲームの進め方やより上手に遊ぶためのテクニック。裏<br>技情報やかくれキャラ情報も含む。  | 「あらしの最新LSIゲーム必勝法」<br>(④1982/9)  |
|     |                                    | 攻略マンガ  | ビデオゲームの攻略をマンガの形式で紹介するもの。  | 「ファミコンまんがゼルダの伝説」<br>(②1986/7)   |
|     |                                    | 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。ゲームソフト<br>であれば、攻略情報がないもの。   | 「電子ゲームベストカタログ（プレゼ<br>ントつき!!）」(②1983/1)  |
|     |                                    | 態度     | ビデオゲームを遊ぶ環境や様子についての説明や読者投稿な<br>ど。友達とのビデオゲームの遊び方の読者投稿、イベントのレ<br>ポート、芸能人のビデオゲームに対するコメント、人気のゲー<br>ムソフトランキングなど。 | 「特別企画「ドラクエII」ファンぼくが<br>一番!!」(④1987/6)、「女の子のた<br>めのファミコン講座 レディース・ファ<br>ミコン」(⑤1986/4) |
| 教育  | 教科学習に役立つこと、<br>ゲーム制作に関するこ<br>と、しつけ | 仕組みと構造 | ハードやソフトが動く仕組みの解説。パソコンやゲームハード<br>のスペックの説明など。   | 「やさしいコンピュータ教室」(⑤<br>1983/11)  |
|     |                                    | 教科学習   | 国語算数理科社会英語などの教科学習や、知能教育に役立つ・<br>補助としてのビデオゲーム。   | 「FCで算数に挑戦してみないか!？」<br>(⑥1986/12)  |
|     |                                    | 制作（自主） | 自分でビデオゲームを制作することに関する説明。プログラミ<br>ングのコードやそのプログラミングの実践方法の説明など。   | 「さわっておぼえる MSXパソコン入<br>門」(⑥1984/12)  |
|     |                                    | 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<br>明。インタビュや制作現場の紹介など。  | 「《びっくり科学》ファミコンのひみ<br>つ」(①1987/4)  |
|     |                                    | 注意点    | テレビから離れる、時間を決めてプレイするなど、ビデオゲー<br>ムで遊ぶときに気をつけるべき注意点。  | 「ファミコンやくそくカード」(③<br>1986/5)   |
| PR  | ビデオゲームやそれに関<br>連する広報戦略に関する<br>こと   | チラシ    | ゲームハードやゲームソフトの販売促進用チラシ。   | エポック社のカセットビジョンのチラ<br>シ(③1982/1)   |
|     |                                    | イベント情報 | ファミコンキャラバンなどの各種イベントの宣伝や、キャン<br>ペーンの宣伝など。  | 「小五ファミコンクラブ」(⑤<br>1986/9)   |

学年誌の記事を元に筆者が作成。

【表 4-5】「攻略マンガ」一覧

| ゲームタイトル              | パブリッシャー    | 発売日        | 一年生               | 二年生               | 三年生     | 四年生                | 五年生               | 六年生               | 掲載回数 |
|----------------------|------------|------------|-------------------|-------------------|---------|--------------------|-------------------|-------------------|------|
| ロードランナー              | ハドソン       | 1984/7/31  |                   | 1985/4            |         |                    |                   |                   | 1    |
| ゼビウス                 | ナムコ        | 1984/11/8  |                   | 1985/5            |         |                    |                   |                   | 1    |
| バンゲリングベイ             | ハドソン       | 1985/2/22  |                   | 1985/6            |         |                    |                   |                   | 1    |
| フォーメーションZ            | ジャレコ       | 1985/4/4   |                   | 1985/7            |         |                    |                   |                   | 1    |
| スパルタンX               | 任天堂        | 1985/6/21  |                   |                   | 1985/11 |                    |                   |                   | 1    |
| スターフォース              | ハドソン       | 1985/6/25  |                   | 1985/11           | 1985/9  |                    |                   |                   | 2    |
| ゲイモス                 | アスキー       | 1985/8/28  |                   |                   |         |                    |                   | 1986/1            | 1    |
| ドルアーガの塔              | ナムコ        | 1985/8/6   |                   | 1985/12           |         |                    |                   |                   | 1    |
| スーパーマリオブラザーズ         | 任天堂        | 1985/9/13  |                   | 1986/2,<br>1986/4 | 1986/2  |                    | 1986/10           |                   | 4    |
| チャレンジャー              | ハドソン       | 1985/10/15 |                   | 1986/1            |         | 1986/4             |                   |                   | 2    |
| 忍者じゃじゃ丸くん            | ジャレコ       | 1985/11/15 |                   | 1986/3            |         |                    |                   |                   | 1    |
| ツインビー                | コナミ        | 1986/1/4   |                   |                   | 1986/3  |                    |                   |                   | 1    |
| グーニーズ                | コナミ        | 1986/2/21  |                   | 1986/5            |         | 1986/5             |                   |                   | 2    |
| ゼルダの伝説               | 任天堂        | 1986/2/21  |                   | 1986/7            | 1986/5  |                    |                   | 1986/6            | 3    |
| 忍者ハットリくん 忍者は修行でござるの巻 | ハドソン       | 1986/3/5   |                   | 1986/6            | 1986/4  |                    |                   | 1986/4,<br>1986/5 | 4    |
| 謎の村雨城                | 任天堂        | 1986/4/14  |                   |                   | 1986/7  | 1986/7             |                   |                   | 2    |
| アトランチスの謎             | サンソフト      | 1986/4/17  | 1986/8            |                   |         | 1986/6             |                   | 1986/7            | 3    |
| 魔界村                  | カプコン       | 1986/6/13  |                   | 1986/9            | 1986/9  |                    |                   |                   | 2    |
| スターソルジャー             | ハドソン       | 1986/6/13  | 1986/9            |                   |         |                    |                   |                   | 1    |
| スーパーチャイニーズ           | ナムコ        | 1986/6/20  |                   |                   |         | 1986/8             |                   |                   | 1    |
| スーパーマリオブラザーズ2        | 任天堂        | 1986/6/3   | 1986/10           | 1986/10           |         | 1986/9,<br>1986/10 |                   |                   | 4    |
| 東海道五十三次              | サンソフト      | 1986/7/3   |                   |                   |         |                    |                   | 1986/9            | 1    |
| ソロモンの鍵               | テクモ        | 1986/7/30  | 1986/10           |                   | 1986/10 |                    |                   |                   | 2    |
| がんばれゴエモン!からくり道中      | コナミ        | 1986/7/30  |                   |                   |         | 1986/11            |                   |                   | 1    |
| じゃじゃ丸の大冒険            | ジャレコ       | 1986/8/22  | 1986/11           | 1986/11           |         |                    |                   | 1986/11           | 3    |
| 高橋名人の冒険島             | ハドソン       | 1986/9/12  | 1986/11           | 1986/12           |         |                    | 1986/11           | 1986/10           | 4    |
| スーパーゼビウス ガンブの謎       | ナムコ        | 1986/9/19  |                   |                   |         | 1986/12            |                   |                   | 1    |
| 悪魔城ドラキュラ             | コナミ        | 1986/9/26  |                   | 1987/1            |         |                    | 1987/1            |                   | 2    |
| ミシシッピー殺人事件           | ジャレコ       | 1986/10/31 |                   |                   |         | 1987/2             |                   |                   | 1    |
| スーパースターフォース 時空暦の秘密   | テクモ        | 1986/11/11 | 1986/12           |                   |         |                    |                   |                   | 1    |
| 迷宮組曲 ミロンの大冒険         | ハドソン       | 1986/11/13 | 1986/12           |                   |         | 1987/1             | 1986/12           | 1986/12           | 4    |
| プロ野球ファミリースタジアム       | ナムコ        | 1986/12/10 |                   |                   |         | 1987/4             |                   |                   | 1    |
| ドラえもん                | ハドソン       | 1986/12/12 | 1987/2,<br>1987/3 | 1987/2            |         |                    | 1987/2            |                   | 4    |
| キングコング2 怒りのメガトンパンチ   | コナミ        | 1986/12/18 |                   | 1987/3            |         |                    |                   |                   | 1    |
| 聖飢魔Ⅱ 悪魔の逆襲!          | CBSソニーグループ | 1986/12/25 |                   |                   | 1987/1  |                    |                   |                   | 1    |
| リンクの冒険               | 任天堂        | 1987/1/14  |                   | 1987/5            |         | 1987/5             |                   |                   | 2    |
| ウルトラマン 怪獣帝国の逆襲       | バンダイ       | 1987/1/29  |                   | 1987/4            |         |                    |                   |                   | 1    |
| ドラゴンバスター             | ナムコ        | 1987/1/7   |                   |                   | 1987/3  | 1987/3             |                   |                   | 2    |
| 新人類                  | リコーエレメックス  | 1987/2/10  |                   |                   |         |                    | 1987/4,<br>1987/5 |                   | 1    |
| グーニーズ2 フラッター最後の挑戦    | コナミ        | 1987/3/18  |                   | 1987/6            | 1987/5  |                    |                   |                   | 2    |
| 魔界島 七つの島大冒険          | カプコン       | 1987/4/14  | 1987/7            | 1987/7            |         | 1987/6             | 1987/6            |                   | 4    |
| さんまの名探偵              | ナムコ        | 1987/4/2   |                   |                   |         | 1987/7             |                   |                   | 1    |
| ファミリーボクシング           | ナムコ        | 1987/6/19  |                   |                   |         |                    | 1987/8            |                   | 1    |
| 燃えろ!!プロ野球            | ジャレコ       | 1987/6/26  |                   | 1987/9            |         |                    |                   |                   | 1    |
| 北海道連続殺人 オホーツクに消ゆ     | アスキー       | 1987/6/27  |                   |                   |         | 1987/9             |                   |                   | 1    |
| 未来神話ジャークヴァース         | タイトー       | 1987/6/30  |                   |                   |         | 1987/8             |                   |                   | 1    |
| 高橋名人のBUGってハニー        | ハドソン       | 1987/6/5   | 1987/6            |                   |         |                    | 1987/7            |                   | 2    |
| ヘクター'87              | ハドソン       | 1987/7/16  |                   |                   |         |                    | 1987/9            |                   | 1    |
| ドラゴンスレイヤーⅣ           | ナムコ        | 1987/7/17  |                   | 1987/8            |         |                    |                   |                   | 1    |
| ボンバーキング              | ハドソン       | 1987/8/7   | 1987/10           | 1987/10           |         |                    |                   |                   | 2    |
| つっぱり大相撲              | テクモ        | 1987/9/18  |                   |                   |         | 1987/10            |                   |                   | 1    |
| 沙羅曼蛇                 | コナミ        | 1987/9/25  |                   |                   |         | 1987/11            |                   |                   | 1    |
| ゾイド 中央大陸の戦い          | 東芝EMI      | 1987/9/5   |                   | 1987/11           |         |                    |                   |                   | 1    |
| 桃太郎伝説                | ハドソン       | 1987/10/26 | 1987/12           |                   |         | 1987/12            |                   |                   | 2    |
| ビックリマンワールド           | ハドソン       | 1987/10/30 |                   |                   | 1987/12 |                    |                   |                   | 1    |
| カトちゃんケンちゃん           | ハドソン       | 1987/11/30 | 1988/1            | 1988/1            | 1988/1  |                    |                   |                   | 3    |
| ファミリーテニス             | ナムコ        | 1987/12/11 |                   |                   |         | 1988/2             |                   |                   | 1    |
| 妖怪道中記                | ナムコ        | 1988/2/5   |                   |                   |         | 1988/3             |                   |                   | 1    |
| 忍者くん 阿修羅ノ章 (MSX版?)   | UPL        | 1988/5/27? |                   |                   |         | 1988/1             |                   |                   | 1    |
| 裏わざ                  |            |            | 1986/3            | 1985/8,<br>1985/9 |         |                    | 1985/11           | 1986/8            | 5    |

学年誌の記事を元に筆者が作成。

※網掛けは、ミリオンヒットのゲーム作品を表す。



【表 4-6】「チラシ」の企業別掲載数（全学年、全期間の合計）

| 電子ゲーム          |    | テレビゲーム         |    |
|----------------|----|----------------|----|
| パブリッシャー 掲載数（回） |    | パブリッシャー 掲載数（回） |    |
| エポック社          | 28 | エポック社          | 21 |
| バンダイ           | 9  | HAL研究所         | 13 |
| 任天堂            | 2  | 東芝EMI          | 13 |
|                |    | サンソフト          | 11 |
| パソコンゲーム        |    | 東京書籍           | 6  |
| パブリッシャー 掲載数（回） |    | イマジニア          | 6  |
| パナソニック         | 18 | ハドソン           | 5  |
| ソニー            | 12 | ポニーキャニオン       | 4  |
| カシオ            | 3  | バンダイ           | 3  |
|                |    | タイトー           | 3  |
|                |    | アイレム           | 2  |
|                |    | 福武書店           | 1  |

学年誌の記事を元に筆者が作成。

【表 4-7】 電子ゲームごとの「チラシ」一覧

| パブリッシャー | タイトル                | 掲載学年  |
|---------|---------------------|-------|
| エポック社   | Mr.リッチマン            | ③     |
| エポック社   | Mr.ウッドマン            | ③     |
| エポック社   | アストロサンダー7           | ①④    |
| エポック社   | うちのタマ知りませんか？        | ②     |
| エポック社   | オイルギャング             | ①②③④  |
| エポック社   | キングコング ジャングル編       | ③     |
| エポック社   | キングコング ニューヨーク編      | ③     |
| エポック社   | ゲームボックスペンタ          | ①②③   |
| エポック社   | サンスーピューター           | ①②③   |
| エポック社   | 算数メイト               | ①②③   |
| エポック社   | ジグザグモンスター           | ④     |
| エポック社   | ジャックと豆の木            | ①②    |
| エポック社   | ジャングルヒーロー           | ①②③   |
| エポック社   | スーパーギャラクシアン         | ④     |
| エポック社   | スペースディフェンダー         | ④     |
| エポック社   | スペースパニック            | ②     |
| エポック社   | デジコムサッカー            | ④     |
| エポック社   | デジコムナイン             | ④⑤    |
| エポック社   | デジコムファイター           | ④     |
| エポック社   | デジコムフットボール          | ④     |
| エポック社   | デジコムブロック            | ④     |
| エポック社   | デジコムベーター            | ④     |
| エポック社   | デジコムルパン             | ④     |
| エポック社   | ドラキュラハウス            | ④     |
| エポック社   | パクパクマン              | ④     |
| エポック社   | パクパクマン2             | ①②③④  |
| エポック社   | ピコピコテン10            | ②     |
| エポック社   | フクちゃんおばけなんかこわくない    | ③     |
| エポック社   | ベストナイン              | ④     |
| エポック社   | ペンギンレストラン           | ①②    |
| エポック社   | モンスターパニック           | ①②③④  |
| エポック社   | 原辰徳のダイナミックベースボール    | ③④    |
| エポック社   | 幻魔タイタン              | ④     |
| エポック社   | 妖怪ゴルゴン              | ①②③   |
| シャープ    | さんすう博士              | ①②③   |
| 任天堂     | パラシュート（ワイドスクリーン）    | ③     |
| 任天堂     | ドンキーコング（マルチスクリーン）   | ②     |
| 任天堂     | ミッキー&ドナルド（マルチスクリーン） | ②     |
| ハドソン    | シュウォッチ              | ⑥     |
| バンダイ    | ギャラクシーウォーズ          | ①②③④⑤ |
| 三菱電機    | さんすうめきめき            | ①②    |

学年誌の記事を元に筆者が作成。

【表 4-8】 テレビゲームごとの「チラシ」一覧

| パブリッシャー  | ゲームタイトル                | プラットフォーム             | 掲載年    |
|----------|------------------------|----------------------|--------|
| HAL研究所   | joyball (コントローラー)      | ファミコン                | ①③④⑤⑥  |
| アイレム     | スペランカーII 勇者への挑戦        | ファミコン                | ⑤⑥     |
| イマジニア    | 銀河伝承                   | ファミコン                | ⑤⑥     |
| イマジニア    | 消えたプリンセス               | ファミコン                | ⑤⑥     |
| イマジニア    | 聖剣サイコカリバー 魔獣の森伝説       | ファミコン                | ③④     |
| エポック社    |                        | テレビテニス               | ④⑤     |
| エポック社    |                        | システム10               | ⑤      |
| エポック社    |                        | テレビ野球ゲーム             | ④      |
| エポック社    |                        | テレビプロック              | ⑤      |
| エポック社    | アストロウォーズ               | スーパーカセットビジョン         | ④      |
| エポック社    | アストロコマンド               | カセットビジョン、カセットビジョンJr. | ①③④    |
| エポック社    | エレベーターファイト             | スーパーカセットビジョン         | ④      |
| エポック社    | きこりの与作                 | カセットビジョン、カセットビジョンJr. | ①②③④   |
| エポック社    | ギャラクシアン                | カセットビジョン、カセットビジョンJr. | ①②③④   |
| エポック社    | スーパーゴルフ                | スーパーカセットビジョン         | ④      |
| エポック社    | スーパーサンズコンピューター         | スーパーカセットビジョン         | ④      |
| エポック社    | スーパーベースボール             | スーパーカセットビジョン         | ④      |
| エポック社    | スーパー麻雀                 | スーパーカセットビジョン         | ④      |
| エポック社    | ニューベースボール              | カセットビジョン             | ①②③④   |
| エポック社    | バクバクモンスター              | カセットビジョン、カセットビジョンJr. | ①②③④   |
| エポック社    | バトルインギャラクシー            | スーパーカセットビジョン         | ④      |
| エポック社    | バトルベーター                | カセットビジョン、カセットビジョンJr. | ①②③④   |
| エポック社    | パンチボーイ                 | スーパーカセットビジョン         | ④      |
| エポック社    | ビッグスボーツ12              | カセットビジョン             | ①②③④   |
| エポック社    | ベースボール                 | カセットビジョン             | ①②③④   |
| エポック社    | モンスターマニション             | カセットビジョン、カセットビジョンJr. | ①②③④   |
| サンソフト    | アディアン杖                 | ファミコン                | ③④⑤⑥   |
| サンソフト    | スーパーボーイ・アラン            | ファミコン                | ③④⑤⑥   |
| サンソフト    | メルヘンヴァー                | ファミコン                | ③④⑤    |
| サンソフト    | 地底大陸オルドーラ              | ファミコン                | ③④⑤⑥   |
| バブリーシャ   | バブルボール                 | ファミコン                | ④      |
| タイマー     | 未来神話ジャーク               | ファミコン                | ④      |
| タイマー     | 六三四の剣 たいま修行中           | ファミコン                | ④      |
| ハドソン     | チャンピオンシップロードランナー       | ファミコン                | ⑥      |
| ハドソン     | ブーヤン                   | ファミコン                | ⑥      |
| ハドソン     | 高橋名人のBUGってハニー          | ファミコン                | ⑥      |
| バンダイ     | ウルトラマン 怪獣帝国の逆襲         | ファミコン                | ①②③    |
| バンダイ     | キン肉マン キン肉星王位争奪戦        | ファミコン                | ①②③    |
| バンダイ     | ダーティベア プロジェクトエデン       | ファミコン                | ①②③    |
| バンダイ     | ドラゴンボール 神龍の謎           | ファミコン                | ①②③    |
| バンダイ     | ファミリートレーナー アスレチックワールド  | ファミコン                | ①②③    |
| バンダイ     | ファミリートレーナー ランニングスタジアム  | ファミコン                | ①②③    |
| バンダイ     | ファミリートレーナー エアロビスタジアム   | ファミコン                | ①②③    |
| バンダイ     | ファミリートレーナー ジョギングレース    | ファミコン                | ①②③    |
| バンダイ     | プロゴルファー猿 影のトーナメント      | ファミコン                | ①②③    |
| バンダイ     | ポケットザウルス 十王剣の謎         | ファミコン                | ①②③    |
| ポニーキャニオン | おにゃんこTOWN              | ファミコン                | ④⑤     |
| ポニーキャニオン | ドクター・カオス 地獄の扉          | ファミコン                | ⑤⑥     |
| ポニーキャニオン | ルナーボール                 | ファミコン                | ④⑤     |
| 東京書籍     | けいさんゲームさんすう1年          | ファミコン                | ①      |
| 東京書籍     | けいさんゲーム算数2年            | ファミコン                | ②      |
| 東京書籍     | けいさんゲーム算数3年            | ファミコン                | ③      |
| 東京書籍     | けいさんゲーム算数4年            | ファミコン                | ④      |
| 東京書籍     | けいさんゲーム算数5・6年          | ファミコン                | ⑤⑥     |
| 東芝EMI    | ゾイド 中央大陸の戦い            | ファミコン                | ③⑥     |
| 東芝EMI    | ダイナマイトボウル              | ファミコン                | ①②③④⑤⑥ |
| 東芝EMI    | バード・ウィーク               | ファミコン                | ④⑥     |
| 東芝EMI    | パチコン                   | ファミコン                | ④⑤     |
| 福武書店     | スタディボックス (ソフトウェアと周辺機器) | ファミコン                | ⑤      |

学年誌の記事を元に筆者が作成。

【表 4-9】「イベント情報」一覧

| イベント                     | 日時                              | 掲載学年   | ゲーム機種   | 補足   |
|--------------------------|---------------------------------|--------|---------|--|
| エレクトロニクスショー84            | 1984年10月7日～10月9日                | ⑥      | パソコンゲーム | 場所：晴海見本市会場（東京）   |
| キミの作ったロードランナー大募集         | 1985年5月5日まで                     | ②③⑤⑥   | テレビゲーム  | 主催：ハドソン、協賛：小学館。『小学二年生』～『小学六年生』『コロコロコミック』6誌合同企画。『ロードランナー』（ファミコン、ハドソン） |
| TDK全国キャラバンファミコン大会        | 1985年7月21日～8月29日                | ②③⑤⑥   | テレビゲーム  | 主催：TDK、制作：ハドソン、協賛：小学館『コロコロコミック』                                      |
| コンピュータキャンプ85             | 1985年7月27日～31日、<br>8月2日～6日      | ④⑥     | パソコンゲーム | 主催：フジテレビ主催、場所：妙高高原（新潟県）  |
| ジャンボトロパコンゲーム大会           | 1985年8月11日                      | ②④⑤⑥   | パソコンゲーム | 参加資格：小学四年生～中学三年男女、場所：科学万博つくば'85ソニー・ジャンボトロパ前（茨城県）                     |
| 小5ファミコン大会                | 1985年10月5日                      | ⑤      | テレビゲーム  |  |
| 宇宙一ゲーム超人コンテスト            | 1985年12月31日まで                   | ⑥      | テレビゲーム  | 『キン肉マン』（ファミコン、バンダイ）  |
| ナムコット・サマーカップ85           | 1985年8月31日まで                    | ②      | テレビゲーム  |  |
| マクロス秘密を探せコンテスト           | 1986年1月20日                      | ②④⑤    | テレビゲーム  | 『マクロス』（ファミコン、バンダイ）   |
| パチンコ本日開店コンテスト            | 1986年1月31日まで                    | ④⑤     | テレビゲーム  | 『パチコン』（ファミコン、東芝EMI）  |
| 小中学生豆記者発表会               | 1986年3月31日                      | ⑤⑥     | パソコンゲーム | ソニーのHITBIT U（HB-11）のイベント   |
| ロッテ・ファミコン大会              | 1986年6月1日（大阪）、<br>1985年6月8日（東京） | ⑤⑥     | テレビゲーム  | 場所：大阪インテック2号館、<br>東京晴海貿易センター   |
| 第2回TDK全国キャラバンファミコン大会     | 1986年7月13日～8月31日                | ⑥      | テレビゲーム  | 『スターソルジャー』（ファミコン、ハドソン）   |
| バード・ウィーク家族対抗コンテスト        | 1986年7月31日まで                    | ④⑤⑥    | テレビゲーム  | 『バードウィーク』（ファミコン、東芝EMI）   |
| 東宝ファミコン大会                | 1986年8月19日                      | ⑤⑥     | テレビゲーム  | 場所：銀座山野楽器（東京）  |
| 第一回ハドソンアドベンチャー劇場         | 1986年9月                         | ⑥      | テレビゲーム  |  |
| ドラえもん 隠れキャラアイデアコンテスト     | 1986年11月25日まで                   | ①②③④⑤⑥ | テレビゲーム  | 『小学一年生』～『小学六年生』『てれびくん』『コロコロコミック』の8誌合同企画<br>『ドラえもん』（ファミコン、ハドソン）       |
| パナソニックA1クリスマスパソコンフェスティバル | 1986年12月24日                     | ④⑤⑥    | パソコンゲーム | 場所：パナメディアギンザ（東京）   |
| ハイスコアチャレンジコンテスト          | 1987年7月31日まで                    | ①②③④⑤⑥ | テレビゲーム  | 『ダイナマイトボウル』（ファミコン、東芝EMI）   |
| グラディウス2アイデア募集            | 1987年7月31日まで                    | ③      | テレビゲーム  | 『グラディウス2』（ファミコン、コナミ）   |
| 第3回TDK全国キャラバンファミコン大会     | 1987年7月19日～8月30日                | ①②⑤⑥   | テレビゲーム  | 『ヘクター'87』（ファミコン、ハドソン）  |
| アシュギーネ・ワールド              | 1987年7月19日～8月31日                | ④⑤⑥    | パソコンゲーム | パナソニックのMSX2 FS-A1のイベント   |
| ビックリマンゲームアイデア大募集         | 1987年12月31日まで                   | ①③⑤⑥   | テレビゲーム  | 『ビックリマン』（PCエンジン、ハドソン）  |

学年誌の記事を元に筆者が作成。

【表 5-1】 学年誌一冊あたりにビデオゲームの記事が占める割合

| 出版年度  | 出版年号    | 『一年生』 | 『二年生』 | 『三年生』 | 『四年生』 | 『五年生』 | 『六年生』 |
|-------|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1976年 | 1976/4  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1976/5  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1976/6  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1976/7  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1976/8  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1976/9  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.1%  | 0.1%  | 0.0%  |
|       | 1976/10 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1976/11 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1976/12 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1977/1  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1977/2  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1977/3  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
| 1977年 | 1977/4  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1977/5  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1977/6  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1977/7  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.3%  |
|       | 1977/8  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1977/9  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1977/10 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1977/11 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.3%  | 0.0%  |
|       | 1977/12 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1978/1  | 0.0%  | 0.0%  | 0.2%  | 0.3%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1978/2  | 0.0%  | 0.4%  | 0.5%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1978/3  | 0.7%  | 0.7%  | 0.6%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
| 1978年 | 1978/4  | 1.4%  | 1.1%  | 0.7%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1978/5  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1978/6  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1978/7  | 0.0%  | 0.0%  | 0.2%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1978/8  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1978/9  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1978/10 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 2.4%  | 0.0%  |
|       | 1978/11 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1978/12 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.2%  |
|       | 1979/1  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.1%  |
|       | 1979/2  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1979/3  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
| 1979年 | 1979/4  | 0.4%  | 0.4%  | 0.3%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1979/5  | 0.0%  | 0.4%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.1%  |
|       | 1979/6  | 0.0%  | 0.4%  | 0.0%  | 0.3%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1979/7  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1979/8  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1979/9  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.3%  | 0.0%  |
|       | 1979/10 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.1%  |
|       | 1979/11 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1979/12 | 0.0%  | 0.3%  | 1.2%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1980/1  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.3%  | 0.0%  |
|       | 1980/2  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1980/3  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
| 1980年 | 1980/4  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.3%  |
|       | 1980/5  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.3%  | 0.0%  |
|       | 1980/6  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1980/7  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1980/8  | 0.0%  | 0.0%  | 0.2%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1980/9  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.4%  | 0.0%  |
|       | 1980/10 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.1%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1980/11 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.3%  |
|       | 1980/12 | 0.0%  | 0.2%  | 1.6%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1981/1  | 0.0%  | 0.2%  | 0.0%  | 0.3%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1981/2  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1981/3  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
| 1981年 | 1981/4  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1981/5  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1981/6  | 0.0%  | 0.4%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1981/7  | 0.0%  | 0.2%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1981/8  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1981/9  | 0.0%  | 0.4%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.3%  | 0.0%  |
|       | 1981/10 | 0.0%  | 0.2%  | 0.1%  | 0.1%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1981/11 | 0.0%  | 0.2%  | 1.5%  | 0.1%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1981/12 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 1.1%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1982/1  | 0.0%  | 0.0%  | 0.9%  | 0.0%  | 1.7%  | 0.6%  |
|       | 1982/2  | 0.0%  | 0.4%  | 0.0%  | 0.0%  | 1.7%  | 0.0%  |
|       | 1982/3  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.6%  |
| 1982年 | 1982/4  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.1%  | 1.1%  | 0.0%  |
|       | 1982/5  | 0.0%  | 0.0%  | 1.2%  | 1.4%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1982/6  | 0.9%  | 0.0%  | 0.3%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1982/7  | 0.0%  | 0.4%  | 2.1%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1982/8  | 0.0%  | 0.0%  | 1.8%  | 0.0%  | 0.3%  | 0.0%  |
|       | 1982/9  | 0.0%  | 0.0%  | 0.9%  | 1.6%  | 0.5%  | 0.0%  |
|       | 1982/10 | 0.0%  | 0.4%  | 2.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1982/11 | 0.0%  | 0.0%  | 2.1%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1982/12 | 0.0%  | 0.6%  | 2.1%  | 1.4%  | 1.3%  | 0.0%  |
|       | 1983/1  | 3.2%  | 1.1%  | 2.4%  | 1.4%  | 0.0%  | 2.7%  |
|       | 1983/2  | 0.0%  | 1.8%  | 1.5%  | 1.1%  | 0.0%  | 0.0%  |
|       | 1983/3  | 0.4%  | 0.4%  | 1.2%  | 1.9%  | 0.5%  | 0.6%  |
| 1983年 | 1983/4  | 0.5%  | 0.4%  | 1.9%  | 1.4%  | 0.0%  | 2.4%  |
|       | 1983/5  | 0.5%  | 0.4%  | 0.7%  | 1.7%  | 1.1%  | 4.9%  |
|       | 1983/6  | 0.0%  | 0.0%  | 1.3%  | 0.6%  | 1.1%  | 0.0%  |
|       | 1983/7  | 0.0%  | 0.4%  | 0.3%  | 1.2%  | 0.0%  | 0.1%  |
|       | 1983/8  | 0.5%  | 0.4%  | 0.3%  | 0.3%  | 0.0%  | 0.3%  |
|       | 1983/9  | 0.5%  | 0.8%  | 0.0%  | 2.1%  | 0.6%  | 2.9%  |
|       | 1983/10 | 0.5%  | 0.4%  | 0.3%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.1%  |
|       | 1983/11 | 0.0%  | 0.4%  | 0.0%  | 0.1%  | 1.4%  | 0.1%  |
|       | 1983/12 | 0.5%  | 0.4%  | 0.0%  | 0.9%  | 0.6%  | 0.1%  |
|       | 1984/1  | 0.5%  | 0.4%  | 0.0%  | 0.3%  | 0.6%  | 3.5%  |
|       | 1984/2  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.1%  | 0.0%  | 3.0%  |
|       | 1984/3  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 3.2%  | 0.0%  | 0.2%  |
| 1984年 | 1984/4  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.3%  | 0.0%  | 3.9%  |
|       | 1984/5  | 0.5%  | 0.6%  | 1.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.6%  |
|       | 1984/6  | 0.0%  | 0.4%  | 0.3%  | 0.0%  | 0.4%  | 2.1%  |
|       | 1984/7  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 1.4%  | 0.2%  |
|       | 1984/8  | 0.0%  | 0.4%  | 0.3%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.2%  |
|       | 1984/9  | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 0.5%  | 0.1%  | 0.2%  |
|       | 1984/10 | 0.0%  | 0.4%  | 0.3%  | 0.0%  | 1.2%  | 0.7%  |
|       | 1984/11 | 0.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 2.8%  | 3.6%  | 0.6%  |
|       | 1984/12 | 0.0%  | 2.5%  | 1.5%  | 2.5%  | 2.7%  | 3.0%  |
|       | 1985/1  | 0.5%  | 2.0%  | 0.2%  | 2.2%  | 3.3%  | 3.8%  |
|       | 1985/2  | 0.0%  | 2.0%  | 0.0%  | 0.0%  | 1.8%  | 3.4%  |
|       | 1985/3  | 0.0%  | 2.1%  | 0.0%  | 0.0%  | 1.8%  | 0.7%  |
|       | 1985/4  | 0.0%  | 5.2%  | 2.6%  | 2.6%  | 2.1%  | 1.6%  |
| 1985年 | 1985/5  | 0.0%  | 3.4%  | 4.4%  | 1.9%  | 1.9%  | 1.6%  |
|       | 1985/6  | 0.0%  | 4.6%  | 2.6%  | 2.5%  | 0.9%  | 2.0%  |
|       | 1985/7  | 2.0%  | 5.5%  | 2.2%  | 1.2%  | 3.7%  | 4.2%  |
|       | 1985/8  | 1.6%  | 5.0%  | 2.6%  | 2.3%  | 2.0%  | 2.9%  |
|       | 1985/9  | 1.6%  | 5.7%  | 4.5%  | 3.8%  | 1.9%  | 3.8%  |
|       | 1985/10 | 2.3%  | 5.5%  | 3.7%  | 0.3%  | 4.3%  | 2.5%  |
|       | 1985/11 | 1.0%  | 11.1% | 4.9%  | 1.6%  | 4.0%  | 0.6%  |
|       | 1985/12 | 1.6%  | 10.2% | 3.9%  | 3.2%  | 4.9%  | 1.2%  |
|       | 1986/1  | 3.1%  | 12.0% | 5.2%  | 3.6%  | 5.3%  | 7.2%  |
|       | 1986/2  | 2.9%  | 12.7% | 7.0%  | 6.3%  | 7.3%  | 7.6%  |
|       | 1986/3  | 5.6%  | 11.9% | 5.6%  | 1.6%  | 3.2%  | 2.9%  |
|       | 1986/4  | 4.8%  | 13.0% | 8.4%  | 9.0%  | 5.9%  | 8.1%  |
|       | 1986/5  | 3.9%  | 13.2% | 7.0%  | 8.7%  | 5.4%  | 7.9%  |
| 1986年 | 1986/6  | 3.7%  | 12.4% | 8.5%  | 9.6%  | 6.0%  | 8.0%  |
|       | 1986/7  | 3.7%  | 11.9% | 12.1% | 9.6%  | 4.6%  | 9.0%  |
|       | 1986/8  | 8.3%  | 10.8% | 4.8%  | 10.8% | 4.7%  | 6.6%  |
|       | 1986/9  | 7.7%  | 10.9% | 8.3%  | 10.4% | 4.7%  | 7.7%  |
|       | 1986/10 | 11.6% | 12.1% | 7.4%  | 9.9%  | 5.7%  | 8.2%  |
|       | 1986/11 | 11.0% | 12.3% | 3.7%  | 9.3%  | 4.0%  | 7.3%  |
|       | 1986/12 | 11.1% | 13.4% | 5.9%  | 10.4% | 8.3%  | 8.1%  |
|       | 1987/1  | 4.5%  | 8.1%  | 8.4%  | 12.0% | 8.9%  | 7.1%  |
|       | 1987/2  | 8.9%  | 11.1% | 6.4%  | 8.9%  | 5.5%  | 6.3%  |
|       | 1987/3  | 11.1% | 10.3% | 7.0%  | 11.1% | 4.0%  | 2.3%  |
|       | 1987/4  | 5.0%  | 8.8%  | 3.5%  | 10.2% | 7.7%  | 4.4%  |
|       | 1987/5  | 7.5%  | 11.1% | 5.2%  | 10.6% | 6.3%  | 4.4%  |
|       | 1987/6  | 5.8%  | 11.3% | 3.1%  | 9.5%  | 5.0%  | 2.9%  |
| 1987年 | 1987/7  | 5.9%  | 10.0% | 3.5%  | 8.9%  | 4.8%  | 3.1%  |
|       | 1987/8  | 3.2%  | 10.1% | 1.0%  | 9.4%  | 5.3%  | 3.8%  |
|       | 1987/9  | 2.5%  | 8.8%  | 2.4%  | 7.1%  | 4.4%  | 3.2%  |
|       | 1987/10 | 5.6%  | 8.4%  | 3.1%  | 6.9%  | 3.1%  | 3.1%  |
|       | 1987/11 | 5.1%  | 7.6%  | 3.0%  | 7.1%  | 3.7%  | 2.6%  |
|       | 1987/12 | 5.1%  | 2.3%  | 6.8%  | 7.7%  | 3.0%  | 2.2%  |
|       | 1988/1  | 4.6%  | 5.4%  | 6.3%  | 8.2%  | 3.3%  | 2.8%  |
|       | 1988/2  | 1.8%  | 2.8%  | 2.8%  | 7.0%  | 2.6%  | 1.8%  |
|       | 1988/3  | 3.5%  | 2.4%  | 2.5%  | 6.3%  | 2.0%  | 2.8%  |

学年誌の記事を元に筆者が作成。

【表 5-2】各学年誌における編集方針の有無

|       | 一年生 | 二年生 | 三年生 | 四年生 | 五年生 | 六年生 |
|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1948年 | 未   | 未   | 未   | 未   | 未   | 未   |
| 1949年 | ○   |     |     |     |     |     |
| 1950年 | ○   | ○   | 未   |     |     |     |
| 1951年 | ○   | ○   |     |     |     |     |
| 1952年 | ○   |     | 未   |     |     |     |
| 1953年 | ○   |     |     |     |     |     |
| 1954年 | ○   | ○   | ○   |     |     |     |
| 1955年 | ○   | ○   |     |     |     |     |
| 1956年 | ○   | ○   | ○   |     |     |     |
| 1957年 | ○   | ○   |     | ○   |     |     |
| 1958年 | ○   | ○   |     |     |     |     |
| 1959年 |     | ○   |     |     |     |     |
| 1960年 | ○   | ○   |     |     |     |     |
| 1961年 | ○   | ○   | ○   |     |     | ○   |
| 1962年 | 未   | 未   | 未   | 未   | 未   | 未   |
| 1963年 | ○   | ○   | ○   | ○   |     |     |
| 1964年 | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   |
| 1965年 | ○   | ○   | ○   | ○   |     | ○   |
| 1966年 | ○   |     | ○   | ○   |     | ○   |
| 1967年 | ○   |     | ○   |     | ○   | ○   |
| 1968年 |     |     |     |     | ○   | ○   |
| 1969年 |     |     |     |     |     | ○   |
| 1970年 | ○   | ○   |     |     |     | ○   |
| 1971年 | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   |     |
| 1972年 | ○   |     | ○   | ○   |     |     |
| 1973年 | ○   | ○   | ○   | ○   |     |     |
| 1974年 | ○   | ○   | ○   | ○   |     |     |
| 1975年 | ○   | ○   |     |     |     | ○   |
| 1976年 | ○   | ○   |     |     |     |     |
| 1977年 | ○   |     | ○   |     |     |     |
| 1978年 | ○   | ○   |     | ○   |     |     |
| 1979年 | ○   | ○   |     |     |     |     |
| 1980年 | ○   |     | ○   |     |     |     |
| 1981年 | ○   | ○   |     |     |     |     |
| 合計    | 29  | 22  | 14  | 10  | 4   | 9   |

学年誌の記事を元に筆者が作成。

【表 5-3】親向けのビデオゲームの記事

| 学年誌本誌    |                           |            |         |   |             |
|----------|---------------------------|------------|---------|---|-------------|
| 出版年号     | 記事タイトル                    | 筆者         | ゲーム機種   | 内容  | 記事内容分類      |
| ③1978/2  | 親と子の広場                    | 斎藤次郎       | テレビゲーム  | お年玉についての記事中にテレビゲームの人気について触れている。   | 態度          |
| ③1978/7  | 親と子の広場                    | 斎藤次郎       | テレビゲーム  | 「テレビ・ゲームは健全か」という小見出しで、1978年始のテレビゲームのブームとゲームセンターが子どもへ悪影響であるかのように説明される。                               | 態度          |
| ①1983/1  | 親と子の広場                    |            | 電子ゲーム   | 高山英男氏による「お年玉の意味を考え直そう 子どもの夢と金銭学習」。お年玉で買うもののランキングの中に電子ゲームがランクインしている。                                 | 態度          |
| ③1984/5  | (タイトルなし)                  |            | 電子ゲーム   | エポック社の「サンスーパーコンピュータ」という算数学習用の電子ゲームの機能説明。  | 教科学習        |
| ④1985/5  | ルポ 学習最前線 パソコンを使って学力をのばす方法 | 北村凡夫; 中野義英 | パソコンゲーム | 東京の小学校でのパソコンを使った授業レポート。   | 態度          |
| ④1985/9  | ルポ・学習最前線 パソコンにふれて学ぶ楽しさを知る |            | パソコンゲーム | 新潟県の妙高高原で行われたコンピュータキャンプのレポート。   | 態度          |
| ③1985/12 | カルチャープラザ                  | 今村久二       | テレビゲーム  | 「テレビゲーム時代の読む力・書く力の大切さ」として、ビデオゲームへの接し方の助言。   | 注意点         |
| ③1986/4  | カルチャープラザ                  | 今村久二       | テレビゲーム  | 特集で「ファミコンとの上手なつきあい方」。ファミコンを敵視せず、情操の成長に役立てるつもりで親もつきあうように促す。ファミコンコンピュータディスクシステムの紹介とファミコンネットワーク構想について。 | 注意点、仕組みと構造  |
| ②1986/5  | 子どもたちは今…二年生の心とからだ         | 高山英男       | テレビゲーム  | 「テレビゲームと子どもたち」。『小学二年生』で行われたファミコンの所有やゲームに熱中する理由のアンケート結果。   | 態度          |
| ③1986/7  | カルチャープラザ                  |            | テレビゲーム  | 特集で「ファミコンが教育機器になった!」。『小学三年生』で行ったファミコンのプレイ時間のアンケート調査。教科学習用の機械とした東京書籍の「けいさんゲーム」と福武書店のスタディボックス。        | 態度、教科学習     |
| ①1987/1  | 誰でも簡単にできるコンピュータ学習         |            | パソコンゲーム | コンピューターサービス株式会社とセガ・エンタープライゼスが開発したAIコンピュータについて。  | 仕組みと構造、教科学習 |
| ③1987/2  | カルチャープラザ                  |            | テレビゲーム  | 『小学三年生』で行われたファミコンのプレイ時間のアンケート結果。  | 態度          |

| 『小学一年生』付録「フレッシュママ」 |                           |                   |                  |  |             |
|--------------------|---------------------------|-------------------|------------------|--|-------------|
| 出版年号               | 記事タイトル                    | 筆者                | ゲーム機種            | 内容   | 記事内容分類      |
| 1985/4             | 特集教育最前線 ここまで進んだ教育機器       |                   | パソコンゲーム<br>電子ゲーム | パソコンと電子ゲームの機種カタログと、マイコン利用の実例。  | カタログ、教科学習   |
| 1985/10            | 教育最前線 ここまできたコンピュータ学習システム  | 取材/本誌・上野          | パソコンゲーム          | 小学校での授業で取り入れられているコンピュータを用いた教育（四年生の算数）についてのレポート。コンピュータ学習の今後の可能性。                  | 教科学習、態度     |
| 1985/11            | 学習・しつけに役立つグッズ・コレクション      |                   | 電子ゲーム            | 教育に関する電子ゲーム。   | カタログ、教科学習   |
| 1986/5             | 新入学特集 コンピュータで教育はこう変わる     | 雨宮正彦<br>(読売新聞科学部) | パソコンゲーム          | 教育現場でのパソコン利用の現状と今後の展望。東京都内の中学生一年生の数学と中学二年生の理科の授業見学のレポート。                         | 教科学習、態度     |
| 1986/5             | ますます広がるファミコンの可能性          |                   | テレビゲーム           | 福武書店の「スタディボックス」の説明。当時の任天堂の山内溥社長へのインタビュー。   | 教科学習、制作（企業） |
| 1986/5             |                           |                   | テレビゲーム           | 読者投稿。  | 態度          |
| 1986/6             | ファミコンでできる算数学習!            |                   | テレビゲーム           | 東京書籍「さんすうけいさんゲーム」の試遊レポート。  | 教科学習        |
| 1986/7             | 母と子の心理学 ゲームに生きる子ども        | 秋山さと子             | テレビゲーム           | ファミコンとの向き合い方、しつけ方。   | 態度、注意点      |
| 1987/1             | 教育最前線 だれにでも簡単にできるコンピュータ学習 |                   | パソコンゲーム          | コンピューターサービス株式会社とセガ・エンタープライゼスが開発した「AIコンピュータ」について。                                 | 教科学習        |
| 1987/1             |                           |                   | パソコンゲーム          | セガのAIコンピュータを使用した18巻からなるソフト「くもんわんだーすくーる」のチラシ。                                     | チラシ、教科学習    |
| 1987/2             | 一年生のお年玉・お小遣い              | 高山英男 (子ども調査研究所所長) | テレビゲーム           | 一年生のお年玉の実態について、『小学一年生』本誌1986年10月号で行った1000人への調査結果。そのうち、欲しいもののトップスリーがファミコン関連機器である。 | 態度          |
| 1987/6             |                           |                   | テレビゲーム           | 東京書籍のシンセサイザーのソフト「ファミリーシンセ いきなりミュージシャン」の紹介。                                       | カタログ        |
| 1988/1             |                           |                   | テレビゲーム           | 読者投稿。  | 態度          |

学年誌の記事を元に筆者が作成。

【表 5-4】学年誌の資料特性

|           | 特性ラベル                | 説明   | 当該資料特性と記事分析枠組みから得られる知見  | 他の媒体と比較した資料的優位性   | ビデオゲーム研究への活用可能性                                      |
|-----------|----------------------|--|---|---|--|
| 資料<br>特性1 | 「ゲーム記事掲載の継続性」        | ビデオゲーム関連の記事がどれだけ長期に渡り、継続的に掲載されていたのかを示す特性。                                    | 長期にわたるゲーム関連記事が存在するた<br>め、「記事ページ数」をもとに「ゲーム機<br>分類」ごとの人気、あるいは関心の高さを<br>変遷などを把握できる。本研究において重<br>視するゲーム産業の黎明期の動態を知る上<br>でも参考になる。       | 非ゲーム専門メディアであるにも関わら<br>ず、「ゲーム記事掲載の継続性」が高く、<br>かつ、子どもの遊びの実態を知るための資<br>料となる記事が掲載されていることは、他<br>の媒体にはない学年誌の資料的優位性であ<br>るといえる。  | ビデオゲーム史研究などにおいて、分<br>析対象を時系列に沿って考察する際な<br>どに活用可能である。 |
| 資料<br>特性2 | 「読者年齢とプレイ体<br>験の対応性」 | 読者の年齢と記事内容の<br>対応関係について示す特<br>性。   | 記事分析枠組みにおける「雑誌名」でソー<br>トをかけて、任意の学年の記事を分析でき<br>る。また、「記事内容分類」を活用し、学<br>年を特定したプレイ実態の分析や学年間の<br>比較分析、発育に応じたプレイ状況の変化<br>などを考察することができる。 | ビデオゲーム専門誌などにおいては、「読<br>者年齢とプレイ体験の対応性」は高いとい<br>えず、子どもの成長に応じてプレイ実態<br>を考察することなどは難しい。したがっ<br>て、「読者年齢とプレイ体験の対応性」が<br>高いことは、学年誌の資料的優位性である<br>といえる。                           | 子どもを対象にしたビデオゲーム史や<br>児童文化研究などにおいて、参照価値<br>を持つと考えられる。 |
| 資料<br>特性3 | 「教育要素の保有性」           | ゲーム関連記事の中に、<br>教育に関わる要素を含む<br>ことを示す特性。これに<br>は親を意識した編集がな<br>されている点も関係す<br>る。 | 記事分析枠組みにおける「雑誌名」と「記<br>事内容分類」の大分類である「教育」に関<br>係する記事を分析することで、ビデオゲー<br>ムと教育の関わりが子どもの成長段階に応<br>じてどのように変化するのかを考察するこ<br>とができる。         | ビデオゲーム専門誌やマンガ雑誌では、娯<br>楽的側面で捉えた記事がほとんどであり、<br>「学習要素の保有性」は低いといえる。ま<br>た、ビデオゲームの消費者の遊びの実態を<br>考える上で、教育的側面、そして親の視点<br>でのビデオゲームの位置付けを捉えること<br>ができる点は、学年誌の資料的優位性であ<br>るといえる。 | ビデオゲームと教育の関連性をテーマ<br>にする研究へ、活用可能性があると考<br>えられる。      |



【表 A-1】強制抽出した語のリスト

| シリーズタイトル        |               |             |           | プラットフォーム    | その他      |
|-----------------|---------------|-------------|-----------|-------------|----------|
| A列車             | ソードアートオンライン   | モータルコンバット   | 進撃の巨人     | 2DS         | 10代      |
| BF              | ダークソウル        | モンスターハンター   | 随想録       | 3DS         | 18禁      |
| CLOCK ZERO      | タイタン          | モンスター       | 聖剣伝説      | DS          | 1人       |
| Code:Realize    | タイタンフォール      | モンハン        | 世界樹       | GC          | 20代      |
| Collar×Malice   | ダンガンロンパ       | ラブプラス       | 雪月花恋絵巻    | IPHONE      | 2D       |
| DIABOLIK LOVERS | ディスガイア        | ラブライブ       | 絶対階級学園    | PC          | 2人       |
| FATE            | デジモン          | ランス         | 絶対絶望少女    | PCエンジン      | 30代      |
| FF              | テラリア          | ランブルローズ     | 絶対迷宮グリム   | PS          | 3D       |
| GTA             | どうぶつの森        | ルーンファクトリー   | 戦艦少女      | PS2         | 3人       |
| G戦上の魔王          | トータル          | レイトン        | 戦国無双      | PS3         | 40代      |
| アサクロ            | ときメモ          | レイトン教授      | 大航海時代     | PS4         | 4人       |
| アサシン            | ドラクエ          | ロケットリーグ     | 太鼓の達人     | PSP         | 50代      |
| アサシンクリード        | ニル・アドミラリの天秤   | ロストソング      | 対称アリス     | PS Vita     | 60代      |
| アルカナ            | ニルアドミラリの天秤    | ロマサガ        | 大正アリス     | PSVR        | FPS      |
| アンサー            | ネクロマンサー       | ワイルドランズ     | 大正×対称アリス  | STEAM       | MMO      |
| アンジェリーク         | ノルン+ノネット      | ワンダと巨像      | 地球防衛軍     | Switch      | R18      |
| あんスタ            | ハースストーン       | ワンド         | 蝶々事件      | Vita        | RPG      |
| アンダーテール         | ハートの国のアリス     | ワンドオブフォーチュン | 天華百剣      | Wii         | STG      |
| アンロック           | ハードライン        | 愛を唄う死神      | 夏空のモノローグ  | WiiU        | TPS      |
| イルーナ戦記          | ハーベストムーン      | 暗夜王国        | 二ノ国       | Xbox        | オープンワールド |
| ウィッチャー          | バーンアウト        | 英雄伝説        | 信長の野望     | Xbox360     | おすすめ     |
| うたプリ            | バイオハザード       | 越えざるは紅い花    | 薄桜鬼       | ゲームキューブ     | キャラクター   |
| エースコンバット        | バトルフィールド      | 蝶の毒         | 幕末恋華新選組   | ゲームボーイ      | サンドボックス  |
| カラーマリス          | バトルフロンティア     | 神なる君と       | 華アワセ      | ゲームボーイアドバンス | シミュレーション |
| カラマリ            | バワプロ          | 逆転裁判        | 華鬼        |             | ダウンロード   |
| ガルパ             | バンドリ          | 金色のコルダ      | 花雛        |             | フリーゲーム   |
| ガンダム            | ファイアーエムブレム    | 黒い砂漠        | 花咲くまにまに   |             | フルボイス    |
| キングダム           | ファイナルファンタジー   | 黒騎士と白の魔王    | 花の鎖       |             | みんなで     |
| クラッシュオブザクラン     | ファンタジーライフ     | 黒と金の開かない鍵   | 華の鎖       |             | やりこみ     |
| クラロワ            | フォールアウト       | 黒猫のウィズ      | 華ヤカ       |             | やり込み     |
| クロックゼロ          | ぶよクエ          | 下天の華        | 華ヤカ哉      |             | リメイク     |
| クロックタワー         | ぶよぶよ          | 剣が君         | 遥か        |             | 一人       |
| クロノクロス          | ブラッドボーン       | 喧嘩番長        | 遙かなる時空の中で |             | 二人       |
| クロノトリガー         | ブレイクステーション    | 幻想神域        | 緋色の欠片     |             | 三人       |
| ゴーストリコン         | ブレス オブ ザ ワイルド | 幻想水滸伝       | 百花百狼      |             | 四人       |
| サイコブレイク         | ヘビーレイン        | 恋戦          | 百華百狼      |             | 乙女       |
| サイレントヒル         | ベルセリア         | 恋うつつ        | 放置少女      |             | 音ゲー      |
| サクラ大戦           | ベルソナ          | 恋の乱         | 牧場物語      |             | 会社員      |
| シノアリス           | ポーターランズ       | 恋を唄う死神      | 魔界戦記      |             | 格ゲー      |
| スーパーロボット大戦      | ポケモン          | 越えざるは紅い花    | 魔界村       |             | 近未来      |
| スターオーシャン        | ポケ森           | 黒蝶のサイケデリカ   | 明治東京恋伽    |             | 最新作      |
| ストリートファイター      | ボク拳           | 虚白ノ夢        | 明治東京恋伽    |             | 社会人      |
| スナイパー           | ボンバーマン        | 三国恋戦記       | 女神転生      |             | 女性向け     |
| スプラトゥーン         | マイクラ          | 三国無双        | 歪みの国のアリス  |             | 世界観      |
| スマブラ            | マイクラフト        | 死神と少女       | 妖怪ウォッチ    |             | 全年齢      |
| セイバー            | マスターリーグ       | 十三支演義       | 吉原彼岸花     |             | 男性向け     |
| セツナ             | マリカー          | 白騎士         | 龍が如く      |             | 登場人物     |
| ゼルダ             | メガテン          | 白と黒のアリス     | 我が一族      |             | 難易度      |
| ゼルダの伝説          | メタルギア         | 白猫プロジェクト    |           |             |          |

【表 A-2】 強制抽出した 100 語のリスト

| 1～25位 |       | 26～50位  |      | 51～75位      |      | 76～100位  |      |
|-------|-------|---------|------|-------------|------|----------|------|
| 抽出語   | 出現回数  | 抽出語     | 出現回数 | 抽出語         | 出現回数 | 抽出語      | 出現回数 |
| ゲーム   | 14793 | F P S   | 968  | ジャンル        | 601  | D S      | 397  |
| 教える   | 6432  | 3 D S   | 967  | 初心者         | 600  | 条件       | 379  |
| 思う    | 3346  | 自分      | 917  | P S P       | 565  | 問う       | 379  |
| P S 4 | 3089  | 最近      | 901  | 嬉しい         | 562  | 高い       | 360  |
| 面白い   | 3022  | 作品      | 858  | 始める         | 561  | 一番       | 355  |
| お願い   | 2998  | V i t a | 833  | 発売          | 556  | 少し       | 354  |
| オススメ  | 2805  | 感じ      | 826  | ハマる         | 542  | 主人公      | 351  |
| 買う    | 2751  | 乙女      | 818  | 聞く          | 540  | 構う       | 348  |
| おすすめ  | 2619  | ドラクエ    | 797  | 版           | 526  | 友達       | 344  |
| プレイ   | 2546  | 持つ      | 784  | 言う          | 500  | 無い       | 343  |
| ソフト   | 2386  | 他       | 765  | 無料          | 495  | アニメ      | 338  |
| 好き    | 1778  | 見る      | 752  | 課金          | 487  | 調べる      | 336  |
| 今     | 1602  | P S 3   | 702  | 楽しい         | 485  | 興味       | 333  |
| 探す    | 1525  | 人       | 694  | 遊ぶ          | 478  | 大丈夫      | 332  |
| シリーズ  | 1371  | アプリ     | 693  | モンハン        | 467  | ポケモン     | 331  |
| 質問    | 1255  | F F     | 683  | ゲー          | 460  | 戦闘       | 330  |
| 楽しめる  | 1249  | キャラ     | 675  | 遊べる         | 453  | 難しい      | 328  |
| P C   | 1211  | 気       | 665  | 考える         | 446  | G T A    | 312  |
| オンライン | 1206  | 出る      | 665  | P S         | 444  | ホラー      | 312  |
| 出来る   | 1123  | 多い      | 658  | P S V i t a | 442  | オープンワールド | 309  |
| ストーリー | 1116  | アクション   | 650  | 苦手          | 436  | 前        | 309  |
| 購入    | 1069  | 迷う      | 638  | クリア         | 432  | 操作       | 301  |
| R P G | 1056  | 要素      | 633  | B F         | 430  | 新しい      | 300  |
| スマホ   | 976   | 知る      | 617  | 分かる         | 402  | 時間       | 299  |
| 良い    | 974   | 回答      | 603  | 飽きる         | 400  | 悩む       | 298  |

【表 A-3】 ジャンルごとの質問一つあたりの文字数の平均

|       | FPS    | 乙女     | RPG    | 全体     |
|-------|--------|--------|--------|--------|
| 平均文字数 | 138.49 | 278.85 | 191.74 | 138.79 |
| 最大文字数 | 893    | 1904   | 1590   | 2049   |
| 最小文字数 | 20     | 23     | 18     | 11     |
| 質問数   | 603    | 439    | 707    | 10637  |

【表 A-4】コーディングルール

| コード名      | 説明   | コードに用いた語   |
|-----------|--|--|
| 飽きない      | やり込みなどゲームを飽きずに長くプレイするための語                                | クリア+後   トロフィー   やりこみ   やり込み   やり定める   飽きる+ない   near(長い-楽しめる)   near(長い-遊べる)  |
| おもしろさ     | ゲームをプレイして感じるおもしろさ  | おもしろい   面白い  |
| 音楽        | ゲーム内で流れるBGMやサウンド   | BGM   音楽 &! 音楽+ゲーム   |
| 課金        | ゲームそのものの購入とは別に追加で支払う料金                                   | 課金   月額  |
| 感動        | ゲームをプレイして得られる感動  | 感動   泣く   泣ける  |
| キャラクター    | プレイヤーが操作できる、あるいは操作はできないが登場するキャラクター                       | アバター   キャラ   キャラクター   ヒロイン   主人公   登場人物   仲間   |
| 言語        | ゲーム内で主に使用される言語   | 英語   日本語 &! near(日本語-おかしい)   |
| コミュニケーション | 他のプレイヤー、あるいはコンピューターとの共同でのプレイの有無                          | coop   PVE   PVP   マルチ   マルチプレイ   みんなで   協力   対人   対戦   友達+と   |
| システム      | ゲームのルールやインタラクティブ性の在り方                                    | コマンド   システム   ジョブ   スキル   ターン   職業   |
| システム要件    | ゲームプレイに必要なハードウェアの仕様、あるいは入力装置の要件                          | キーボード   コントローラ   コントローラー   スペック   メモリ   容量   |
| 視点        | プレイヤーがゲームを見る視点   | 一人称   視点   |
| 自由度       | プレイヤー自身が変更可能な設定、ゲーム内世界を自由に散策できる度合い                       | オープンワールド   カスタマイズ   カスタム   キャラメイク   作成   自由  |
| 初心者       | プレイヤーが初めてすること、あるいはプレイヤーの未熟さに関する語                         | はじめて   初めて   初心者   新規 &! 新規+契約 &! 新規+選手 &! 新規+データ   未経験  |
| シリーズ      | 続編や派生などの、ある共通点を持つ作品群の関係                                  | シリーズ   ナンバリング   最新作   順番   前作   続編   派生   無印   |
| ストーリー     | ゲーム内の物語の展開、結末  | お話   シナリオ   ストーリー   バッドエンド   ハッピーエンド   話   伏線   物語   |
| 知名度       | ゲームが認知されている度合い   | マイナー   人気   名作   有名   流行る   話題   |
| チャット      | チャット機能の有無  | チャット   |
| 難易度       | ゲームをプレイするテクニックおけるに難しさやストーリーの理解の難しさに関する語                  | 簡単 &! near(簡単-言う) &! near(簡単-説明) &! near(簡単-理由)   難しい   難易度  |
| 値段        | ゲームの販売価格、値段設定  | お金   フリーゲーム   価格   値段   無料   有料   予算   |
| ネットワーク    | ネットワーク接続の有無  | オフライン   オンライン   オンラインプレイ   |
| 版         | 廉価版、初回限定版といった版表示   | バージョン   版  |
| ビジュアル     | 表現のスタイル、ゲームの奥行き、映像の美しさなど視覚情報に関わる語                        | 2D   3D   CG   イラスト   キャラデザ   グラフィック &! near(グラフィック-メモリ)   スチル   ドット   ビジュアル   絵   絵柄   映像   画質   画像   背景  |
| 舞台・時代     | ゲームが起きる空間的・時間的な設定  | 近未来   現代   時代   舞台   |
| プラットフォーム  | ゲームが実行される装置  | 2DS   3DS   Android   DS   iOS   iPad   iPhone   PC   playstation   PS   PS2   PS3   PS4   PSP   PS Vita   PSVR   SFC   STEAM   Switch   Vita   Wii   WiiU   Xbox   Xbox 360   ケータイ   ゲームキューブ   ゲームボーイ   ゲームボーイアドバンス   ゲーム機   スイッチ   スーパーファミコン   スーファミ   スマホ   セガサターン   タブレット   ドリキヤス   ニンテンドースイッチ   ハード   パソコン   ファミコン   プラットフォーム   プレステ   プレステ2   プレステ3   プレステ4   家庭用   機種   携帯   任天堂 switch   任天堂スイッチ |
| プレイヤー     | ゲームをプレイする人の属性  | おじさん   おっさん   カップル   カップル   家族   学生 &! 学生+時代 &! 学生+生活   高校 &! 高校+野球   高校生   高齢   歳   社会人   女子   女性向け   小学   小学生   成人   大学生   男子   男性向け   中学   中学生   夫婦   息子   娘  |
| プレイ人口     | ある時点でゲームをプレイする人口の多さ                                      | マッチング   過疎   near(人-いる)   near(人-多い)   人口  |
| プレイ人数     | 一度にゲームをプレイできる人数の範囲                                       | 1人   2人   3人   4人   ソロ   ソロプレイ   プレイ人数   一人   二人   |
| 雰囲気       | ゲーム内に充満する気分、空気   | SF   かわいい   ギャグ   グロ   グロテスク   コメディ   シリアス &! ファイナルファンタジー   ファンタジー   可愛い   暗い   切ない   明るい   癒す   和風   鬱  |
| ボイス       | 声優による声の演出  | フルボイス   ボイス   声優   |
| リメイク      | 一度発売されたゲームを別のプラットフォームでプレイするための移植、または内容を一部、あるいは大幅に一新させた作品 | リメイク   移植  |
| 類似        | 似ている要素に関する語  | 似る   |
| レーティング    | 年齢制限や性的表現・暴力表現の語   | 18禁   CERO   R18   アダルト   エッチ   エロ   エロゲ   エロゲー   全年齢  |

【表 A-5】 3 ジャンルごとのクロス集計

| コード名      | F P S        | 乙女           | R P G        | 合計            | カイ2乗値   |
|-----------|--------------|--------------|--------------|---------------|---------|
| プラットフォーム  | 485 (80.43%) | 329 (74.94%) | 560 (79.21%) | 1374 (78.56%) | 4.839   |
| おもしろさ     | 133 (22.06%) | 73 (16.63%)  | 183 (25.88%) | 389 (22.24%)  | 13.433  |
| キャラクター    | 8 (1.33%)    | 171 (38.95%) | 106 (14.99%) | 285 (16.30%)  | 265.152 |
| ストーリー     | 25 (4.15%)   | 152 (34.62%) | 108 (15.28%) | 285 (16.30%)  | 173.92  |
| ネットワーク    | 117 (19.40%) | 2 (0.46%)    | 109 (15.42%) | 228 (13.04%)  | 86.386  |
| シリーズ      | 46 (7.63%)   | 82 (18.68%)  | 89 (12.59%)  | 217 (12.41%)  | 28.58   |
| 初心者       | 109 (18.08%) | 48 (10.93%)  | 52 (7.36%)   | 209 (11.95%)  | 36.127  |
| 値段        | 70 (11.61%)  | 26 (5.92%)   | 80 (11.32%)  | 176 (10.06%)  | 11.133  |
| ビジュアル     | 22 (3.65%)   | 74 (16.86%)  | 72 (10.18%)  | 168 (9.61%)   | 51.5    |
| 雰囲気       | 18 (2.99%)   | 90 (20.50%)  | 56 (7.92%)   | 164 (9.38%)   | 94.687  |
| コミュニケーション | 82 (13.60%)  | 4 (0.91%)    | 34 (4.81%)   | 120 (6.86%)   | 71.814  |
| プレイ人数     | 45 (7.46%)   | 20 (4.56%)   | 42 (5.94%)   | 107 (6.12%)   | 3.802   |
| 難易度       | 23 (3.81%)   | 20 (4.56%)   | 58 (8.20%)   | 101 (5.77%)   | 13.124  |
| プレイ人口     | 74 (12.27%)  | 3 (0.68%)    | 20 (2.83%)   | 97 (5.55%)    | 81.854  |
| システム      | 8 (1.33%)    | 12 (2.73%)   | 76 (10.75%)  | 96 (5.49%)    | 64.28   |
| 課金        | 16 (2.65%)   | 14 (3.19%)   | 61 (8.63%)   | 91 (5.20%)    | 28.372  |
| 自由度       | 26 (4.31%)   | 4 (0.91%)    | 61 (8.63%)   | 91 (5.20%)    | 34.181  |
| 飽きない      | 15 (2.49%)   | 12 (2.73%)   | 61 (8.63%)   | 88 (5.03%)    | 32.157  |
| 版         | 24 (3.98%)   | 22 (5.01%)   | 18 (2.55%)   | 64 (3.66%)    | 4.938   |
| システム要件    | 30 (4.98%)   | 2 (0.46%)    | 27 (3.82%)   | 59 (3.37%)    | 16.643  |
| ボイス       | 0 (0.00%)    | 48 (10.93%)  | 9 (1.27%)    | 57 (3.26%)    | 111.178 |
| 知名度       | 15 (2.49%)   | 14 (3.19%)   | 27 (3.82%)   | 56 (3.20%)    | 1.862   |
| 舞台・時代     | 21 (3.48%)   | 23 (5.24%)   | 10 (1.41%)   | 54 (3.09%)    | 13.721  |
| プレイヤー     | 2 (0.33%)    | 23 (5.24%)   | 27 (3.82%)   | 52 (2.97%)    | 24.153  |
| 類似        | 11 (1.82%)   | 9 (2.05%)    | 26 (3.68%)   | 46 (2.63%)    | 5.135   |
| レーティング    | 6 (1.00%)    | 29 (6.61%)   | 7 (0.99%)    | 42 (2.40%)    | 44.21   |
| 感動        | 1 (0.17%)    | 33 (7.52%)   | 5 (0.71%)    | 39 (2.23%)    | 75.593  |
| 視点        | 15 (2.49%)   | 3 (0.68%)    | 8 (1.13%)    | 26 (1.49%)    | 6.668   |
| リメイク      | 0 (0.00%)    | 13 (2.96%)   | 9 (1.27%)    | 22 (1.26%)    | 17.939  |
| チャット      | 0 (0.00%)    | 0 (0.00%)    | 17 (2.40%)   | 17 (0.97%)    | 25.301  |
| 音楽        | 0 (0.00%)    | 7 (1.59%)    | 8 (1.13%)    | 15 (0.86%)    | 8.644   |
| 言語        | 6 (1.00%)    | 0 (0.00%)    | 4 (0.57%)    | 10 (0.57%)    | 4.425   |
| 質問数       | 603          | 439          | 707          | 1749          |         |

【表 A-6】コロケーション統計による「キャラクター」の分析

|      | キャラ   | 主人公  | キャラクター | ヒロイン | 仲間    | アバター   | 登場人物    |
|------|-------|------|--------|------|-------|--------|---------|
| 1    | 攻略    | ゲーム  | ゲーム    | ダーク  | ゲーム   | 自分     | シリーズ    |
| 2    | 好き    | 女    | 登場     | 主人公  | 集める   | 作る     | ストーリー   |
| 3    | ない    | 好き   | 可愛い    | 乙女   | 戦う    | 作れる    | 一部      |
| 4    | ゲーム   | ない   | 好き     | 出る   | キャラ   | ゲーム    | 魅力      |
| 5    | 可愛い   | 男    | ストーリー  | 死ぬ   | ワイワイ  | 可愛い    | 良い      |
| 6    | ストーリー | キャラ  | 育成     | ゲーム  | 敵     | 豊富     | ゲーム     |
| 7    | 男     | 強い   | 自分     | ヒロイン | モンスター | 作成     | 会話      |
| 8    | 出る    | 自分   | 操作     | ない   | オンライン | ん      | アニメ     |
| 9    | 自分    | 女性   | ない     | 戦う   | 出来る   | キャラ    | ハッピーエンド |
| 10   | 萌える   | 主人公  | 要素     | 気質   | 常に    | 戦う     | 絵       |
| 11   | 作る    | ヒロイン | デザイン   | 強い   | 冒険    | ない     | 逆       |
| 12   | 操作    | 女の子  | 魅力     | 好き   | ポケナイ  | 主人公    | 構成      |
| 13   | 同士    | 乙女   | 出来る    | ゲー   | 強い    | 3D     | 集める     |
| 14   | 主人公   | 守る   | 知る     | ボイス  | 同士    | カスタマイズ | 女の子     |
| 15   | 多い    | 性格   | 良い     | 可愛い  | 主人公   | 好み     | 神話      |
| 16   | 設定    | 名前   | 好み     | 個別   | タイプ   | 製作     | 精神      |
| 17   | 育てる   | ん    | 女性     | 聡い   | 協力    | 変更     | 全員      |
| 18   | 登場    | 死ぬ   | 面白い    | 性格   | 増える   | FPS    | 年代層     |
| 19   | 作成    | 視点   | 攻略     | 変身   | RPG   | ソフト    | 年齢      |
| 20   | 敵     | 苦手   | オリジナル  | or   | 一人    | 変わる    | 豊富      |
| 出現回数 | 675   | 351  | 219    | 81   | 61    | 58     | 19      |

# 学年誌のビデオゲーム記事総目録

| 学年誌   |        |      |         |  |                                  |       |        |        |           |
|-------|--------|------|---------|--|----------------------------------|-------|--------|--------|-----------|
| 雑誌名   | 巻号     | 出版年度 | 出版年号    | 記事タイトル                                     | 筆者                               | 開始ページ | 記事ページ数 | ゲーム機分類 | 記事内容分類    |
| 小学一年生 | 33(13) | 1977 | 1978/3  | (『さんすう博士』, シャープ. (電子ゲーム) チラシ)              |                                  |       | 1      | 電子ゲーム  | チラシ, 親向け  |
| 小学一年生 | 33(13) | 1977 | 1978/3  | (『さんすう博士』, シャープ. (電子ゲーム) チラシ)              |                                  |       | 1      | 電子ゲーム  | 教科学習, 親向け |
| 小学一年生 | 34(1)  | 1978 | 1978/4  | (『算数メイト』, エポック社. (電子ゲーム) チラシ)              |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | チラシ, 親向け  |
| 小学一年生 | 34(1)  | 1978 | 1978/4  | (『算数メイト』, エポック社. (電子ゲーム) チラシ)              |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | 教科学習, 親向け |
| 小学一年生 | 34(1)  | 1978 | 1978/4  | (『さんすう博士』, シャープ. (電子ゲーム) チラシ)              |                                  |       | 1      | 電子ゲーム  | チラシ, 親向け  |
| 小学一年生 | 34(1)  | 1978 | 1978/4  | (『さんすう博士』, シャープ. (電子ゲーム) チラシ)              |                                  |       | 1      | 電子ゲーム  | 教科学習, 親向け |
| 小学一年生 | 35(1)  | 1979 | 1979/4  | (『算数メイト』, エポック社. (電子ゲーム) チラシ)              |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | チラシ, 親向け  |
| 小学一年生 | 35(1)  | 1979 | 1979/4  | (『算数メイト』, エポック社. (電子ゲーム) チラシ)              |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | 教科学習, 親向け |
| 小学一年生 | 38(3)  | 1982 | 1982/6  | 《ゲームセンターあらし大特集①》電子ゲーム大プレゼント                |                                  | 12    | 2      | 電子ゲーム  | カタログ      |
| 小学一年生 | 38(10) | 1982 | 1983/1  | (『エポック社 電子ゲームチラシ』)                         |                                  |       | 1      | 電子ゲーム  | チラシ       |
| 小学一年生 | 38(10) | 1982 | 1983/1  | 《お正月特集》お正月あそび大作戦                           |                                  | 49    | 5      | 電子ゲーム  | カタログ      |
| 小学一年生 | 38(10) | 1982 | 1983/1  | 親と子の広場                                     |                                  | 204   | 1      | 電子ゲーム  | 態度, 親向け   |
| 小学一年生 | 38(12) | 1982 | 1983/3  | (『さんすうめきめき』, 三菱電機. (電子ゲーム) チラシ)            |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | チラシ, 親向け  |
| 小学一年生 | 38(12) | 1982 | 1983/3  | (『さんすうめきめき』, 三菱電機. (電子ゲーム) チラシ)            |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | 教科学習, 親向け |
| 小学一年生 | 39(1)  | 1983 | 1983/4  | (『さんすうめきめき』, 三菱電機. (電子ゲーム) チラシ)            |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | チラシ, 親向け  |
| 小学一年生 | 39(1)  | 1983 | 1983/4  | (『さんすうめきめき』, 三菱電機. (電子ゲーム) チラシ)            |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | 教科学習, 親向け |
| 小学一年生 | 39(2)  | 1983 | 1983/5  | (エポック社 カセットビジョンチラシ)                        |                                  |       | 1      | テレビゲーム | チラシ       |
| 小学一年生 | 39(5)  | 1983 | 1983/8  | (エポック社 電子ゲームチラシ)                           |                                  |       | 1      | 電子ゲーム  | チラシ       |
| 小学一年生 | 39(6)  | 1983 | 1983/9  | (エポック社 電子ゲームチラシ)                           |                                  |       | 1      | 電子ゲーム  | チラシ       |
| 小学一年生 | 39(7)  | 1983 | 1983/10 | (エポック社 カセットビジョンjr. チラシ)                    |                                  |       | 1      | テレビゲーム | チラシ       |
| 小学一年生 | 39(9)  | 1983 | 1983/12 | (エポック社 電子ゲームチラシ)                           |                                  |       | 1      | 電子ゲーム  | チラシ       |
| 小学一年生 | 39(10) | 1983 | 1984/1  | (『さんすうめきめき』, 三菱電機. (電子ゲーム) チラシ)            |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | チラシ, 親向け  |
| 小学一年生 | 39(10) | 1983 | 1984/1  | (『さんすうめきめき』, 三菱電機. (電子ゲーム) チラシ)            |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | 教科学習, 親向け |
| 小学一年生 | 40(2)  | 1984 | 1984/5  | (『サンスーピューター』, エポック社. (電子ゲーム) チラシ)          |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | チラシ, 親向け  |
| 小学一年生 | 40(2)  | 1984 | 1984/5  | (『サンスーピューター』, エポック社. (電子ゲーム) チラシ)          |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | 教科学習, 親向け |
| 小学一年生 | 40(10) | 1984 | 1985/1  | (『サンスーピューター』, エポック社. (電子ゲーム) チラシ)          |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | チラシ       |
| 小学一年生 | 40(10) | 1984 | 1985/1  | (『サンスーピューター』, エポック社. (電子ゲーム) チラシ)          |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | 教科学習      |
| 小学一年生 | 41(4)  | 1985 | 1985/7  | (バンダイ 電子ゲームチラシ)                            |                                  |       | 1      | 電子ゲーム  | チラシ       |
| 小学一年生 | 41(4)  | 1985 | 1985/7  | ファミコン・カセットカタログ                             |                                  | 10    | 2.5    | テレビゲーム | カタログ      |
| 小学一年生 | 41(4)  | 1985 | 1985/7  | ファミコン・カセットカタログ                             |                                  | 10    | 0.5    | テレビゲーム | 教科学習      |
| 小学一年生 | 41(5)  | 1985 | 1985/8  | ファミコンゲーム最新ニュース                             | 100パーセント; 加藤昌人                   | 43    | 3      | テレビゲーム | 攻略        |
| 小学一年生 | 41(6)  | 1985 | 1985/9  | 《ファミコン特集》スターフォースにチャレンジ!                    | 100パーセント; 加藤昌人                   | 5     | 3      | テレビゲーム | 攻略        |
| 小学一年生 | 41(7)  | 1985 | 1985/10 | (『サンスーピューター』, エポック社. (電子ゲーム) チラシ)          |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | チラシ       |
| 小学一年生 | 41(7)  | 1985 | 1985/10 | (『サンスーピューター』, エポック社. (電子ゲーム) チラシ)          |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | 教科学習      |
| 小学一年生 | 41(7)  | 1985 | 1985/10 | ファミコンしんぶん                                  |                                  | 8     | 2.5    | テレビゲーム | カタログ      |
| 小学一年生 | 41(7)  | 1985 | 1985/10 | ファミコンしんぶん                                  |                                  | 8     | 0.5    | テレビゲーム | 攻略        |
| 小学一年生 | 41(7)  | 1985 | 1985/10 | わいわいランド                                    | 高瀬ひろし                            | 167   | 0.5    | テレビゲーム | 態度        |
| 小学一年生 | 41(8)  | 1985 | 1985/11 | ファミコンしんぶん                                  |                                  | 5     | 1.5    | テレビゲーム | カタログ      |
| 小学一年生 | 41(8)  | 1985 | 1985/11 | ファミコンしんぶん                                  |                                  | 5     | 0.5    | テレビゲーム | 攻略        |
| 小学一年生 | 41(9)  | 1985 | 1985/12 | 《プレゼントつき》ファミコンカセットカタログ                     |                                  | 8     | 3      | テレビゲーム | カタログ      |
| 小学一年生 | 41(10) | 1985 | 1986/1  | ファミコンうらわざじてん                               |                                  | 3     | 1      | テレビゲーム | 攻略        |
| 小学一年生 | 41(10) | 1985 | 1986/1  | ファミコン人気ゲームベスト10                            |                                  | 15    | 3      | テレビゲーム | 攻略        |
| 小学一年生 | 41(10) | 1985 | 1986/1  | ファミコン人気ゲームベスト10                            |                                  | 15    | 1      | テレビゲーム | カタログ      |
| 小学一年生 | 41(10) | 1985 | 1986/1  | ブーヤン ひっしょうほう                               |                                  | 62    | 1      | テレビゲーム | 攻略        |
| 小学一年生 | 41(11) | 1985 | 1986/2  | ファミコンかくれキャラ大作戦                             |                                  | 17    | 5      | テレビゲーム | 攻略        |
| 小学一年生 | 41(11) | 1985 | 1986/2  | ファミコンかくれキャラ大作戦                             |                                  | 17    | 1      | テレビゲーム | カタログ      |
| 小学一年生 | 41(12) | 1985 | 1986/3  | ファミコンまんが うらわざくん                            | 立石佳太                             | 45    | 7      | テレビゲーム | 攻略マンガ     |
| 小学一年生 | 41(12) | 1985 | 1986/3  | ファミコンさいしんゲーム                               | 100パーセント; 江口貴博; 水口哲二; 加藤昌人       | 11    | 3      | テレビゲーム | 攻略        |
| 小学一年生 | 41(12) | 1985 | 1986/3  | ファミコンさいしんゲーム                               | 100パーセント; 江口貴博; 水口哲二; 加藤昌人       | 11    | 1      | テレビゲーム | 仕組みと構造    |
| 小学一年生 | 41(12) | 1985 | 1986/3  | ファミコンさいしんゲーム                               | 100パーセント; 江口貴博; 水口哲二; 加藤昌人       | 11    | 0.5    | テレビゲーム | 注意点       |
| 小学一年生 | 41(12) | 1985 | 1986/3  | ファミコンさいしんゲーム                               | 100パーセント; 江口貴博; 水口哲二; 加藤昌人       | 11    | 0.5    | テレビゲーム | カタログ      |
| 小学一年生 | 42(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコンにんきゲーム大しようかい                          |                                  | 39    | 5      | テレビゲーム | 攻略        |
| 小学一年生 | 42(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコンにんきゲーム大しようかい                          |                                  | 39    | 3      | テレビゲーム | カタログ      |
| 小学一年生 | 42(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコンにんきゲーム大しようかい                          |                                  | 39    | 1.5    | テレビゲーム | 注意点       |
| 小学一年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | (『サンスーピューター』, エポック社. (電子ゲーム) チラシ)          |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | チラシ       |
| 小学一年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | (『サンスーピューター』, エポック社. (電子ゲーム) チラシ)          |                                  |       | 0.5    | 電子ゲーム  | 教科学習      |
| 小学一年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | (HAL研究所 JOYBALL チラシ)                       |                                  |       | 1      | テレビゲーム | チラシ       |
| 小学一年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | これでゴールだ! スーパーマリオブラザーズ                      |                                  | 11    | 3      | テレビゲーム | 攻略        |
| 小学一年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | ファミコンさいしんニュース                              | 高瀬ひろし; 鈴木ひろみ                     | 71    | 2      | テレビゲーム | 攻略        |
| 小学一年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | ファミコンさいしんニュース                              | 高瀬ひろし; 鈴木ひろみ                     | 71    | 0.5    | テレビゲーム | カタログ      |
| 小学一年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | ファミコンさいしんニュース                              | 高瀬ひろし; 鈴木ひろみ                     | 71    | 0.5    | テレビゲーム | 仕組みと構造    |
| 小学一年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | ファミコン大ぼうけんゲーム                              | 加藤昌人                             | 27    | 6      | テレビゲーム | 攻略        |
| 小学一年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | ファミコン大ぼうけんゲーム                              | 加藤昌人                             | 27    | 0.5    | テレビゲーム | 教科学習      |
| 小学一年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | ファミコン大ぼうけんゲーム                              | 加藤昌人                             | 27    | 0.5    | テレビゲーム | カタログ      |
| 小学一年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | (『けいさんゲームさんすう1年』, 東京書籍, 1986. (ファミコン) チラシ) |                                  |       | 0.5    | テレビゲーム | 教科学習      |
| 小学一年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | (『けいさんゲームさんすう1年』, 東京書籍, 1986. (ファミコン) チラシ) |                                  |       | 0.5    | テレビゲーム | チラシ       |
| 小学一年生 | 42(4)  | 1986 | 1986/7  | ゼルダの伝説全ちずゲーム                               |                                  | 3     | 2      | テレビゲーム | 攻略        |
| 小学一年生 | 42(4)  | 1986 | 1986/7  | めざせ! ファミコン名人                               | 100パーセント; 利田浩一; 江口貴博; 加藤昌人; 水口哲二 | 29    | 4.5    | テレビゲーム | 攻略        |

|       |        |      |         |   |                                       |     |     |        |         |
|-------|--------|------|---------|---|---------------------------------------|-----|-----|--------|---------|
| 小学一年生 | 42(4)  | 1986 | 1986/7  | めざせ!ファミコン名人                             | 100パーセント; 利田浩一; 江口貴博; 加藤昌人; 水口哲二      | 29  | 0.5 | テレビゲーム | 注意点     |
| 小学一年生 | 42(4)  | 1986 | 1986/7  | めざせ!ファミコン名人                             | 100パーセント; 利田浩一; 江口貴博; 加藤昌人; 水口哲二      | 29  | 1   | テレビゲーム | カタログ    |
| 小学一年生 | 42(5)  | 1986 | 1986/8  | ファミコンまんが 魔界村                            | 石川森彦                                  | 11  | 11  | テレビゲーム | 攻略マンガ   |
| 小学一年生 | 42(5)  | 1986 | 1986/8  | ファミコンひみつ4大うらわさ                          | 江口貴博                                  | 5   | 1   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 42(5)  | 1986 | 1986/8  | ファミコンとくしゅう スターソルジャーにちょうせん!              |                                       | 43  | 4   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 42(5)  | 1986 | 1986/8  | さいしんファミコンニュース                           |                                       | 47  | 1   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 42(5)  | 1986 | 1986/8  | さいしんファミコンニュース                           |                                       | 47  | 1   | テレビゲーム | カタログ    |
| 小学一年生 | 42(6)  | 1986 | 1986/9  | ファミコンまんが スターソルジャー                       | 石川森彦                                  | 7   | 11  | テレビゲーム | 攻略マンガ   |
| 小学一年生 | 42(6)  | 1986 | 1986/9  | ファミコンかくれキャラ大作戦                          |                                       | 25  | 1   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 42(6)  | 1986 | 1986/9  | 夏休みファミコンランド                             | 加藤昌人; 水口哲二; 江口貴博                      | 39  | 5   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 42(7)  | 1986 | 1986/10 | スーパーマリオブラザーズ2                           | 高瀬ひろし                                 | 5   | 10  | テレビゲーム | 攻略マンガ   |
| 小学一年生 | 42(7)  | 1986 | 1986/10 | シロモンの鍵                                  | 石川森彦                                  | 15  | 8   | テレビゲーム | 攻略マンガ   |
| 小学一年生 | 42(7)  | 1986 | 1986/10 | これでバッチリ!ファミコンさいしんゲーム                    | 江口貴博; 北村凡夫; 加藤昌人; 鈴木ひろみ; 高瀬ひろし; みやわき豊 | 39  | 5.5 | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 42(7)  | 1986 | 1986/10 | これでバッチリ!ファミコンさいしんゲーム                    | 江口貴博; 北村凡夫; 加藤昌人; 鈴木ひろみ; 高瀬ひろし; みやわき豊 | 39  | 1.5 | テレビゲーム | カタログ    |
| 小学一年生 | 42(8)  | 1986 | 1986/11 | じゃじゃ丸の大冒険                               | 石川森彦                                  | 11  | 12  | テレビゲーム | 攻略マンガ   |
| 小学一年生 | 42(8)  | 1986 | 1986/11 | 高橋名人の冒険島                                | 高瀬ひろし                                 | 23  | 6   | テレビゲーム | 攻略マンガ   |
| 小学一年生 | 42(8)  | 1986 | 1986/11 | ファミコンスーパーひっしょうほう                        | 江口貴博; 北村凡夫; 加藤昌人; 三田部勉                | 47  | 5   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 42(8)  | 1986 | 1986/11 | ファミコンスーパーひっしょうほう                        | 江口貴博; 北村凡夫; 加藤昌人; 三田部勉                | 47  | 1   | テレビゲーム | イベント情報  |
| 小学一年生 | 42(9)  | 1986 | 1986/12 | スーパースターフォース                             | 石川森彦                                  | 7   | 11  | テレビゲーム | 攻略マンガ   |
| 小学一年生 | 42(9)  | 1986 | 1986/12 | 迷宮組曲ミロンの大ぼうけん                           | 高瀬ひろし                                 | 18  | 7   | テレビゲーム | 攻略マンガ   |
| 小学一年生 | 42(9)  | 1986 | 1986/12 | ①ファミコンおやだまずかん                           | 江口貴博                                  | 32  | 3   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 42(9)  | 1986 | 1986/12 | ②これがさいしんファミコンだ!!                        |                                       | 32  | 1   | テレビゲーム | カタログ    |
| 小学一年生 | 42(9)  | 1986 | 1986/12 | ③ファミコンドラえもん                             |                                       | 36  | 2   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 42(10) | 1986 | 1987/1  | プレゼントつき ファミコン人気100カタログ                  |                                       | 12  | 3   | テレビゲーム | カタログ    |
| 小学一年生 | 42(10) | 1986 | 1987/1  | お正月ファミコンランド                             | 江口貴博; 水口哲二; 加藤昌人                      | 19  | 6   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 42(10) | 1986 | 1987/1  | お正月ファミコンランド                             | 江口貴博; 水口哲二; 加藤昌人                      | 19  | 1   | テレビゲーム | カタログ    |
| 小学一年生 | 42(11) | 1986 | 1987/2  | ファミコンまんがドラえもん                           | さとう光; 藤子不二雄                           | 47  | 7   | テレビゲーム | 攻略マンガ   |
| 小学一年生 | 42(11) | 1986 | 1987/2  | ファミコンドラえもんひみつ大マップ                       |                                       | 12  | 3   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 42(11) | 1986 | 1987/2  | ファミコンさいしんひっしょうほう                        |                                       | 15  | 7   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 42(11) | 1986 | 1987/2  | ファミコンさいしんひっしょうほう                        |                                       | 15  | 1   | テレビゲーム | カタログ    |
| 小学一年生 | 42(11) | 1986 | 1987/2  | ファミコンさいしんひっしょうほう                        |                                       | 15  | 1   | テレビゲーム | イベント情報  |
| 小学一年生 | 42(11) | 1986 | 1987/2  | 高橋名人のパワー大百科                             | 久米たかし; 河合一慶                           | 56  | 0.5 | テレビゲーム | 注意点     |
| 小学一年生 | 42(12) | 1986 | 1987/3  | 《バンダイ (ファミコン) 10作品 チラシ》                 |                                       |     | 1   | テレビゲーム | チラシ     |
| 小学一年生 | 42(12) | 1986 | 1987/3  | ファミコンまんがドラえもん                           | さとう光; 藤子不二雄                           | 47  | 10  | テレビゲーム | 攻略マンガ   |
| 小学一年生 | 42(12) | 1986 | 1987/3  | ファミコンドラえもん 海底編ひっしょう大マップ                 |                                       | 10  | 2   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 42(12) | 1986 | 1987/3  | 高橋名人のひみつテクニック                           | 北村凡夫; 相田章                             | 13  | 7   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 42(12) | 1986 | 1987/3  | ファミコンさいしんゲーム                            | 江口貴博                                  | 101 | 5   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 43(1)  | 1987 | 1987/4  | 《びっくり科学》ファミコンのひみつ                       | 北村凡夫                                  | 162 | 3   | テレビゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学一年生 | 43(1)  | 1987 | 1987/4  | 《びっくり科学》ファミコンのひみつ                       | 北村凡夫                                  | 162 | 1   | テレビゲーム | 制作 (企業) |
| 小学一年生 | 43(1)  | 1987 | 1987/4  | ファミコン大さくせん                              | 加藤昌人                                  | 35  | 5.5 | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 43(1)  | 1987 | 1987/4  | ファミコン大さくせん                              | 加藤昌人                                  | 35  | 0.5 | テレビゲーム | 注意点     |
| 小学一年生 | 43(2)  | 1987 | 1987/5  | 《『ダイナマイトボウル』, 東芝EMI, 1987. (ファミコン) チラシ》 |                                       |     | 0.5 | テレビゲーム | イベント情報  |
| 小学一年生 | 43(2)  | 1987 | 1987/5  | 《『ダイナマイトボウル』, 東芝EMI, 1987. (ファミコン) チラシ》 |                                       |     | 0.5 | テレビゲーム | チラシ     |
| 小学一年生 | 43(2)  | 1987 | 1987/5  | 高橋名人のわくわくファミコンランド                       |                                       | 35  | 7   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 43(2)  | 1987 | 1987/5  | ファミコン特集 大ぼうけん!ドラゴンクエストII                |                                       | 117 | 7   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 43(3)  | 1987 | 1987/6  | ヒーローわるだまファミコンけっせんカード                    | 石川森彦                                  | 3   | 1   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 43(3)  | 1987 | 1987/6  | 《ファミコンまんが》Bugってハニー                      | 石川森彦                                  | 103 | 5   | テレビゲーム | 攻略マンガ   |
| 小学一年生 | 43(3)  | 1987 | 1987/6  | めざせ!ファミコン名人                             |                                       | 31  | 5   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 43(3)  | 1987 | 1987/6  | めざせ!ファミコン名人                             |                                       | 31  | 1   | テレビゲーム | カタログ    |
| 小学一年生 | 43(4)  | 1987 | 1987/7  | わいわいランド                                 |                                       | 195 | 0.5 | テレビゲーム | 態度      |
| 小学一年生 | 43(4)  | 1987 | 1987/7  | 魔界島                                     | 田中道明                                  | 55  | 7   | テレビゲーム | 攻略マンガ   |
| 小学一年生 | 43(4)  | 1987 | 1987/7  | 高橋名人のパワーアップファミコン                        |                                       | 35  | 3.5 | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 43(4)  | 1987 | 1987/7  | 高橋名人のパワーアップファミコン                        |                                       | 35  | 1.5 | テレビゲーム | カタログ    |
| 小学一年生 | 43(5)  | 1987 | 1987/8  | ついにとうじょう!ファミコンゾイド                       |                                       | 6   | 1   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 43(5)  | 1987 | 1987/8  | 高橋名人の夏休みファミコンランド                        | 100パーセント                              | 41  | 5   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 43(5)  | 1987 | 1987/8  | 高橋名人の夏休みファミコンランド                        | 100パーセント                              | 41  | 0.5 | テレビゲーム | カタログ    |
| 小学一年生 | 43(5)  | 1987 | 1987/8  | 高橋名人の夏休みファミコンランド                        | 100パーセント                              | 41  | 0.5 | テレビゲーム | イベント情報  |
| 小学一年生 | 43(6)  | 1987 | 1987/9  | 高橋名人のファミコンスペシャル                         |                                       | 37  | 5   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 43(6)  | 1987 | 1987/9  | 高橋名人のファミコンスペシャル                         |                                       | 37  | 0.5 | テレビゲーム | カタログ    |
| 小学一年生 | 43(7)  | 1987 | 1987/10 | 《ファミコンまんが》ボンパーキング                       | 田中道明                                  | 61  | 8   | テレビゲーム | 攻略マンガ   |
| 小学一年生 | 43(7)  | 1987 | 1987/10 | ファミコンわくわくランド                            |                                       | 26  | 3.5 | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 43(7)  | 1987 | 1987/10 | ファミコンわくわくランド                            |                                       | 26  | 0.5 | テレビゲーム | カタログ    |
| 小学一年生 | 43(8)  | 1987 | 1987/11 | 《ゲームコミック》マリオのファミコンクイズ                   | 高瀬ひろし                                 | 68  | 7   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 43(8)  | 1987 | 1987/11 | それいけファミコン大さくせん                          |                                       | 56  | 3   | テレビゲーム | 攻略      |
| 小学一年生 | 43(8)  | 1987 | 1987/11 | それいけファミコン大さくせん                          |                                       | 56  | 1   | テレビゲーム | カタログ    |
| 小学一年生 | 43(9)  | 1987 | 1987/12 | 《ファミコンまんが》桃太郎伝説                         | 高瀬ひろし                                 | 15  | 7   | テレビゲーム | 攻略マンガ   |

|       |        |      |         |                                  |        |     |     |         |           |
|-------|--------|------|---------|----------------------------------|--------|-----|-----|---------|-----------|
| 小学一年生 | 43(9)  | 1987 | 1987/12 | ファミコンさいしんニュース                    |        | 70  | 1.5 | テレビゲーム  | 攻略        |
| 小学一年生 | 43(9)  | 1987 | 1987/12 | ファミコンさいしんニュース                    |        | 70  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ      |
| 小学一年生 | 43(9)  | 1987 | 1987/12 | これがPCエンジンだ                       |        | 72  | 1   | テレビゲーム  | 攻略        |
| 小学一年生 | 43(9)  | 1987 | 1987/12 | これがPCエンジンだ                       |        | 72  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ      |
| 小学一年生 | 43(9)  | 1987 | 1987/12 | これがPCエンジンだ                       |        | 72  | 0.5 | テレビゲーム  | 仕組みと構造    |
| 小学一年生 | 43(10) | 1987 | 1988/1  | PCエンジンコミック・カトちゃんケンちゃん            |        | 67  | 5   | テレビゲーム  | 攻略マンガ     |
| 小学一年生 | 43(10) | 1987 | 1988/1  | お正月ファミコラランド                      |        | 72  | 3.5 | テレビゲーム  | 攻略        |
| 小学一年生 | 43(10) | 1987 | 1988/1  | お正月ファミコラランド                      |        | 72  | 1.5 | テレビゲーム  | カタログ      |
| 小学一年生 | 43(11) | 1987 | 1988/2  | ファミコンスーパー大作戦                     |        | 18  | 2.5 | テレビゲーム  | 攻略        |
| 小学一年生 | 43(11) | 1987 | 1988/2  | ファミコンスーパー大作戦                     |        | 18  | 1.5 | テレビゲーム  | カタログ      |
| 小学一年生 | 43(12) | 1987 | 1988/3  | ファミコン特集・ドラゴンクエストIII              |        | 57  | 5   | テレビゲーム  | 攻略        |
| 小学一年生 | 43(12) | 1987 | 1988/3  | ファミコンさいしんニュース                    |        | 62  | 1.5 | テレビゲーム  | 攻略        |
| 小学一年生 | 43(12) | 1987 | 1988/3  | ファミコンさいしんニュース                    |        | 62  | 1   | テレビゲーム  | カタログ      |
| 小学一年生 | 43(12) | 1987 | 1988/3  | ファミコンさいしんニュース                    |        | 62  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報    |
| 小学二年生 | 33(11) | 1977 | 1978/2  | (『算数メイト』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ)     |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ, 親向け  |
| 小学二年生 | 33(11) | 1977 | 1978/2  | (『算数メイト』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ)     |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習, 親向け |
| 小学二年生 | 33(12) | 1977 | 1978/3  | (『さんすう博士』, シャープ。(電子ゲーム) チラシ)     |        |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ, 親向け  |
| 小学二年生 | 33(12) | 1977 | 1978/3  | (『さんすう博士』, シャープ。(電子ゲーム) チラシ)     |        |     | 1   | 電子ゲーム   | 教科学習, 親向け |
| 小学二年生 | 34(1)  | 1978 | 1978/4  | (『さんすう博士』, シャープ。(電子ゲーム) チラシ)     |        |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ, 親向け  |
| 小学二年生 | 34(1)  | 1978 | 1978/4  | (『さんすう博士』, シャープ。(電子ゲーム) チラシ)     |        |     | 1   | 電子ゲーム   | 教科学習, 親向け |
| 小学二年生 | 34(1)  | 1978 | 1978/4  | (『算数メイト』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ)     |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ, 親向け  |
| 小学二年生 | 34(1)  | 1978 | 1978/4  | (『算数メイト』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ)     |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習, 親向け |
| 小学二年生 | 35(1)  | 1979 | 1979/4  | (『算数メイト』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ)     |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ, 親向け  |
| 小学二年生 | 35(1)  | 1979 | 1979/4  | (『算数メイト』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ)     |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習, 親向け |
| 小学二年生 | 35(2)  | 1979 | 1979/5  | (『算数メイト』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ)     |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ, 親向け  |
| 小学二年生 | 35(2)  | 1979 | 1979/5  | (『算数メイト』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ)     |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習, 親向け |
| 小学二年生 | 35(3)  | 1979 | 1979/6  | (『算数メイト』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ)     |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ, 親向け  |
| 小学二年生 | 35(3)  | 1979 | 1979/6  | (『算数メイト』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ)     |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習, 親向け |
| 小学二年生 | 35(9)  | 1979 | 1979/12 | クリスマスおもちゃカタログ                    |        | 104 | 1   | 電子ゲーム   | カタログ      |
| 小学二年生 | 36(9)  | 1980 | 1980/12 | エレクトロボーイけん                       | すがやみつる | 173 | 0.5 | 電子ゲーム   | 攻略        |
| 小学二年生 | 36(10) | 1980 | 1981/1  | エレクトロボーイけん                       | すがやみつる | 87  | 0.5 | 電子ゲーム   | 攻略        |
| 小学二年生 | 37(3)  | 1981 | 1981/6  | ③ラジコン・ゲーム&ウォッチプレゼント              |        | 12  | 1   | 電子ゲーム   | カタログ      |
| 小学二年生 | 37(4)  | 1981 | 1981/7  | エレクトロボーイけん                       | すがやみつる | 89  | 0.5 | 電子ゲーム   | 攻略        |
| 小学二年生 | 37(6)  | 1981 | 1981/9  | 新学期プレゼント大会                       |        | 11  | 1   | 電子ゲーム   | 攻略        |
| 小学二年生 | 37(7)  | 1981 | 1981/10 | エレクトロボーイ けん                      | すがやみつる | 87  | 0.5 | 電子ゲーム   | 攻略        |
| 小学二年生 | 37(8)  | 1981 | 1981/11 | エレクトロボーイけん                       | すがやみつる | 166 | 0.5 | 電子ゲーム   | 攻略        |
| 小学二年生 | 37(11) | 1981 | 1982/2  | お正月あそび大作戦                        | あべつせこ  | 63  | 1   | 電子ゲーム   | カタログ      |
| 小学二年生 | 38(4)  | 1982 | 1982/7  | 夏のギンギラ大けんしょう                     |        | 15  | 1   | 電子ゲーム   | カタログ      |
| 小学二年生 | 38(7)  | 1982 | 1982/10 | (エポック社 カセットビジョンチラシ)              |        |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ       |
| 小学二年生 | 38(9)  | 1982 | 1982/12 | (エポック社 電子ゲームチラシ)                 |        |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ       |
| 小学二年生 | 38(9)  | 1982 | 1982/12 | (任天堂 電子ゲームチラシ)                   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ       |
| 小学二年生 | 38(10) | 1982 | 1983/1  | 電子ゲームベストカタログ(プレゼントつき!!)          |        | 5   | 2   | 電子ゲーム   | カタログ      |
| 小学二年生 | 38(10) | 1982 | 1983/1  | (エポック社 電子ゲームチラシ)                 |        |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ       |
| 小学二年生 | 38(11) | 1982 | 1983/2  | あらしの電子ゲームひつしょう法                  |        | 105 | 4.5 | 電子ゲーム   | 攻略        |
| 小学二年生 | 38(12) | 1982 | 1983/3  | (『さんすうめきめき』, 三菱電機。(電子ゲーム) チラシ)   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ, 親向け  |
| 小学二年生 | 38(12) | 1982 | 1983/3  | (『さんすうめきめき』, 三菱電機。(電子ゲーム) チラシ)   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習, 親向け |
| 小学二年生 | 39(1)  | 1983 | 1983/4  | (『さんすうめきめき』, 三菱電機。(電子ゲーム) チラシ)   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ       |
| 小学二年生 | 39(1)  | 1983 | 1983/4  | (『さんすうめきめき』, 三菱電機。(電子ゲーム) チラシ)   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習      |
| 小学二年生 | 39(2)  | 1983 | 1983/5  | (エポック社 カセットビジョンチラシ)              |        |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ       |
| 小学二年生 | 39(4)  | 1983 | 1983/7  | フクちゃん電子ゲームプレゼント                  |        | 122 | 1   | 電子ゲーム   | 注意点       |
| 小学二年生 | 39(5)  | 1983 | 1983/8  | (エポック社 電子ゲームチラシ)                 |        |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ       |
| 小学二年生 | 39(6)  | 1983 | 1983/9  | (エポック社 電子ゲームチラシ)                 |        |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ       |
| 小学二年生 | 39(6)  | 1983 | 1983/9  | (『さんすうめきめき』, 三菱電機。(電子ゲーム) チラシ)   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ       |
| 小学二年生 | 39(6)  | 1983 | 1983/9  | (『さんすうめきめき』, 三菱電機。(電子ゲーム) チラシ)   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習      |
| 小学二年生 | 39(7)  | 1983 | 1983/10 | (『さんすうめきめき』, 三菱電機。(電子ゲーム) チラシ)   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ       |
| 小学二年生 | 39(7)  | 1983 | 1983/10 | (『さんすうめきめき』, 三菱電機。(電子ゲーム) チラシ)   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習      |
| 小学二年生 | 39(8)  | 1983 | 1983/11 | (『さんすうめきめき』, 三菱電機。(電子ゲーム) チラシ)   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ       |
| 小学二年生 | 39(8)  | 1983 | 1983/11 | (『さんすうめきめき』, 三菱電機。(電子ゲーム) チラシ)   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習      |
| 小学二年生 | 39(9)  | 1983 | 1983/12 | (『さんすうめきめき』, 三菱電機。(電子ゲーム) チラシ)   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ       |
| 小学二年生 | 39(9)  | 1983 | 1983/12 | (『さんすうめきめき』, 三菱電機。(電子ゲーム) チラシ)   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習      |
| 小学二年生 | 39(10) | 1983 | 1984/1  | (『さんすうめきめき』, 三菱電機。(電子ゲーム) チラシ)   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ       |
| 小学二年生 | 39(10) | 1983 | 1984/1  | (『さんすうめきめき』, 三菱電機。(電子ゲーム) チラシ)   |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習      |
| 小学二年生 | 40(2)  | 1984 | 1984/5  | 小二ニュースセンター                       |        | 116 | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習      |
| 小学二年生 | 40(2)  | 1984 | 1984/5  | (『サンスービューター』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ) |        | 1   | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ, 親向け  |
| 小学二年生 | 40(2)  | 1984 | 1984/5  | (『サンスービューター』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ) |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習, 親向け |
| 小学二年生 | 40(3)  | 1984 | 1984/6  | (『サンスービューター』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ) |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ, 親向け  |
| 小学二年生 | 40(3)  | 1984 | 1984/6  | (『サンスービューター』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ) |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習, 親向け |
| 小学二年生 | 40(5)  | 1984 | 1984/8  | (『サンスービューター』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ) |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ, 親向け  |
| 小学二年生 | 40(5)  | 1984 | 1984/8  | (『サンスービューター』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ) |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習, 親向け |
| 小学二年生 | 40(7)  | 1984 | 1984/10 | (『サンスービューター』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ) |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ       |
| 小学二年生 | 40(7)  | 1984 | 1984/10 | (『サンスービューター』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ) |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習      |
| 小学二年生 | 40(9)  | 1984 | 1984/12 | (『サンスービューター』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ) |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ       |
| 小学二年生 | 40(9)  | 1984 | 1984/12 | (『サンスービューター』, エポック社。(電子ゲーム) チラシ) |        |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習      |
| 小学二年生 | 40(9)  | 1984 | 1984/12 | コンピュータゲーム大研究                     |        | 11  | 4   | テレビゲーム  | カタログ      |
| 小学二年生 | 40(9)  | 1984 | 1984/12 | コンピュータゲーム大研究                     |        | 11  | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習      |
| 小学二年生 | 40(9)  | 1984 | 1984/12 | コンピュータゲーム大研究                     |        | 11  | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ      |
| 小学二年生 | 40(10) | 1984 | 1985/1  | ファミリーコンピュータひみつ必勝法                | BAKU斉藤 | 13  | 5   | テレビゲーム  | 攻略        |
| 小学二年生 | 40(11) | 1984 | 1985/2  | ファミリーコンピュータ最新情報                  | BAKU斉藤 | 15  | 3.5 | テレビゲーム  | 攻略        |
| 小学二年生 | 40(11) | 1984 | 1985/2  | ファミリーコンピュータ最新情報                  | BAKU斉藤 | 15  | 1   | テレビゲーム  | カタログ      |
| 小学二年生 | 40(11) | 1984 | 1985/2  | ファミリーコンピュータ最新情報                  | BAKU斉藤 | 15  | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ      |
| 小学二年生 | 40(12) | 1984 | 1985/3  | ファミコン最新ゲーム大研究                    | BAKU斉藤 | 13  | 5   | テレビゲーム  | 攻略        |



|       |        |      |         |                                       |                              |     |     |         |        |
|-------|--------|------|---------|---------------------------------------|------------------------------|-----|-----|---------|--------|
| 小学二年生 | 41(1)  | 1985 | 1985/4  | プレゼントつき ファミコンゲーム カタログ                 |                              | 29  | 4.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学二年生 | 41(1)  | 1985 | 1985/4  | プレゼントつき ファミコンゲーム カタログ                 |                              | 29  | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学二年生 | 41(1)  | 1985 | 1985/4  | 《ファミコンまんが》ロードランナー必勝法                  | 横村ただし                        | 54  | 6   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 41(1)  | 1985 | 1985/4  | 《『サンスーピューター』,エポック社。(電子ゲーム) チラシ》       |                              |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ    |
| 小学二年生 | 41(1)  | 1985 | 1985/4  | 《『サンスーピューター』,エポック社。(電子ゲーム) チラシ》       |                              |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習   |
| 小学二年生 | 41(2)  | 1985 | 1985/5  | 《(バンダイ 電子ゲーム)チラシ》                     |                              |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ    |
| 小学二年生 | 41(2)  | 1985 | 1985/5  | 小二・ファミコン最新ニュース                        |                              | 7   | 1.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 41(2)  | 1985 | 1985/5  | 小二・ファミコン最新ニュース                        |                              | 7   | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学二年生 | 41(2)  | 1985 | 1985/5  | (ファミコンまんが)ゼビウス必勝法                     | 横村ただし                        | 87  | 5   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 41(3)  | 1985 | 1985/6  | 《(バンダイ 電子ゲーム)チラシ》                     |                              |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ    |
| 小学二年生 | 41(3)  | 1985 | 1985/6  | 最新ファミコン必勝テクニック                        |                              | 29  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 41(3)  | 1985 | 1985/6  | (ファミコンまんが)バンゲリングベイ必勝法                 | 横村ただし                        | 175 | 5   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 41(4)  | 1985 | 1985/7  | ファミコンひみつテクニック                         | 水口哲二                         | 13  | 7   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 41(4)  | 1985 | 1985/7  | (ファミコンまんが)フォーメーションZ必勝法                | 横村ただし                        | 124 | 6   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 41(5)  | 1985 | 1985/8  | 最新ファミコン必勝法                            | 水口哲二                         | 14  | 3   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 41(5)  | 1985 | 1985/8  | 最新ファミコン必勝法                            | 水口哲二                         | 14  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学二年生 | 41(5)  | 1985 | 1985/8  | 最新ファミコン必勝法                            | 水口哲二                         | 14  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学二年生 | 41(5)  | 1985 | 1985/8  | (ファミコンまんが)恐怖の12大ひみつわざ                 | 横村ただし                        | 117 | 7   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 41(5)  | 1985 | 1985/8  | 小二・7月号けいさい・ファミコンラッキープレゼント当選番号発表       |                              | 116 | 1   | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学二年生 | 41(6)  | 1985 | 1985/9  | 《『サンスーピューター』,エポック社。(電子ゲーム) チラシ》       |                              |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ    |
| 小学二年生 | 41(6)  | 1985 | 1985/9  | 《『サンスーピューター』,エポック社。(電子ゲーム) チラシ》       |                              |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習   |
| 小学二年生 | 41(6)  | 1985 | 1985/9  | ファミコン最新ゲーム必勝法                         |                              | 11  | 6.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 41(6)  | 1985 | 1985/9  | ファミコン最新ゲーム必勝法                         |                              | 11  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学二年生 | 41(6)  | 1985 | 1985/9  | (ファミコンまんが)裏わざベスト10                    | 利田浩一;横村ただし                   | 82  | 6   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 41(7)  | 1985 | 1985/10 | 最新ファミコン大研究                            | 水口哲二                         | 13  | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 41(7)  | 1985 | 1985/10 | 最新ファミコン大研究                            | 水口哲二                         | 13  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学二年生 | 41(7)  | 1985 | 1985/10 | ファミコンかくれキャラ・ベスト20                     |                              | 52  | 6   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 41(7)  | 1985 | 1985/10 | 小二・ニュースセンター                           |                              | 58  | 0.5 | パソコンゲーム | イベント情報 |
| 小学二年生 | 41(7)  | 1985 | 1985/10 | 最新ファミコンカセットほか1000人プレゼント               |                              | 5   | 2   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学二年生 | 41(8)  | 1985 | 1985/11 | ファミコン最新ゲーム必勝法                         | 水口哲二                         | 29  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 41(8)  | 1985 | 1985/11 | 小二・ニュースセンターワイド                        |                              | 48  | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学二年生 | 41(8)  | 1985 | 1985/11 | 《ゲームコミック》スターフォース                      | たなかつお;横村ただし                  | 85  | 23  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 41(9)  | 1985 | 1985/12 | ファミコン最新ゲーム大公開                         | 水口哲二                         | 13  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 41(9)  | 1985 | 1985/12 | (ファミコンまんが)ドルアーガの塔                     | 横村ただし;ひきの真二                  | 85  | 21  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 41(10) | 1985 | 1986/1  | 《『サンスーピューター』,エポック社。(電子ゲーム) チラシ》       |                              |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ    |
| 小学二年生 | 41(10) | 1985 | 1986/1  | 《『サンスーピューター』,エポック社。(電子ゲーム) チラシ》       |                              |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習   |
| 小学二年生 | 41(10) | 1985 | 1986/1  | (プレゼントつき)最新ファミコンカタログ                  |                              | 9   | 2   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学二年生 | 41(10) | 1985 | 1986/1  | ファミコン最新ゲーム大研究                         | 水口哲二                         | 31  | 7   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 41(10) | 1985 | 1986/1  | (ファミコンまんが)チャレンジャー                     | 横村ただし;ひきの真二                  | 87  | 21  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 41(11) | 1985 | 1986/2  | チャレンジャー完全大地図                          | 加藤昌人;水口哲二                    | 10  | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 41(11) | 1985 | 1986/2  | ファミコン最新ゲーム必勝法                         | 水口哲二                         | 13  | 7   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 41(11) | 1985 | 1986/2  | 小二・ニュースセンターワイド                        | 岡本好明                         | 110 | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学二年生 | 41(11) | 1985 | 1986/2  | (ファミコンまんが)スーパーマリオブラザーズ                | 横村ただし;しごとと大介                 | 85  | 23  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 41(12) | 1985 | 1986/3  | ファミコン最新かくれキャラ70                       |                              | 15  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 41(12) | 1985 | 1986/3  | 最新ファミコン情報                             |                              | 20  | 1.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学二年生 | 41(12) | 1985 | 1986/3  | 最新ファミコン情報                             |                              | 20  | 0.5 | テレビゲーム  | 仕組みと構造 |
| 小学二年生 | 41(12) | 1985 | 1986/3  | (ファミコンまんが)忍者じゃじゃ丸くん                   | 横村ただし;井上大助                   | 89  | 23  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 42(1)  | 1986 | 1986/4  | 《『サンスーピューター』,エポック社。(電子ゲーム) チラシ》       |                              |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ    |
| 小学二年生 | 42(1)  | 1986 | 1986/4  | 《『サンスーピューター』,エポック社。(電子ゲーム) チラシ》       |                              |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習   |
| 小学二年生 | 42(1)  | 1986 | 1986/4  | 超最新ファミコンカタログ                          |                              | 12  | 2   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学二年生 | 42(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコン最新ゲーム必勝法                         | 100パーセント;江口貴博;加藤昌人;水口哲二;日本物産 | 15  | 6   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコン最新ゲーム必勝法                         | 100パーセント;江口貴博;加藤昌人;水口哲二;日本物産 | 15  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学二年生 | 42(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコン7大うらわざ                           | 100%;江口貴博;加藤昌人               | 114 | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(1)  | 1986 | 1986/4  | おしゃべりポスト                              | ふくいかんじ;うえだ未知                 | 216 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学二年生 | 42(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコンまんが スーパーマリオブラザーズ                 | 横村ただし;しごとと大介                 | 97  | 17  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | 子どもたちは今…二年生の心とからだ                     | 高山英男                         | 192 | 3   | テレビゲーム  | 態度,親向け |
| 小学二年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | ボンバーマンかくれキャラひっさつゲーム                   |                              | 3   | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | マイティボンジャック大研究                         | 水口哲二;佐々木多利爾                  | 9   | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | ファミコン最新ゲーム必勝法                         | 水口哲二                         | 15  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | 毛利名人のファミコン特訓塾                         | 利田浩一;水口哲二;宮尾岳;細田琢司           | 104 | 3   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | 毛利名人のファミコン特訓塾                         | 利田浩一;水口哲二;宮尾岳;細田琢司           | 104 | 1   | テレビゲーム  | 注意点    |
| 小学二年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | おしゃべりポスト                              | ふくいかんじ;うえだ未知                 | 214 | 2   | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学二年生 | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | ファミコンまんが グーニーズ                        | 横村ただし;ひきの真二                  | 87  | 6   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | 《『サンスーピューター』,エポック社。(電子ゲーム) チラシ》       |                              |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ    |
| 小学二年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | 《『サンスーピューター』,エポック社。(電子ゲーム) チラシ》       |                              |     | 4   | 電子ゲーム   | 教科学習   |
| 小学二年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | 《『けいさんゲーム算数2年』,東京書籍,1986。(ファミコン) チラシ》 |                              |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学二年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | 《『けいさんゲーム算数2年』,東京書籍,1986。(ファミコン) チラシ》 |                              |     | 17  | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学二年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | わくわくファミコンゲーム                          | 松田辰彦                         | 3   | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | スーパーマリオブラザーズとおき大ひみつ                   | 江口貴博;加藤昌人                    | 12  | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | ファミコン最新ゲーム大公開                         | 利田浩一;水口哲二;加藤昌人               | 15  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |

|       |        |      |         |  |                         |     |     |        |        |
|-------|--------|------|---------|--|-------------------------|-----|-----|--------|--------|
| 小学二年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | 毛利名人のファミコン特訓塾  | 毛利名人;利田浩一;川窪良治;宮尾岳;細田琢司 | 104 | 3   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | 毛利名人のファミコン特訓塾  | 毛利名人;利田浩一;川窪良治;宮尾岳;細田琢司 | 104 | 1   | テレビゲーム | 態度     |
| 小学二年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | おしゃべりポスト   | ふくいかんじ;うえだ未知            | 226 | 0.5 | テレビゲーム | 態度     |
| 小学二年生 | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | ファミコンまんが忍者ハットリくん                                     | 横村ただし;三谷幸広              | 87  | 17  | テレビゲーム | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 42(4)  | 1986 | 1986/7  | ファミコンまんがゼルダの伝説                                       | 横村ただし;ひきの真二             | 89  | 17  | テレビゲーム | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 42(4)  | 1986 | 1986/7  | わくわくファミコンゲーム   | めぐろ工房;松田辰彦              | 7   | 1   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(4)  | 1986 | 1986/7  | 魔界村大研究   | 森山成雄                    | 14  | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(4)  | 1986 | 1986/7  | ファミコン最新ゲーム大研究  | 江口貴博;利田浩一;加藤昌人;北村凡夫     | 17  | 5   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(4)  | 1986 | 1986/7  | 毛利名人のうらわさ発見法   | 水口哲二;宮尾岳;細田琢司           | 106 | 3.5 | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(4)  | 1986 | 1986/7  | 毛利名人のうらわさ発見法   | 水口哲二;宮尾岳;細田琢司           | 106 | 0.5 | テレビゲーム | 注意点    |
| 小学二年生 | 42(4)  | 1986 | 1986/7  | 情報チャンネル  | 鶴岡信治                    | 186 | 0.5 | テレビゲーム | 態度     |
| 小学二年生 | 42(4)  | 1986 | 1986/7  | おしゃべりポスト   | ふくいかんじ;うえだ未知            | 228 | 0.5 | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(5)  | 1986 | 1986/8  | ファミコン銀ぎんゲーム  | めぐろ工房                   | 5   | 0.5 | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(5)  | 1986 | 1986/8  | ドラゴンクエスト必勝マップ  | 江口貴博                    | 9   | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(5)  | 1986 | 1986/8  | ファミコン最新ゲーム必勝法  | 水口哲二                    | 15  | 5   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(5)  | 1986 | 1986/8  | ファミコン通信  |                         | 96  | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(5)  | 1986 | 1986/8  | おしゃべりポスト   | ふくいかんじ;うえだ未知            | 230 | 0.5 | テレビゲーム | 態度     |
| 小学二年生 | 42(5)  | 1986 | 1986/8  | ファミコンまんが スターソルジャー                                    | 横村ただし;坂丘のぼる             | 79  | 17  | テレビゲーム | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 42(6)  | 1986 | 1986/9  | ファミコン最新ゲーム大研究  |                         | 15  | 6   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(6)  | 1986 | 1986/9  | ファミコン最新ゲーム大研究  |                         | 15  | 1   | テレビゲーム | カタログ   |
| 小学二年生 | 42(6)  | 1986 | 1986/9  | ファミコン通信  | 水口哲二;ふくいかんじ             | 102 | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(6)  | 1986 | 1986/9  | おしゃべりポスト   | ふくいかんじ;うえだ未知            | 238 | 0.5 | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(6)  | 1986 | 1986/9  | ファミコンまんが 魔界村   | 横村ただし                   | 83  | 19  | テレビゲーム | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 42(7)  | 1986 | 1986/10 | (『サンスーピューター』,エポック社。(電子ゲーム) チラシ)                      |                         |     | 0.5 | 電子ゲーム  | チラシ    |
| 小学二年生 | 42(7)  | 1986 | 1986/10 | (『サンスーピューター』,エポック社。(電子ゲーム) チラシ)                      |                         |     | 0.5 | 電子ゲーム  | 教科学習   |
| 小学二年生 | 42(7)  | 1986 | 1986/10 | ファミコンまんが スーパーマリオ ブラザーズ2(完結へん)                        | 横村ただし;田中道明              | 81  | 19  | テレビゲーム | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 42(7)  | 1986 | 1986/10 | 高橋名人の冒険島大公開  | 久米たかし;水口哲二              | 11  | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(7)  | 1986 | 1986/10 | ファミコン最新ゲームこうりゃく法                                     | 水口哲二                    | 17  | 4.5 | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(7)  | 1986 | 1986/10 | ファミコン最新ゲームこうりゃく法                                     | 水口哲二                    | 17  | 0.5 | テレビゲーム | カタログ   |
| 小学二年生 | 42(7)  | 1986 | 1986/10 | スーパーマリオブラザーズさいごのひみつ                                  | 江口貴博                    | 22  | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(7)  | 1986 | 1986/10 | ファミコン通信  |                         | 100 | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(7)  | 1986 | 1986/10 | おしゃべりポスト   | ふくいかんじ;うえだ未知            | 234 | 0.5 | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(8)  | 1986 | 1986/11 | ファミコンまんがじゃじゃ丸の大冒険構成横村ただし                             | 横村ただし;ひきの真二             | 77  | 18  | テレビゲーム | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 42(8)  | 1986 | 1986/11 | スーパーゼビウス必勝マップ  | 北村凡夫                    | 7   | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(8)  | 1986 | 1986/11 | ファミコン最新ゲーム大研究  | 和田浩一;江口貴博;加藤昌人          | 13  | 4.5 | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(8)  | 1986 | 1986/11 | ファミコン最新ゲーム大研究  | 和田浩一;江口貴博;加藤昌人          | 13  | 0.5 | テレビゲーム | カタログ   |
| 小学二年生 | 42(8)  | 1986 | 1986/11 | うらわさ大全集  | バラダイム                   | 127 | 7   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(8)  | 1986 | 1986/11 | おしゃべりポスト   | ふくいかんじ;うえだ未知            | 240 | 0.5 | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(9)  | 1986 | 1986/12 | 最新ファミコンベスト88プレゼント                                    |                         | 7   | 2   | テレビゲーム | カタログ   |
| 小学二年生 | 42(9)  | 1986 | 1986/12 | ファミコンまんが 高橋名人の冒険島                                    | 横村ただし;井上大助              | 45  | 18  | テレビゲーム | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 42(9)  | 1986 | 1986/12 | 最新ファミコン必勝法   | 水口哲二                    | 13  | 3   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(9)  | 1986 | 1986/12 | これがファミコンドラえもんだ!                                      |                         | 16  | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(9)  | 1986 | 1986/12 | きょういのうらわさ史上ベスト30                                     | スタジオ・ハード                | 63  | 9   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(9)  | 1986 | 1986/12 | 情報チャンネル  |                         | 170 | 1   | テレビゲーム | イベント情報 |
| 小学二年生 | 42(9)  | 1986 | 1986/12 | おしゃべりポスト   |                         | 242 | 0.5 | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(10) | 1986 | 1987/1  | ファミコンまんが 悪魔城ドラキュラ                                    | 横村ただし;井上大助              | 45  | 16  | テレビゲーム | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 42(10) | 1986 | 1987/1  | ファミコン最新ゲーム大公開  | 水口哲二                    | 13  | 3   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(10) | 1986 | 1987/1  | ファミコンドラえもんひみつ必勝法                                     | 加藤孝美                    | 16  | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(10) | 1986 | 1987/1  | おしゃべりポスト   | ふくいかんじ;うえだ未知            | 244 | 0.5 | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(11) | 1986 | 1987/2  | 必勝まんがファミコンドラえもん                                      | 横村ただし                   | 13  | 19  | テレビゲーム | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 42(11) | 1986 | 1987/2  | ファミコン4大ゲーム大研究  |                         | 47  | 5   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(11) | 1986 | 1987/2  | マリオくんの必殺ファミコンクイズ                                     | ファミコン取材班                | 113 | 5   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(11) | 1986 | 1987/2  | おしゃべりポスト   |                         | 245 | 0.5 | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(12) | 1986 | 1987/3  | (『ファミリートレーナー アスレチックワールド』,バンダイ,1986。(ファミコン) 他9作品 チラシ) |                         |     | 1   | テレビゲーム | チラシ    |
| 小学二年生 | 42(12) | 1986 | 1987/3  | <ファミコンまんが>キングコング2                                    | 横村ただし;不和美今太郎            | 7   | 19  | テレビゲーム | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 42(12) | 1986 | 1987/3  | ファミコンわるもの大図鑑   | 江口貴博;井上大助               | 44  | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(12) | 1986 | 1987/3  | キングコング2・ドラゴンクエストII大研究                                | 水口哲二;永田浩章               | 47  | 3   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(12) | 1986 | 1987/3  | 高橋名人のドラえもん(超)必勝法                                     | 水口哲二;北村凡夫;佐々木多利爾        | 50  | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 42(12) | 1986 | 1987/3  | おしゃべりポスト   |                         | 243 | 0.5 | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 43(1)  | 1987 | 1987/4  | <ファミコンまんが> ウルトマン                                     | 横村ただし;坂丘のぼる             | 33  | 17  | テレビゲーム | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 43(1)  | 1987 | 1987/4  | ①リンクの冒険  | 森山成雄;しごと大介              | 17  | 3   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 43(1)  | 1987 | 1987/4  | ②ドラゴンクエストII  |                         | 20  | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 43(2)  | 1987 | 1987/5  | (『ダイナマイトボウル』,東芝EMI,1987。(ファミコン) チラシ)                 |                         |     | 0.5 | テレビゲーム | チラシ    |
| 小学二年生 | 43(2)  | 1987 | 1987/5  | (『ダイナマイトボウル』,東芝EMI,1987。(ファミコン) チラシ)                 |                         |     | 0.5 | テレビゲーム | イベント情報 |
| 小学二年生 | 43(2)  | 1987 | 1987/5  | <ファミコンまんが> リンクの冒険                                    | 横村ただし;池原しげと             | 33  | 17  | テレビゲーム | 攻略マンガ  |
| 小学二年生 | 43(2)  | 1987 | 1987/5  | ①ドラゴンクエストII まもの大図鑑                                   | 森山成雄;永田浩章               | 11  | 2   | テレビゲーム | カタログ   |
| 小学二年生 | 43(2)  | 1987 | 1987/5  | ②ファミコン最新ゲーム必勝法                                       | 森山成雄;池尻克美               | 17  | 3   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 43(2)  | 1987 | 1987/5  | ③グーニーズ2必勝法   | 森山成雄                    | 20  | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 43(2)  | 1987 | 1987/5  | ④スーパーマリオくんのうらわさニュース                                  |                         | 154 | 2   | テレビゲーム | 攻略     |
| 小学二年生 | 43(3)  | 1987 | 1987/6  | <ファミコンまんが> グーニーズ2                                    | 横村ただし;井上大助              | 5   | 17  | テレビゲーム | 攻略マンガ  |

|       |        |      |         |                             |                      |     |     |        |          |
|-------|--------|------|---------|-----------------------------|----------------------|-----|-----|--------|----------|
| 小学二年生 | 43(3)  | 1987 | 1987/6  | ファミコンビカビカじゃんけんカード           | 居村真二；しごと大介           | 39  | 2   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(3)  | 1987 | 1987/6  | スーパーマリオくんのファミコンクイズ          | 水口哲二                 | 68  | 4   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(3)  | 1987 | 1987/6  | ファミコン最新ゲーム大公開               |                      | 74  | 5   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(4)  | 1987 | 1987/7  | 「ファミコンまんが」 磨界島              | 横村ただし；井上大助           | 9   | 17  | テレビゲーム | 攻略マンガ    |
| 小学二年生 | 43(4)  | 1987 | 1987/7  | 高橋名人のBugってハニー必勝法            | 森山成雄；水口哲二            | 72  | 4   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(4)  | 1987 | 1987/7  | ファミコン最新ゲーム大公開               | 落合淳一                 | 76  | 2   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(4)  | 1987 | 1987/7  | スーパーマリオくんのファミコンウルトラクイズ      | しごと大介；鶴岡信治           | 78  | 2   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(5)  | 1987 | 1987/8  | 「ファミコンまんが」 ドラゴンスレイヤー(Ⅳ)     | 横村ただし；井上大助           | 5   | 17  | テレビゲーム | 攻略マンガ    |
| 小学二年生 | 43(5)  | 1987 | 1987/8  | 高橋名人のBugってハニー必勝法            |                      | 22  | 3   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(5)  | 1987 | 1987/8  | 高橋名人のBugってハニー必勝法            |                      | 22  | 1   | テレビゲーム | イベント情報   |
| 小学二年生 | 43(5)  | 1987 | 1987/8  | ファミコン最新ゲームずばり大公開            | 落合淳一                 | 74  | 4   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(6)  | 1987 | 1987/9  | 「ファミコンまんが」 燃えろ!!プロ野球        | 坂丘のぼる；永田浩章           | 11  | 17  | テレビゲーム | 攻略マンガ    |
| 小学二年生 | 43(6)  | 1987 | 1987/9  | うらわさコミック                    | 永田浩章                 | 38  | 4   | テレビゲーム | 攻略マンガ    |
| 小学二年生 | 43(6)  | 1987 | 1987/9  | 人気ファミコンワンポイント必勝法            | 森山成雄                 | 62  | 2   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(7)  | 1987 | 1987/10 | 「ファミコンまんが」 ボンバーキング          | 井上大助；横村ただし           | 7   | 14  | テレビゲーム | 攻略マンガ    |
| 小学二年生 | 43(7)  | 1987 | 1987/10 | 最新ファミコンワンポイント必勝法            | 車田正美                 | 21  | 3   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(7)  | 1987 | 1987/10 | 情報チャンネル                     |                      | 38  | 0.5 | テレビゲーム | カタログ     |
| 小学二年生 | 43(7)  | 1987 | 1987/10 | ファミコンうらわさコミック               | 永田浩章；田中道明            | 94  | 4   | テレビゲーム | 攻略マンガ    |
| 小学二年生 | 43(8)  | 1987 | 1987/11 | 「ファミコンまんが」 ゾイド              | たかや健二；横村ただし          | 71  | 14  | テレビゲーム | 攻略マンガ    |
| 小学二年生 | 43(8)  | 1987 | 1987/11 | ファミコン聖闘士星矢ギンギンゲーム           |                      | 5   | 0.5 | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(8)  | 1987 | 1987/11 | これがうわさのPCエンジンだ              |                      | 85  | 2.5 | テレビゲーム | 仕組みと構造   |
| 小学二年生 | 43(8)  | 1987 | 1987/11 | これがうわさのPCエンジンだ              |                      | 85  | 0.5 | テレビゲーム | カタログ     |
| 小学二年生 | 43(8)  | 1987 | 1987/11 | ファミコン最新ニュース                 | 緒方都幸                 | 88  | 2   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(9)  | 1987 | 1987/12 | ファミコン最新ニュース                 | 森山成雄；しごと大介           | 36  | 4   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(9)  | 1987 | 1987/12 | PCエンジン新ゲーム大公開               | 北村凡夫                 | 72  | 2   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(10) | 1987 | 1988/1  | PCエンジンまんが・カトちゃんケンちゃん        | 井上大助                 | 28  | 8   | テレビゲーム | 攻略マンガ    |
| 小学二年生 | 43(10) | 1987 | 1988/1  | ファミコン・ドラゴンクエストⅢ大研究          | エニックス                | 36  | 4   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(10) | 1987 | 1988/1  | PCエンジン・カトちゃんケンちゃん必勝法        |                      | 54  | 2   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(11) | 1987 | 1988/2  | 高橋名人のビックリマンワールド攻略法          | 森山成雄；水口哲二            | 85  | 3   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(11) | 1987 | 1988/2  | わくわくファミコンランド                | 林克典                  | 88  | 4   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(12) | 1987 | 1988/3  | ドラゴンクエストⅢいざ冒険の旅へ            | 水口哲二；しごと大介           | 16  | 2   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学二年生 | 43(12) | 1987 | 1988/3  | PCエンジン2大ゲーム激公開              | 北村凡夫                 | 19  | 4   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学三年生 | 32(10) | 1977 | 1978/1  | ゲームベスト10                    |                      | 38  | 0.5 | テレビゲーム | カタログ     |
| 小学三年生 | 32(11) | 1977 | 1978/2  | 親と子の広場                      | 斎藤次郎                 | 279 | 0.5 | テレビゲーム | 態度、親向け   |
| 小学三年生 | 32(11) | 1977 | 1978/2  | （『算数メイト』，エポック社。（電子ゲーム） チラシ） |                      |     | 0.5 | 電子ゲーム  | チラシ、親向け  |
| 小学三年生 | 32(11) | 1977 | 1978/2  | （『算数メイト』，エポック社。（電子ゲーム） チラシ） |                      |     | 0.5 | 電子ゲーム  | 教科学習、親向け |
| 小学三年生 | 32(12) | 1977 | 1978/3  | （『さんすう博士』，シャープ。（電子ゲーム） チラシ） |                      |     | 1   | 電子ゲーム  | チラシ、親向け  |
| 小学三年生 | 32(12) | 1977 | 1978/3  | （『さんすう博士』，シャープ。（電子ゲーム） チラシ） |                      |     | 1   | 電子ゲーム  | 教科学習、親向け |
| 小学三年生 | 33(1)  | 1978 | 1978/4  | （『さんすう博士』，シャープ。（電子ゲーム） チラシ） |                      |     | 1   | 電子ゲーム  | チラシ、親向け  |
| 小学三年生 | 33(1)  | 1978 | 1978/4  | （『さんすう博士』，シャープ。（電子ゲーム） チラシ） |                      |     | 1   | 電子ゲーム  | 教科学習、親向け |
| 小学三年生 | 33(4)  | 1978 | 1978/7  | 親と子の広場                      | 斎藤次郎                 | 275 | 0.5 | テレビゲーム | 態度、親向け   |
| 小学三年生 | 34(1)  | 1979 | 1979/4  | （『算数メイト』，エポック社。（電子ゲーム） チラシ） |                      |     | 0.5 | 電子ゲーム  | チラシ、親向け  |
| 小学三年生 | 34(1)  | 1979 | 1979/4  | （『算数メイト』，エポック社。（電子ゲーム） チラシ） |                      |     | 0.5 | 電子ゲーム  | 教科学習、親向け |
| 小学三年生 | 34(9)  | 1979 | 1979/12 | きみもゲームチャンピオン                |                      | 38  | 3   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 34(9)  | 1979 | 1979/12 | きみもゲームチャンピオン                |                      |     | 1   | テレビゲーム | 攻略       |
| 小学三年生 | 35(5)  | 1980 | 1980/8  | チャレンジャー平                    | すがやみつる               | 183 | 0.5 | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 35(9)  | 1980 | 1980/12 | 一平が教える電子ゲーム必勝法              | すがやみつる               | 157 | 5   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 36(7)  | 1981 | 1981/10 | （任天堂 電子ゲームチラシ）              |                      | 86  | 0.5 | 電子ゲーム  | チラシ      |
| 小学三年生 | 36(8)  | 1981 | 1981/11 | 最新電子ゲーム必勝法                  |                      | 127 | 5   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 36(10) | 1981 | 1982/1  | （エポック社 カセットビジョンチラシ）         |                      |     | 1   | テレビゲーム | チラシ      |
| 小学三年生 | 36(10) | 1981 | 1982/1  | お正月おもしろゲームベスト10             | 岡本好明；すがやみつる；<br>錦賀レニ | 29  | 2   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 37(2)  | 1982 | 1982/5  | あらし最新電子ゲーム必勝法               |                      | 29  | 3   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 37(2)  | 1982 | 1982/5  | あらし最新電子ゲーム必勝法               |                      | 29  | 1   | 電子ゲーム  | カタログ     |
| 小学三年生 | 37(3)  | 1982 | 1982/6  | （エポック社 電子ゲームチラシ）            |                      | 187 | 1   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 37(4)  | 1982 | 1982/7  | ゲームセンターあらし最強ゲーム大決戦          |                      | 31  | 5   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 37(4)  | 1982 | 1982/7  | プレゼントつき 小三新せい品ニュース          |                      | 268 | 2   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 37(5)  | 1982 | 1982/8  | ゲームセンターあらし 電子ゲーム最新型カタログ     |                      | 42  | 5   | 電子ゲーム  | カタログ     |
| 小学三年生 | 37(5)  | 1982 | 1982/8  | （エポック社 電子ゲームチラシ）            |                      |     | 1   | 電子ゲーム  | チラシ      |
| 小学三年生 | 37(6)  | 1982 | 1982/9  | プレゼントつき 小三新せい品ニュース          |                      |     | 2   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 37(6)  | 1982 | 1982/9  | （エポック社 カセットビジョンチラシ）         |                      |     | 1   | テレビゲーム | チラシ      |
| 小学三年生 | 37(7)  | 1982 | 1982/10 | 電子ゲームなんでもベスト3               |                      | 29  | 4   | 電子ゲーム  | カタログ     |
| 小学三年生 | 37(7)  | 1982 | 1982/10 | （エポック社 電子ゲームチラシ）            |                      |     | 1   | 電子ゲーム  | チラシ      |
| 小学三年生 | 37(7)  | 1982 | 1982/10 | プレゼントつき 小三新せい品ニュース          |                      |     | 2   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 37(8)  | 1982 | 1982/11 | 電子ゲームびっくり大じてん               | 池尻克美；すがやみつる          | 29  | 2   | 電子ゲーム  | 制作（企業）   |
| 小学三年生 | 37(8)  | 1982 | 1982/11 | 電子ゲームびっくり大じてん               | 池尻克美；すがやみつる          | 29  | 1.5 | 電子ゲーム  | 仕組みと構造   |
| 小学三年生 | 37(8)  | 1982 | 1982/11 | 電子ゲームびっくり大じてん               | 池尻克美；すがやみつる          | 29  | 1.5 | 電子ゲーム  | 注意点      |
| 小学三年生 | 37(8)  | 1982 | 1982/11 | プレゼントつき 小三新せい品ニュース          |                      | 187 | 2   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 37(9)  | 1982 | 1982/12 | ゲームセンターあらし 最新電子ゲームベストカタログ   |                      | 22  | 4   | 電子ゲーム  | カタログ     |
| 小学三年生 | 37(9)  | 1982 | 1982/12 | （エポック社 電子ゲームチラシ）            |                      |     | 1   | 電子ゲーム  | チラシ      |
| 小学三年生 | 37(9)  | 1982 | 1982/12 | プレゼントつき 小三新せい品ニュース          |                      | 88  | 2   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 37(10) | 1982 | 1983/1  | お正月おもしろゲーム大調査               |                      | 27  | 5   | 電子ゲーム  | カタログ     |
| 小学三年生 | 37(10) | 1982 | 1983/1  | （エポック社 カセットビジョンチラシ）         |                      |     | 1   | テレビゲーム | チラシ      |
| 小学三年生 | 37(10) | 1982 | 1983/1  | 小三おもちゃニュース スペースディフェンダー      |                      | 62  | 2   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 37(11) | 1982 | 1983/2  | 電子ゲームウルトラクイズ                | 水谷紀雄                 | 123 | 5   | 電子ゲーム  | 仕組みと構造   |
| 小学三年生 | 37(12) | 1982 | 1983/3  | 最新電子ゲームおもしろ大発見              |                      | 31  | 3   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 37(12) | 1982 | 1983/3  | 最新電子ゲームおもしろ大発見              |                      | 31  | 1   | 電子ゲーム  | カタログ     |
| 小学三年生 | 38(1)  | 1983 | 1983/4  | （エポック社 電子ゲームチラシ）            |                      |     | 1   | 電子ゲーム  | チラシ      |
| 小学三年生 | 38(1)  | 1983 | 1983/4  | ボーイズランド 人気電子ゲーム完全必勝法        |                      | 40  | 5   | 電子ゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 38(2)  | 1983 | 1983/5  | （エポック社 電子ゲームチラシ）            |                      |     | 1   | 電子ゲーム  | チラシ      |
| 小学三年生 | 38(2)  | 1983 | 1983/5  | 電子ゲームミニ教室                   |                      | 238 | 1   | 電子ゲーム  | 攻略       |

|       |        |      |         |  |                     |     |     |         |            |
|-------|--------|------|---------|--|---------------------|-----|-----|---------|------------|
| 小学三年生 | 38(3)  | 1983 | 1983/6  | (エボック社 電子ゲームチラシ)                               |                     |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ        |
| 小学三年生 | 38(3)  | 1983 | 1983/6  | 立体電子ゲームてってい大研究                                 | 水谷紀雄;三田部勉;田巻照敏;池尻克美 | 161 | 2   | 電子ゲーム   | 仕組みと構造     |
| 小学三年生 | 38(3)  | 1983 | 1983/6  | 立体電子ゲームてってい大研究                                 | 水谷紀雄;三田部勉;田巻照敏;池尻克美 | 161 | 1   | 電子ゲーム   | 攻略         |
| 小学三年生 | 38(4)  | 1983 | 1983/7  | 最新おもちゃニュース                                     |                     | 88  | 1   | 電子ゲーム   | 攻略         |
| 小学三年生 | 38(5)  | 1983 | 1983/8  | (エボック社 電子ゲームチラシ)                               |                     |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ        |
| 小学三年生 | 38(7)  | 1983 | 1983/10 | (エボック社 カセットビジョン)r. チラシ)                        |                     |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ        |
| 小学三年生 | 39(2)  | 1984 | 1984/5  | (『サンスーピューター』,エボック社. (電子ゲーム) チラシ)               |                     |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ,親向け    |
| 小学三年生 | 39(2)  | 1984 | 1984/5  | (『サンスーピューター』,エボック社. (電子ゲーム) チラシ)               |                     |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習,親向け   |
| 小学三年生 | 39(2)  | 1984 | 1984/5  | (『サンスーピューター』,エボック社. (電子ゲーム) 教科学習)              |                     |     | 2   | 電子ゲーム   | 教科学習,親向け   |
| 小学三年生 | 39(3)  | 1984 | 1984/6  | (『サンスーピューター』,エボック社. (電子ゲーム) チラシ)               |                     |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ,親向け    |
| 小学三年生 | 39(3)  | 1984 | 1984/6  | (『サンスーピューター』,エボック社. (電子ゲーム) チラシ)               |                     |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習,親向け   |
| 小学三年生 | 39(5)  | 1984 | 1984/8  | (エボック社 電子ゲームチラシ)                               |                     |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ        |
| 小学三年生 | 39(7)  | 1984 | 1984/10 | (『サンスーピューター』,エボック社. (電子ゲーム) チラシ)               |                     |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ        |
| 小学三年生 | 39(7)  | 1984 | 1984/10 | (『サンスーピューター』,エボック社. (電子ゲーム) チラシ)               |                     |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習       |
| 小学三年生 | 39(9)  | 1984 | 1984/12 | おもしろマイコンゲームカタログ                                |                     | 109 | 3.5 | テレビゲーム  | カタログ       |
| 小学三年生 | 39(9)  | 1984 | 1984/12 | おもしろマイコンゲームカタログ                                |                     | 109 | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習       |
| 小学三年生 | 39(9)  | 1984 | 1984/12 | おもしろマイコンゲームカタログ                                |                     |     | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ       |
| 小学三年生 | 39(10) | 1984 | 1985/1  | 最新ホビー大カタログ                                     |                     | 13  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ       |
| 小学三年生 | 40(1)  | 1985 | 1985/4  | (バンダイ 電子ゲームチラシ)                                |                     |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ        |
| 小学三年生 | 40(1)  | 1985 | 1985/4  | コンピュータゲーム最新ソフト必勝法!                             | BAKU斉藤              | 18  | 5   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(1)  | 1985 | 1985/4  | コンピュータゲーム最新ソフト必勝法!                             | BAKU斉藤              | 18  | 1   | テレビゲーム  | カタログ       |
| 小学三年生 | 40(2)  | 1985 | 1985/5  | (『サンスーピューター』,エボック社. (電子ゲーム) チラシ)               |                     |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ        |
| 小学三年生 | 40(2)  | 1985 | 1985/5  | (『サンスーピューター』,エボック社. (電子ゲーム) チラシ)               |                     |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習       |
| 小学三年生 | 40(2)  | 1985 | 1985/5  | コンピュータゲーム100カタログ                               |                     | 7   | 1.5 | テレビゲーム  | カタログ       |
| 小学三年生 | 40(2)  | 1985 | 1985/5  | コンピュータゲーム100カタログ                               |                     | 7   | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ       |
| 小学三年生 | 40(2)  | 1985 | 1985/5  | 必勝法つきファミコンソフト人気ベスト3                            | 加藤昌人;清原一秀           | 109 | 7   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(2)  | 1985 | 1985/5  | (バンダイ 電子ゲームチラシ)                                |                     |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ        |
| 小学三年生 | 40(2)  | 1985 | 1985/5  | (『チャンピオンシップロードランナー』,ハドソン,1985. (ファミコン) イベント情報) |                     |     | 1   | テレビゲーム  | イベント情報     |
| 小学三年生 | 40(3)  | 1985 | 1985/6  | (『サンスーピューター』,エボック社. (電子ゲーム) チラシ)               |                     |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ        |
| 小学三年生 | 40(3)  | 1985 | 1985/6  | (『サンスーピューター』,エボック社. (電子ゲーム) チラシ)               |                     |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習       |
| 小学三年生 | 40(3)  | 1985 | 1985/6  | 最新ファミコンウルトラ必勝法!                                | 加藤昌人                | 20  | 6   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(4)  | 1985 | 1985/7  | ファミコン最終エリア大公開!                                 | 利田浩一                | 18  | 6   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(5)  | 1985 | 1985/8  | ファミコンうらわざ大公開!                                  | 利田浩一                | 91  | 6.5 | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(5)  | 1985 | 1985/8  | ファミコンうらわざ大公開!                                  | 利田浩一                | 91  | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(6)  | 1985 | 1985/9  | 小三ファミコン新聞                                      | 利田浩一;望月かつみ          | 7   | 1   | テレビゲーム  | カタログ       |
| 小学三年生 | 40(6)  | 1985 | 1985/9  | 小三ファミコン新聞                                      | 利田浩一;望月かつみ          | 7   | 0.5 | テレビゲーム  | 態度         |
| 小学三年生 | 40(6)  | 1985 | 1985/9  | 小三ファミコン新聞                                      | 利田浩一;望月かつみ          | 7   | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報     |
| 小学三年生 | 40(6)  | 1985 | 1985/9  | スターフォース必勝法                                     | 利田浩一;望月かつみ          | 181 | 7   | テレビゲーム  | 攻略マンガ      |
| 小学三年生 | 40(6)  | 1985 | 1985/9  | (HAL研究所 JOYBALLチラシ)                            |                     |     | 2   | テレビゲーム  | チラシ        |
| 小学三年生 | 40(6)  | 1985 | 1985/9  | (HAL研究所 JOYBALLチラシ)                            |                     |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ        |
| 小学三年生 | 40(7)  | 1985 | 1985/10 | (『サンスーピューター』,エボック社. (電子ゲーム) チラシ)               |                     |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ        |
| 小学三年生 | 40(7)  | 1985 | 1985/10 | (『サンスーピューター』,エボック社. (電子ゲーム) チラシ)               |                     |     | 0.5 | 電子ゲーム   | 教科学習       |
| 小学三年生 | 40(7)  | 1985 | 1985/10 | 超最新ファミコン完全カタログ                                 |                     | 7   | 2   | テレビゲーム  | カタログ       |
| 小学三年生 | 40(7)  | 1985 | 1985/10 | クイズファミコン必勝法                                    | 利田浩一                | 22  | 6   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(7)  | 1985 | 1985/10 | クイズファミコン必勝法                                    | 利田浩一                | 22  | 1   | テレビゲーム  | カタログ       |
| 小学三年生 | 40(8)  | 1985 | 1985/11 | (『ファミコンまんが』 スパルタンX必勝法                          | かたおか徹治              | 149 | 7   | テレビゲーム  | 攻略マンガ      |
| 小学三年生 | 40(8)  | 1985 | 1985/11 | 最新かくれキャラ大公開                                    |                     | 29  | 5   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(8)  | 1985 | 1985/11 | 最新かくれキャラ大公開                                    |                     | 29  | 1   | テレビゲーム  | カタログ       |
| 小学三年生 | 40(9)  | 1985 | 1985/12 | ファミコン必勝ミニブック                                   |                     | 5   | 2   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(9)  | 1985 | 1985/12 | ファミコンうらわざ大全集                                   | 100パーセント・江口貴博       | 29  | 6   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(9)  | 1985 | 1985/12 | ファミコンうらわざ大全集                                   | 100パーセント・江口貴博       | 29  | 1   | テレビゲーム  | カタログ       |
| 小学三年生 | 40(9)  | 1985 | 1985/12 | カルチャープラザ                                       | 迫田文雄                | 261 | 0.5 | テレビゲーム  | 注意点,親向け    |
| 小学三年生 | 40(9)  | 1985 | 1985/12 | (HAL研究所 JOYBALLチラシ)                            |                     |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ        |
| 小学三年生 | 40(10) | 1985 | 1986/1  | 超最新ファミコン完全カタログ                                 |                     | 7   | 2   | テレビゲーム  | カタログ       |
| 小学三年生 | 40(10) | 1985 | 1986/1  | ダントツファミコン完全げきは法                                |                     | 29  | 5   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(10) | 1985 | 1986/1  | 人気ファミコンプレゼントクイズ                                |                     | 77  | 6   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(10) | 1985 | 1986/1  | 人気ファミコンプレゼントクイズ                                |                     | 77  | 1   | テレビゲーム  | カタログ       |
| 小学三年生 | 40(11) | 1985 | 1986/2  | ファミコンパッケージカード                                  |                     | 5   | 2   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(11) | 1985 | 1986/2  | ファミコンひみつわざ大作戦                                  | 江口貴博;加藤昌人           | 18  | 6   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(11) | 1985 | 1986/2  | (ファミコンまんが)スーパーマリオブラザーズ                         | 沢田ユキオ               | 77  | 11  | テレビゲーム  | 攻略マンガ      |
| 小学三年生 | 40(12) | 1985 | 1986/3  | ファミコン最終エリア大公開!                                 | 江口貴博;水口哲二;加藤昌人      | 26  | 4   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 40(12) | 1985 | 1986/3  | ファミコン最終エリア大公開!                                 | 江口貴博;水口哲二;加藤昌人      | 26  | 1   | テレビゲーム  | 仕組みと構造     |
| 小学三年生 | 40(12) | 1985 | 1986/3  | ファミコン最終エリア大公開!                                 | 江口貴博;水口哲二;加藤昌人      | 26  | 1   | テレビゲーム  | カタログ       |
| 小学三年生 | 40(12) | 1985 | 1986/3  | ツインビー・ドンブリ島大作戦                                 | 望月かつみ               | 147 | 9   | テレビゲーム  | 攻略マンガ      |
| 小学三年生 | 41(1)  | 1986 | 1986/4  | ゆめのファミコンディスクシステム新登場!!                          |                     | 3   | 1   | テレビゲーム  | 仕組みと構造     |
| 小学三年生 | 41(1)  | 1986 | 1986/4  | ゆめのファミコンディスクシステム新登場!!                          |                     | 3   | 1   | テレビゲーム  | カタログ       |
| 小学三年生 | 41(1)  | 1986 | 1986/4  | スーパーマリオブラザーズ超人テクニック                            | 酒井ゆきお;沢田ユキオ;細田琢司    | 25  | 5   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 41(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコンまんがスペシャル/忍者ハットリくん                         | 田中道明;江口貴博           | 79  | 13  | テレビゲーム  | 攻略マンガ      |
| 小学三年生 | 41(1)  | 1986 | 1986/4  | カルチャープラザ                                       |                     | 267 | 2   | テレビゲーム  | 注意点,親向け    |
| 小学三年生 | 41(1)  | 1986 | 1986/4  | カルチャープラザ                                       |                     | 267 | 1   | テレビゲーム  | 仕組みと構造,親向け |
| 小学三年生 | 41(2)  | 1986 | 1986/5  | ファミコンやくそくカード                                   |                     | 3   | 1   | テレビゲーム  | 注意点        |
| 小学三年生 | 41(2)  | 1986 | 1986/5  | 超最新ファミコン新聞                                     | 100パーセント・江口貴博       | 7   | 2   | テレビゲーム  | 攻略         |
| 小学三年生 | 41(2)  | 1986 | 1986/5  | スーパーマリオブラザーズ ピーチ姫救出④テクニック                      |                     | 29  | 5   | テレビゲーム  | 攻略         |

|       |        |      |         |  |                          |     |      |         |          |
|-------|--------|------|---------|--|--------------------------|-----|------|---------|----------|
| 小学三年生 | 41(2)  | 1986 | 1986/5  | ファミコン必勝まんが・ゼルダの伝説                          | 沢田ユキオ；江口貴博               | 77  | 11   | テレビゲーム  | 攻略マンガ    |
| 小学三年生 | 41(3)  | 1986 | 1986/6  | グーニーズ攻略マップ                                 |                          | 7   | 3    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(3)  | 1986 | 1986/6  | ゼルダの伝説完全マップ                                | 北村凡夫；小三ファミコン班            | 10  | 3    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(3)  | 1986 | 1986/6  | ゼルダの伝説きめわざ大公開                              | 北村凡夫；沢田ユキオ               | 13  | 5    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(3)  | 1986 | 1986/6  | 〈ファミコン大特集〉忍者ハットリくん◎必勝術                     |                          | 77  | 11   | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(3)  | 1986 | 1986/6  | （『けいさんゲーム算数3年』，東京書籍，1986。（ファミコン）チラシ）       |                          |     | 0.5  | テレビゲーム  | チラシ      |
| 小学三年生 | 41(3)  | 1986 | 1986/6  | （『けいさんゲーム算数3年』，東京書籍，1986。（ファミコン）チラシ）       |                          |     | 0.5  | テレビゲーム  | 教科学習     |
| 小学三年生 | 41(4)  | 1986 | 1986/7  | ファミキャラ必勝力カタログ                              | 沢田ユキオ；北村凡夫               | 7   | 2    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(4)  | 1986 | 1986/7  | 超最新ファミテック大公開                               |                          | 29  | 9    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(4)  | 1986 | 1986/7  | （秘伝ファミコンまんが）謎の村雨城                          | 今道英治                     | 77  | 13   | テレビゲーム  | 攻略マンガ    |
| 小学三年生 | 41(4)  | 1986 | 1986/7  | マリオ・ハットリ・グーニーズクイズ                          | 沢田ユキオ                    | 137 | 7    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(4)  | 1986 | 1986/7  | カルチャーブラザ                                   |                          | 265 | 1    | テレビゲーム  | 態度，親向け   |
| 小学三年生 | 41(4)  | 1986 | 1986/7  | カルチャーブラザ                                   |                          | 265 | 1    | テレビゲーム  | 教科学習，親向け |
| 小学三年生 | 41(5)  | 1986 | 1986/8  | 夏休みファミコン必勝カレンダー                            |                          | 7   | 2    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(5)  | 1986 | 1986/8  | スーパーマリオブラザーズ2大公開！                          | 沢田ユキオ；イシュトヴァーン；水口哲二      | 29  | 5    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(5)  | 1986 | 1986/8  | 超最新ファミコンきめわざ大作戦                            |                          | 137 | 6    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(6)  | 1986 | 1986/9  | スーパーマリオブラザーズ2 超人テック新発見！                    |                          | 18  | 5    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(6)  | 1986 | 1986/9  | スーパーマリオブラザーズ2 超人テック新発見！                    |                          | 18  | 1    | テレビゲーム  | カタログ     |
| 小学三年生 | 41(6)  | 1986 | 1986/9  | 〈ファミコンまんが〉魔界村                              | かたおか徹治                   | 77  | 9    | テレビゲーム  | 攻略マンガ    |
| 小学三年生 | 41(6)  | 1986 | 1986/9  | 高橋名人のスターソルジャー必勝塾                           |                          | 86  | 8    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(7)  | 1986 | 1986/10 | スーパーマリオブラザーズ2・魔界村超ウラ技大公開！                  |                          | 29  | 5    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(7)  | 1986 | 1986/10 | 〈必勝法つきファミコンまんが〉ソロモンの鍵                      | 沢田ユキオ                    | 77  | 9    | テレビゲーム  | 攻略マンガ    |
| 小学三年生 | 41(7)  | 1986 | 1986/10 | 最新ファミコンハイテク攻略法                             |                          | 88  | 6    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(8)  | 1986 | 1986/11 | 超最新ファミコン新聞                                 |                          | 7   | 1.5  | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(8)  | 1986 | 1986/11 | 超最新ファミコン新聞                                 |                          | 7   | 0.5  | テレビゲーム  | イベント情報   |
| 小学三年生 | 41(8)  | 1986 | 1986/11 | マリオ2・魔界村ファミコンウルトライズ                        |                          | 29  | 5    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(8)  | 1986 | 1986/11 | 9月号ば集ファミコンアイデアコンテスト入選作品発表                  | 高橋利幸；小学三年生編集長            | 90  | 3    | テレビゲーム  | 態度       |
| 小学三年生 | 41(9)  | 1986 | 1986/12 | メトロイド必勝法                                   |                          | 29  | 5    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(9)  | 1986 | 1986/12 | 超最新ファミコン◎極意大公開                             | 坂丘のぼる；沢田ユキオ              | 77  | 10.5 | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(9)  | 1986 | 1986/12 | 超最新ファミコン◎極意大公開                             | 坂丘のぼる；沢田ユキオ              | 77  | 0.5  | テレビゲーム  | イベント情報   |
| 小学三年生 | 41(10) | 1986 | 1987/1  | 最新ファミコン5大スcoop!! 迷宮組曲完全攻略法                 | 沢田ユキオ                    | 9   | 4    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(10) | 1986 | 1987/1  | 高橋名人が教えるファミコンドラえもん◎攻略法                     | 森山成雄                     | 15  | 5    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(10) | 1986 | 1987/1  | 〈ファミコンまんが〉聖飢魔II・悪魔の逆襲！                     | 立石佳太                     | 139 | 8    | テレビゲーム  | 攻略マンガ    |
| 小学三年生 | 41(10) | 1986 | 1987/1  | （カシオ MSX MX-101 チラシ）                       |                          |     | 1    | パソコンゲーム | チラシ      |
| 小学三年生 | 41(10) | 1986 | 1987/1  | パソコンで遊ぼう                                   | 岡本好明                     | 147 | 2.5  | パソコンゲーム | カタログ     |
| 小学三年生 | 41(10) | 1986 | 1987/1  | パソコンで遊ぼう                                   | 岡本好明                     | 147 | 2.5  | パソコンゲーム | 仕組みと構造   |
| 小学三年生 | 41(11) | 1986 | 1987/2  | 最新ファミコン極◎情報                                | 水口哲二；酒井ゆきお；細田琢司          | 5   | 5    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(11) | 1986 | 1987/2  | 最新ファミコン極◎情報                                | 水口哲二；酒井ゆきお；細田琢司          | 5   | 2    | テレビゲーム  | カタログ     |
| 小学三年生 | 41(11) | 1986 | 1987/2  | （サンソフト（ファミコン）2作品チラシ）                       |                          |     | 0.5  | テレビゲーム  | チラシ      |
| 小学三年生 | 41(11) | 1986 | 1987/2  | （サンソフト（ファミコン）2作品チラシ）                       |                          |     | 0.5  | テレビゲーム  | 教科学習     |
| 小学三年生 | 41(11) | 1986 | 1987/2  | ファミコンドラえもん（開拓編）完全マップ                       |                          | 13  | 2    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(11) | 1986 | 1987/2  | パソコンで遊ぼう（2）                                |                          | 94  | 5    | パソコンゲーム | 制作（自主）   |
| 小学三年生 | 41(11) | 1986 | 1987/2  | カルチャーブラザ                                   |                          | 267 | 0.5  | テレビゲーム  | 態度，親向け   |
| 小学三年生 | 41(11) | 1986 | 1987/2  | 11・12月号ば集ファミコンドラえもんかくれキャラアイデアコンテスト入選作品発表   | 藤子不二雄；高橋名人；野沢プログラマー；福島征英 | 190 | 2    | テレビゲーム  | イベント情報   |
| 小学三年生 | 41(12) | 1986 | 1987/3  | ファミコンパッケージシール                              |                          | 5   | 2    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(12) | 1986 | 1987/3  | （バンダイ（ファミコン）8作品チラシ）                        |                          |     | 1    | テレビゲーム  | チラシ      |
| 小学三年生 | 41(12) | 1986 | 1987/3  | ファミコンドラえもん海底編完全せいはい                        | 水口哲二；田中道明                | 29  | 5    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 41(12) | 1986 | 1987/3  | （サンソフト（ファミコン）3作品チラシ）                       |                          |     | 0.5  | テレビゲーム  | チラシ      |
| 小学三年生 | 41(12) | 1986 | 1987/3  | （サンソフト（ファミコン）3作品チラシ）                       |                          |     | 0.5  | テレビゲーム  | 教科学習     |
| 小学三年生 | 41(12) | 1986 | 1987/3  | 〈小四まんが〉ファミコンボーイ撃太                          | 坂丘のぼる                    | 118 | 6    | テレビゲーム  | 攻略マンガ    |
| 小学三年生 | 41(12) | 1986 | 1987/3  | パソコンで遊ぼう                                   |                          | 86  | 4    | パソコンゲーム | 仕組みと構造   |
| 小学三年生 | 42(1)  | 1987 | 1987/4  | 高橋名人の最新ファミコンズバリ攻略法                         |                          | 29  | 5    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 42(1)  | 1987 | 1987/4  | 高橋名人のファミコンクラブ                              |                          | 258 | 3    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 42(1)  | 1987 | 1987/4  | 高橋名人のファミコンクラブ                              |                          | 258 | 1    | テレビゲーム  | カタログ     |
| 小学三年生 | 42(1)  | 1987 | 1987/4  | （『聖剣サイコカリバー 魔獣の森伝説』，イマジニア，1987。（ファミコン）チラシ） |                          |     | 1    | テレビゲーム  | チラシ      |
| 小学三年生 | 42(2)  | 1987 | 1987/5  | （『ダイナマイトボウル』，東芝EMI，1987。（ファミコン）チラシ）        |                          |     | 0.5  | テレビゲーム  | チラシ      |
| 小学三年生 | 42(2)  | 1987 | 1987/5  | （『ダイナマイトボウル』，東芝EMI，1987。（ファミコン）チラシ）        |                          |     | 0.5  | テレビゲーム  | イベント情報   |
| 小学三年生 | 42(2)  | 1987 | 1987/5  | 〈ファミコンまんが〉グーニーズ2                           | ひらいけい                    | 68  | 11   | テレビゲーム  | 攻略マンガ    |
| 小学三年生 | 42(2)  | 1987 | 1987/5  | ドラゴンクエストII◎攻略指令                            |                          | 79  | 3    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 42(3)  | 1987 | 1987/6  | 高橋名人のBugつてハニーひみつ必勝法!!                      | 高橋名人                     | 41  | 3    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 42(3)  | 1987 | 1987/6  | 高橋名人のファミコンクラブ                              |                          | 198 | 4.5  | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 42(3)  | 1987 | 1987/6  | 高橋名人のファミコンクラブ                              |                          | 198 | 1    | テレビゲーム  | カタログ     |
| 小学三年生 | 42(3)  | 1987 | 1987/6  | 高橋名人のファミコンクラブ                              |                          | 198 | 0.5  | テレビゲーム  | 態度       |
| 小学三年生 | 42(4)  | 1987 | 1987/7  | 高橋名人のファミコン超ひみつ情報                           |                          | 61  | 5    | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 42(4)  | 1987 | 1987/7  | 高橋名人のファミコンクラブ                              |                          | 236 | 1.5  | テレビゲーム  | 攻略       |
| 小学三年生 | 42(4)  | 1987 | 1987/7  | 高橋名人のファミコンクラブ                              |                          | 236 | 1.5  | テレビゲーム  | 態度       |
| 小学三年生 | 42(4)  | 1987 | 1987/7  | 高橋名人のファミコンクラブ                              |                          | 236 | 0.5  | テレビゲーム  | カタログ     |
| 小学三年生 | 42(4)  | 1987 | 1987/7  | 高橋名人のファミコンクラブ                              |                          | 236 | 0.5  | テレビゲーム  | イベント情報   |
| 小学三年生 | 42(4)  | 1987 | 1987/7  | （『高橋名人のBUGってハニー』，ハドソン，1987。（ファミコン）チラシ）     |                          |     | 1    | テレビゲーム  | チラシ      |

|       |        |      |         |   |                            |     |     |         |         |
|-------|--------|------|---------|---|----------------------------|-----|-----|---------|---------|
| 小学三年生 | 42(5)  | 1987 | 1987/8  | 最新ファミコン決定版(秘)攻略法                        |                            | 19  | 2.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(5)  | 1987 | 1987/8  | 最新ファミコン決定版(秘)攻略法                        |                            | 19  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学三年生 | 42(6)  | 1987 | 1987/9  | ファミコンゾイド完全げきは法                          |                            | 68  | 2   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(6)  | 1987 | 1987/9  | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 189 | 2.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(6)  | 1987 | 1987/9  | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 189 | 1.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学三年生 | 42(6)  | 1987 | 1987/9  | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 189 | 1   | テレビゲーム  | 態度      |
| 小学三年生 | 42(7)  | 1987 | 1987/10 | 『ゾイド 中央大陸の戦い』, 東芝EMI, 1987. (ファミコン) チラシ |                            |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学三年生 | 42(7)  | 1987 | 1987/10 | 2大ファミコン完全せいは                            | 柴尾豊太郎                      | 24  | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(7)  | 1987 | 1987/10 | 高橋名人の小3ファミコンクラブ                         |                            | 58  | 3.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(7)  | 1987 | 1987/10 | 高橋名人の小3ファミコンクラブ                         |                            | 58  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学三年生 | 42(8)  | 1987 | 1987/11 | 最新テレビゲームPCエンジン発進!                       |                            | 79  | 2   | テレビゲーム  | 仕組みと構造  |
| 小学三年生 | 42(8)  | 1987 | 1987/11 | 最新テレビゲームPCエンジン発進!                       |                            | 79  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学三年生 | 42(8)  | 1987 | 1987/11 | 最新ファミコン完全せいは                            |                            | 82  | 2   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(8)  | 1987 | 1987/11 | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 178 | 2   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(8)  | 1987 | 1987/11 | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 178 | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学三年生 | 42(8)  | 1987 | 1987/11 | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 178 | 0.5 | テレビゲーム  | 制作 (企業) |
| 小学三年生 | 42(9)  | 1987 | 1987/12 | PCエンジン・必勝法まんが・ビックリマンワールド                | たかや健二                      | 33  | 11  | テレビゲーム  | 攻略マンガ   |
| 小学三年生 | 42(9)  | 1987 | 1987/12 | PCエンジン全開!                               |                            | 88  | 2   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(9)  | 1987 | 1987/12 | 最新ファミコン完全せいは                            |                            | 90  | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(9)  | 1987 | 1987/12 | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 229 | 2   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(9)  | 1987 | 1987/12 | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 229 | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学三年生 | 42(10) | 1987 | 1988/1  | カトちゃんケンちゃん完全攻略法(まんが版)                   | 村田ヒロシ                      | 9   | 10  | テレビゲーム  | 攻略マンガ   |
| 小学三年生 | 42(10) | 1987 | 1988/1  | ドラゴンクエストIII完全先取りスクープ!                   |                            | 81  | 5   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(10) | 1987 | 1988/1  | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 102 | 2   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(10) | 1987 | 1988/1  | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 102 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学三年生 | 42(10) | 1987 | 1988/1  | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 102 | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学三年生 | 42(11) | 1987 | 1988/2  | 最新ファミコン完全せいは                            |                            | 79  | 5   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(11) | 1987 | 1988/2  | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 123 | 2.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(11) | 1987 | 1988/2  | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 123 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学三年生 | 42(12) | 1987 | 1988/3  | ドラゴンクエストIII秒読みスクープ!!                    |                            | 43  | 5   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(12) | 1987 | 1988/3  | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 176 | 1.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学三年生 | 42(12) | 1987 | 1988/3  | 高橋名人のファミコンクラブ                           |                            | 176 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 55(6)  | 1976 | 1976/9  | (エポック社『テレビテニス』チラシ)                      |                            |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学四年生 | 56(10) | 1977 | 1978/1  | テレビゲーム大けんしょう                            |                            | 22  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 58(3)  | 1979 | 1979/6  | (エポック社『テレビ野球ゲーム』チラシ)                    |                            |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学四年生 | 59(7)  | 1980 | 1980/10 | (エポック社 電子ゲームチラシ)                        |                            |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学四年生 | 59(10) | 1980 | 1981/1  | (エポック社 電子ゲームチラシ)                        |                            |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学四年生 | 60(7)  | 1981 | 1981/10 | (エポック社 電子ゲームチラシ)                        |                            |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学四年生 | 60(8)  | 1981 | 1981/11 | (エポック社 電子ゲームチラシ)                        |                            |     | 0.5 | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学四年生 | 60(9)  | 1981 | 1981/12 | 最新電子ゲームカタログ                             |                            | 58  | 4   | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 61(1)  | 1982 | 1982/4  | 特ダネカプセル                                 |                            | 194 | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 61(2)  | 1982 | 1982/5  | プレゼントつきI/最新電子ゲームカタログ                    |                            | 22  | 4   | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 61(2)  | 1982 | 1982/5  | (エポック社 電子ゲームチラシ)                        |                            |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学四年生 | 61(6)  | 1982 | 1982/9  | あらしの最新LSIゲーム必勝法                         |                            | 23  | 3   | 電子ゲーム   | 攻略      |
| 小学四年生 | 61(6)  | 1982 | 1982/9  | あらしの最新LSIゲーム必勝法                         |                            | 23  | 2   | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 61(6)  | 1982 | 1982/9  | (エポック社 電子ゲームチラシ)                        |                            |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学四年生 | 61(9)  | 1982 | 1982/12 | 電子ゲーム新聞                                 |                            | 155 | 4   | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 61(9)  | 1982 | 1982/12 | 電子ゲーム新聞                                 |                            |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学四年生 | 61(10) | 1982 | 1983/1  | 電子ゲーム新聞                                 |                            | 159 | 1   | 電子ゲーム   | 仕組みと構造  |
| 小学四年生 | 61(10) | 1982 | 1983/1  | 電子ゲーム新聞                                 |                            | 159 | 2   | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 61(10) | 1982 | 1983/1  | 電子ゲーム新聞                                 |                            | 159 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 61(10) | 1982 | 1983/1  | 電子ゲーム新聞                                 |                            |     | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学四年生 | 61(10) | 1982 | 1983/1  | (エポック社 電子ゲームチラシ)                        |                            |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学四年生 | 61(11) | 1982 | 1983/2  | 電子ゲームカタログ新聞                             |                            | 155 | 4   | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 61(12) | 1982 | 1983/3  | 電子ゲーム最新情報                               |                            | 32  | 1.5 | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 61(12) | 1982 | 1983/3  | 電子ゲーム最新情報                               |                            | 32  | 0.5 | 電子ゲーム   | 注意点     |
| 小学四年生 | 61(12) | 1982 | 1983/3  | 電子ゲーム最新情報                               |                            | 32  | 2   | 電子ゲーム   | 攻略      |
| 小学四年生 | 61(12) | 1982 | 1983/3  | これがコンピューター絵画だ!                          | 川口洋一郎                      | 17  | 3   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学四年生 | 62(1)  | 1983 | 1983/4  | (エポック社 電子ゲームチラシ)                        |                            |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学四年生 | 62(1)  | 1983 | 1983/4  | 電子ゲーム新聞                                 |                            | 187 | 1   | 電子ゲーム   | 攻略      |
| 小学四年生 | 62(1)  | 1983 | 1983/4  | 電子ゲーム新聞                                 |                            | 187 | 1   | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 62(1)  | 1983 | 1983/4  | 電子ゲーム新聞                                 |                            | 187 | 1   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学四年生 | 62(1)  | 1983 | 1983/4  | 電子ゲーム新聞                                 |                            | 187 | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 62(2)  | 1983 | 1983/5  | (エポック社 電子ゲームチラシ)                        |                            |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学四年生 | 62(2)  | 1983 | 1983/5  | 電子ゲーム最新機種カタログ                           |                            | 172 | 5   | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 62(3)  | 1983 | 1983/6  | (ホビークラブ) プラモ改造テクニックほか                   |                            | 170 | 2   | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 62(4)  | 1983 | 1983/7  | これがビデオゲームだ!                             |                            | 131 | 3.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 62(4)  | 1983 | 1983/7  | これがビデオゲームだ!                             |                            | 131 | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 62(5)  | 1983 | 1983/8  | 〈プレゼントつき〉夏の遊びおもしろカタログ                   | 久米たかし; 松本好博; 稲川あけみ; 佐々木多利爾 | 191 | 1   | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 62(6)  | 1983 | 1983/9  | (エポック社 電子ゲームチラシ)                        |                            |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学四年生 | 62(6)  | 1983 | 1983/9  | ビデオゲーム・電子ゲーム最新情報                        |                            | 46  | 4   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 62(6)  | 1983 | 1983/9  | ビデオゲーム・電子ゲーム最新情報                        |                            |     | 2   | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 62(8)  | 1983 | 1983/11 | ホビークラブ                                  |                            | 132 | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 62(9)  | 1983 | 1983/12 | ビデオゲーム・パソコンわくわく情報                       | 松本好博                       | 24  | 1.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 62(9)  | 1983 | 1983/12 | ビデオゲーム・パソコンわくわく情報                       | 松本好博                       | 24  | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習    |
| 小学四年生 | 62(9)  | 1983 | 1983/12 | ビデオゲーム・パソコンわくわく情報                       | 松本好博                       | 24  | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 62(9)  | 1983 | 1983/12 | ビデオゲーム・パソコンわくわく情報                       | 松本好博                       | 24  | 0.5 | パソコンゲーム | 教科学習    |
| 小学四年生 | 62(10) | 1983 | 1984/1  | (エポック社 カセットビジョンチラシ)                     |                            |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学四年生 | 62(11) | 1983 | 1984/2  | ホビークラブ                                  |                            | 198 | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ    |

|       |        |      |         |                                    |                          |     |     |         |         |
|-------|--------|------|---------|------------------------------------|--------------------------|-----|-----|---------|---------|
| 小学四年生 | 62(12) | 1983 | 1984/3  | コンピュータってなんだ!                       | 佐伯誠一;方倉陽二                | 43  | 11  | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学四年生 | 63(2)  | 1984 | 1984/4  | (エポック社 電子ゲームチラシ)                   |                          |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学四年生 | 63(6)  | 1984 | 1984/9  | (エポック社 カセットビジョンチラシ)                |                          |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学四年生 | 63(6)  | 1984 | 1984/9  | プレゼントつき 人気おもちゃカタログ                 |                          | 25  | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 63(8)  | 1984 | 1984/11 | コンピュータ(MSX)でのんきくんをかこう              | 本誌編集部;シンディ・ヤスノリ;片倉陽二     | 43  | 4   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学四年生 | 63(8)  | 1984 | 1984/11 | コンピュータ(MSX)でのんきくんをかこう              | 本誌編集部;シンディ・ヤスノリ;片倉陽二     | 43  | 4.5 | パソコンゲーム | 制作(自主)  |
| 小学四年生 | 63(8)  | 1984 | 1984/11 | コンピュータ(MSX)でのんきくんをかこう              | 本誌編集部;シンディ・ヤスノリ;片倉陽二     | 43  | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学四年生 | 63(9)  | 1984 | 1984/12 | 〈パソコンスクール〉MSXでのんきくんを動かそう           | シンディ・ヤスノリ;片倉陽二           | 195 | 3   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学四年生 | 63(9)  | 1984 | 1984/12 | 〈パソコンスクール〉MSXでのんきくんを動かそう           | シンディ・ヤスノリ;片倉陽二           | 195 | 4   | パソコンゲーム | 制作(自主)  |
| 小学四年生 | 63(9)  | 1984 | 1984/12 | ホビー アンド トイ 最新情報                    |                          | 123 | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学四年生 | 63(9)  | 1984 | 1984/12 | ホビー アンド トイ 最新情報                    |                          | 123 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 63(10) | 1984 | 1985/1  | MSX人気ゲーム必勝法                        | バラダイム;大国としゆき             | 195 | 6   | パソコンゲーム | 攻略      |
| 小学四年生 | 63(10) | 1984 | 1985/1  | MSX人気ゲーム必勝法                        | バラダイム;大国としゆき             | 195 | 1   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学四年生 | 64(1)  | 1985 | 1985/4  | (バンダイ 電子ゲームチラシ)                    |                          |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学四年生 | 64(1)  | 1985 | 1985/4  | ファミコン必勝法つき ビデオゲーム 最新情報             |                          | 27  | 6.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 64(1)  | 1985 | 1985/4  | ファミコン必勝法つき ビデオゲーム 最新情報             |                          | 27  | 0.5 | テレビゲーム  | 態度      |
| 小学四年生 | 64(2)  | 1985 | 1985/5  | ルボ 学習最前線 パソコンを使って学力をのばす方法          | 北村凡夫;中野義英                | 212 | 4   | パソコンゲーム | 態度, 親向け |
| 小学四年生 | 64(2)  | 1985 | 1985/5  | ギャラクシーウォーズ必勝大作戦                    |                          | 22  | 2   | 電子ゲーム   | 攻略      |
| 小学四年生 | 64(3)  | 1985 | 1985/6  | ファミコン最新人気ゲーム必勝法                    | バラダイム;松尾たかよし             | 28  | 6   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 64(3)  | 1985 | 1985/6  | ファミコン最新人気ゲーム必勝法                    | バラダイム;松尾たかよし             | 28  | 2   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 64(4)  | 1985 | 1985/7  |                                    |                          |     | 2   | パソコンゲーム | イベント情報  |
| 小学四年生 | 64(4)  | 1985 | 1985/7  | ファミコン最新ニュース                        |                          | 11  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 64(4)  | 1985 | 1985/7  | ファミコン最新ニュース                        |                          | 11  | 1.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 64(5)  | 1985 | 1985/8  | (バンダイ 電子ゲームチラシ)                    |                          |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学四年生 | 64(5)  | 1985 | 1985/8  | ファミコン スターフォースでって研究                 |                          | 11  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 64(5)  | 1985 | 1985/8  | ファミコン スターフォースでって研究                 |                          | 11  | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学四年生 | 64(5)  | 1985 | 1985/8  | 科学万博 <sup>㊦</sup> 見学法              |                          | 137 | 1   | パソコンゲーム | イベント情報  |
| 小学四年生 | 64(5)  | 1985 | 1985/8  | 情報バック                              |                          | 164 | 0.5 | パソコンゲーム | イベント情報  |
| 小学四年生 | 64(6)  | 1985 | 1985/9  | ファミコン人気3大ゲーム必勝法                    | バラダイム;河合秀和               | 37  | 7   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 64(6)  | 1985 | 1985/9  | ファミコン人気3大ゲーム必勝法                    | バラダイム;河合秀和               | 37  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 64(6)  | 1985 | 1985/9  | ルボ・学習最前線 パソコンにふれて学ぶ楽しさを知る          |                          | 214 | 4   | パソコンゲーム | 態度, 親向け |
| 小学四年生 | 64(7)  | 1985 | 1985/10 | (HAL研究所 JOYBALL チラシ)               |                          |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学四年生 | 64(8)  | 1985 | 1985/11 | ファミコンうら技10                         | かとううらお;100パーセント          | 31  | 5   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 64(9)  | 1985 | 1985/12 | ①シティコネクション必勝法ほか                    |                          | 11  | 5   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 64(9)  | 1985 | 1985/12 | ②人気ゲーム全カタログ                        |                          | 27  | 5   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 64(10) | 1985 | 1986/1  | (エポック社 スーパーカセットビジョンチラシ)            |                          |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学四年生 | 64(10) | 1985 | 1986/1  | (エポック社 スーパーカセットビジョンチラシ)            |                          |     | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習    |
| 小学四年生 | 64(10) | 1985 | 1986/1  | (HAL研究所 JOYBALL チラシ)               |                          |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学四年生 | 64(10) | 1985 | 1986/1  | (ボニーキャニオン (ファミコン) 2作品チラシ)          |                          |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学四年生 | 64(10) | 1985 | 1986/1  | ファミコン最新うら技情報                       | 松尾たかよし                   | 27  | 7   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 64(10) | 1985 | 1986/1  | ファミコン最新うら技情報                       | 松尾たかよし                   | 27  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 64(11) | 1985 | 1986/2  | (『パチコン』, 東芝EMI, 1985. (ファミコン) チラシ) |                          |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学四年生 | 64(11) | 1985 | 1986/2  | (『パチコン』, 東芝EMI, 1985. (ファミコン) チラシ) |                          |     | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学四年生 | 64(11) | 1985 | 1986/2  | 最新ゲーム大図解                           |                          | 11  | 5   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 64(11) | 1985 | 1986/2  | 公開!! <sup>㊦</sup> うら技              |                          | 76  | 5   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 64(11) | 1985 | 1986/2  | 公開!! <sup>㊦</sup> うら技              |                          | 76  | 1   | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学四年生 | 64(11) | 1985 | 1986/2  | パソコンは、なぜ賢い?                        |                          | 139 | 8   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学四年生 | 64(12) | 1985 | 1986/3  | 最新ゲーム極意技                           | スタジオ・ハード;本誌ファミコン取材班;森山成雄 | 15  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 64(12) | 1985 | 1986/3  | 最新ゲーム極意技                           | スタジオ・ハード;本誌ファミコン取材班;森山成雄 | 15  | 0.5 | テレビゲーム  | 仕組みと構造  |
| 小学四年生 | 65(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコン最前線                           | 梅田不二雄;森山                 | 11  | 6.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコン最前線                           | 梅田不二雄;森山                 | 11  | 0.5 | テレビゲーム  | 仕組みと構造  |
| 小学四年生 | 65(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコン最前線 最新ゲームかくれキャラカタログ           |                          | 27  | 5   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコンボーイ撃太                         | 坂丘のぼる                    | 193 | 15  | テレビゲーム  | 攻略マンガ   |
| 小学四年生 | 65(2)  | 1986 | 1986/5  | ディスクシステム『ゼルダの伝説』でって研究!!            | 本誌ファミコン取材班;森山成雄          | 11  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(2)  | 1986 | 1986/5  | ディスクシステム『ゼルダの伝説』でって研究!!            | 本誌ファミコン取材班;森山成雄          | 11  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 65(2)  | 1986 | 1986/5  | ディスクシステム『ゼルダの伝説』でって研究!!            | 本誌ファミコン取材班;森山成雄          | 11  | 0.5 | テレビゲーム  | 仕組みと構造  |
| 小学四年生 | 65(2)  | 1986 | 1986/5  | 『影の伝説』完全大図解                        | 本誌ファミコン取材班;森山成雄          | 51  | 5   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(2)  | 1986 | 1986/5  | ファミコンボーイ撃太                         | 坂丘のぼる                    | 194 | 14  | テレビゲーム  | 攻略マンガ   |
| 小学四年生 | 65(2)  | 1986 | 1986/5  | 得・とくなんでもガイド                        |                          | 208 | 1   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(3)  | 1986 | 1986/6  | マイティボンジャックひみつマップ                   | 本誌ファミコン取材班;森山成雄;北村凡夫     | 5   | 5   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(3)  | 1986 | 1986/6  | マイティボンジャックひみつマップ                   | 本誌ファミコン取材班;森山成雄;北村凡夫     | 5   | 1.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 65(3)  | 1986 | 1986/6  | マイティボンジャックひみつマップ                   | 本誌ファミコン取材班;森山成雄;北村凡夫     | 5   | 0.5 | テレビゲーム  | 制作(企業)  |

|       |        |      |         |   |                                      |     |     |         |         |
|-------|--------|------|---------|---|--------------------------------------|-----|-----|---------|---------|
| 小学四年生 | 65(3)  | 1986 | 1986/6  | 撃太が教える 最新うら技20ゲーム                         | 本誌ファミコン取材班; スタジオ・ハード; 坂丘のぼる; 森山成雄    | 45  | 7   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(3)  | 1986 | 1986/6  | ファミコンボーイ撃太                                | 坂丘のぼる                                | 269 | 15  | テレビゲーム  | 攻略マンガ   |
| 小学四年生 | 65(4)  | 1986 | 1986/7  | (『バード・ウィーク』, 東芝EMI, 1986. (ファミコン) チラシ)    |                                      |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学四年生 | 65(4)  | 1986 | 1986/7  | (『バード・ウィーク』, 東芝EMI, 1986. (ファミコン) チラシ)    |                                      |     | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学四年生 | 65(4)  | 1986 | 1986/7  | ファミコン最前線 スターソルジャー 魔界村大図解ほか                | 本誌ファミコン取材班; スタジオ・ハード; 100パーセント; 森山成雄 | 11  | 9   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(4)  | 1986 | 1986/7  | ファミコン超最新情報                                | 本誌ファミコン取材班                           | 66  | 4   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 65(4)  | 1986 | 1986/7  | 〈読者のページ〉とびだせ! ショー4ランド                     | 宮のぶなお; 古川邦彦; 山本エリ子; ヤマザキ記者           | 275 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度      |
| 小学四年生 | 65(4)  | 1986 | 1986/7  | ファミコンボーイ撃太                                | 坂丘のぼる                                | 51  | 15  | テレビゲーム  | 攻略マンガ   |
| 小学四年生 | 65(5)  | 1986 | 1986/8  | スーパーマリオブラザーズ2㊦マップ                         |                                      | 5   | 2   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(5)  | 1986 | 1986/8  | スーパーマリオブラザーズ2・ソロモンの鍵・東海道五十三次攻略大作戦         | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄                     | 27  | 7   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(5)  | 1986 | 1986/8  | スーパーマリオブラザーズ2・ソロモンの鍵・東海道五十三次攻略大作戦         | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄                     | 27  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 65(5)  | 1986 | 1986/8  | 撃太の制作スタジオオルボ                              | 坂岡のぼる; 森山成雄                          | 170 | 2   | テレビゲーム  | 制作 (企業) |
| 小学四年生 | 65(5)  | 1986 | 1986/8  | 撃太の制作スタジオオルボ                              | 坂岡のぼる; 森山成雄                          | 170 | 2   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 65(5)  | 1986 | 1986/8  | 超最新情報                                     | 安中哲司                                 | 174 | 3   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(5)  | 1986 | 1986/8  | 超最新情報                                     | 安中哲司                                 | 174 | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 65(5)  | 1986 | 1986/8  | 得・とくなんでもガイド                               |                                      | 54  | 0.5 | テレビゲーム  | 態度      |
| 小学四年生 | 65(5)  | 1986 | 1986/8  | ファミコンボーイ撃太                                | 坂丘のぼる                                | 156 | 14  | テレビゲーム  | 攻略マンガ   |
| 小学四年生 | 65(6)  | 1986 | 1986/9  | (『六三四の剣 たいま修行中』, タイター, 1986. (ファミコン) チラシ) |                                      |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学四年生 | 65(6)  | 1986 | 1986/9  | スーパーマリオブラザーズ2 最終8,Dワールド全マップ               |                                      | 5   | 2   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(6)  | 1986 | 1986/9  | 夏休み四大ゲーム必勝技公開                             | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄; 北村凡夫               | 27  | 8.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(6)  | 1986 | 1986/9  | 夏休み四大ゲーム必勝技公開                             | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄; 北村凡夫               | 27  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 65(6)  | 1986 | 1986/9  | 特選うら技30                                   | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄                     | 172 | 6   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(6)  | 1986 | 1986/9  | ファミコンボーイ撃太                                | 坂丘のぼる                                | 260 | 14  | テレビゲーム  | 攻略マンガ   |
| 小学四年生 | 65(7)  | 1986 | 1986/10 | ファミコン最新カタログ                               |                                      | 6   | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 65(7)  | 1986 | 1986/10 | 秋のシューティングゲーム特集                            | 本誌ファミコン取材班; 北村凡夫; 中川進; 森山成雄          | 37  | 7   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(7)  | 1986 | 1986/10 | うら技・かくれキャラ最新ベスト10                         | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄                     | 101 | 7   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(7)  | 1986 | 1986/10 | ファミコンボーイ撃太                                | 坂丘のぼる                                | 197 | 15  | テレビゲーム  | 攻略マンガ   |
| 小学四年生 | 65(8)  | 1986 | 1986/11 | スーパースターフォース ひみつワイドマップ                     |                                      | 10  | 2   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(8)  | 1986 | 1986/11 | スーパーゼビウスほか必勝完全図解                          | 本誌ファミコン取材班; 北村凡夫; 森山成雄               | 13  | 5   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(8)  | 1986 | 1986/11 | スーパーゼビウスほか必勝完全図解                          | 本誌ファミコン取材班; 北村凡夫; 森山成雄               | 13  | 1.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 65(8)  | 1986 | 1986/11 | スーパーゼビウスほか必勝完全図解                          | 本誌ファミコン取材班; 北村凡夫; 森山成雄               | 13  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学四年生 | 65(8)  | 1986 | 1986/11 | 撃太が教える! 超最新うら技10                          | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄                     | 69  | 5   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(8)  | 1986 | 1986/11 | ファミコンボーイ撃太                                | 坂丘のぼる                                | 134 | 14  | テレビゲーム  | 攻略マンガ   |
| 小学四年生 | 65(9)  | 1986 | 1986/12 | (『けいさんゲーム算数4年』, 東京書籍, 1986. (ファミコン) チラシ)  |                                      |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学四年生 | 65(9)  | 1986 | 1986/12 | (『けいさんゲーム算数4年』, 東京書籍, 1986. (ファミコン) チラシ)  |                                      |     | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習    |
| 小学四年生 | 65(9)  | 1986 | 1986/12 | (パナソニック MSX2 FS-A1 イベント情報)                |                                      |     | 1   | パソコンゲーム | イベント情報  |
| 小学四年生 | 65(9)  | 1986 | 1986/12 | (パナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                   |                                      |     | 1   | パソコンゲーム | チラシ     |
| 小学四年生 | 65(9)  | 1986 | 1986/12 | (パナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                   |                                      |     | 2   | パソコンゲーム | チラシ     |
| 小学四年生 | 65(9)  | 1986 | 1986/12 | ①スーパースターフォース 完全攻略マップ                      |                                      | 5   | 2   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(9)  | 1986 | 1986/12 | ②最新話題ゲーム速報!! ドラえもんほか                      | 本誌ファミコン取材班; 加藤昌人; 北村凡夫; 森山成雄         | 33  | 2.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 65(9)  | 1986 | 1986/12 | ②最新話題ゲーム速報!! ドラえもんほか                      | 本誌ファミコン取材班; 加藤昌人; 北村凡夫; 森山成雄         | 33  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学四年生 | 65(9)  | 1986 | 1986/12 | ファミコンボーイ撃太が教える 最新うら技10                    |                                      | 36  | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(9)  | 1986 | 1986/12 | ファミコンボーイ撃太が教える 最新うら技10                    |                                      | 36  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 65(9)  | 1986 | 1986/12 | 算数教室                                      |                                      | 257 | 2   | テレビゲーム  | 教科学習    |
| 小学四年生 | 65(9)  | 1986 | 1986/12 | ファミコンボーイ撃太                                | 坂丘のぼる                                | 194 | 14  | テレビゲーム  | 攻略マンガ   |
| 小学四年生 | 65(10) | 1986 | 1987/1  | (パナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                   |                                      |     | 4   | パソコンゲーム | チラシ     |
| 小学四年生 | 65(10) | 1986 | 1987/1  | (ソニー MSX2 HB-F1 チラシ)                      |                                      |     | 3   | パソコンゲーム | チラシ     |
| 小学四年生 | 65(10) | 1986 | 1987/1  | ①撃太の超最新うら技                                | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄                     | 11  | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(10) | 1986 | 1987/1  | ①撃太の超最新うら技                                | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄                     | 11  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 65(10) | 1986 | 1987/1  | ②ドラえもんほか                                  | 本誌ファミコン取材班; 北村凡夫; 森山成雄               | 52  | 5   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学四年生 | 65(10) | 1986 | 1987/1  | ②ドラえもんほか                                  | 本誌ファミコン取材班; 北村凡夫; 森山成雄               | 52  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学四年生 | 65(10) | 1986 | 1987/1  | 超ドリームマシンMSX2                              |                                      | 104 | 2.5 | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |



|       |        |      |        |  |                             |     |     |         |        |
|-------|--------|------|--------|--|-----------------------------|-----|-----|---------|--------|
| 小学四年生 | 65(10) | 1986 | 1987/1 | 超ドリームマシンMSX2                                   |                             | 104 | 1.5 | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学四年生 | 65(10) | 1986 | 1987/1 | ファミコンボーイ撃太                                     | 坂丘のぼる                       | 132 | 14  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学四年生 | 65(11) | 1986 | 1987/2 | (パナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                        |                             |     | 2   | パソコンゲーム | イベント情報 |
| 小学四年生 | 65(11) | 1986 | 1987/2 | (パナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                        |                             |     | 2   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学四年生 | 65(11) | 1986 | 1987/2 | (サンソフト (ファミコン) 2作品チラシ)                         |                             |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学四年生 | 65(11) | 1986 | 1987/2 | (サンソフト (ファミコン) 2作品チラシ)                         |                             |     | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学四年生 | 65(11) | 1986 | 1987/2 | ①ドラえもん完全攻略マップ                                  | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄            | 11  | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 65(11) | 1986 | 1987/2 | ②ドラえもん・たけしの挑戦状ほか                               | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄; 北村凡夫      | 41  | 3.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 65(11) | 1986 | 1987/2 | ②ドラえもん・たけしの挑戦状ほか                               | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄; 北村凡夫      | 41  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 65(11) | 1986 | 1987/2 | ②ドラえもん・たけしの挑戦状ほか                               | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄; 北村凡夫      | 41  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学四年生 | 65(11) | 1986 | 1987/2 | 得・とくなんでもガイド                                    |                             | 116 | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学四年生 | 65(11) | 1986 | 1987/2 | ファミコンボーイ撃太                                     | 坂丘のぼる                       | 218 | 14  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学四年生 | 65(12) | 1986 | 1987/3 | (サンソフト (ファミコン) 3作品チラシ)                         |                             |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学四年生 | 65(12) | 1986 | 1987/3 | (サンソフト (ファミコン) 3作品チラシ)                         |                             |     | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学四年生 | 65(12) | 1986 | 1987/3 | ファミコン最前線 ドラゴンクエストII・ドラゴンバスターほか                 | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄; 北村凡夫      | 10  | 6   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 65(12) | 1986 | 1987/3 | 撃太の新発見!うら技15                                   | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄            | 49  | 6   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 65(12) | 1986 | 1987/3 | 撃太の新発見!うら技15                                   | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄            | 49  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 65(12) | 1986 | 1987/3 | パソコンってなあに?                                     | 田村明; 河合秀和                   | 252 | 6   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学四年生 | 65(12) | 1986 | 1987/3 | ファミコンボーイ撃太                                     | 坂丘のぼる                       | 129 | 15  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学四年生 | 66(1)  | 1987 | 1987/4 | (『聖剣サイコカリバー 魔獣の森伝説』, イマジニア, 1987. (ファミコン) チラシ) |                             |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学四年生 | 66(1)  | 1987 | 1987/4 | (パナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                        |                             |     | 2   | パソコンゲーム | イベント情報 |
| 小学四年生 | 66(1)  | 1987 | 1987/4 | (パナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                        |                             |     | 2   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学四年生 | 66(1)  | 1987 | 1987/4 | ファミコン最前線 リンクの冒険・ドラゴンクエストII                     | ファミコン取材班                    | 33  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(1)  | 1987 | 1987/4 | ファミコン最前線 撃太の㊦うら技集                              | スタジオ・ハード; 本誌ファミコン取材班; 森山成雄  | 49  | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(1)  | 1987 | 1987/4 | ファミコン最前線 撃太の㊦うら技集                              | スタジオ・ハード; 本誌ファミコン取材班; 森山成雄  | 49  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(1)  | 1987 | 1987/4 | ファミコンボーイ撃太                                     | 坂丘のぼる                       | 235 | 19  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学四年生 | 66(2)  | 1987 | 1987/5 | (『ダイナマイトボウル』, 東芝EMI, 1987. (ファミコン) チラシ)        |                             |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学四年生 | 66(2)  | 1987 | 1987/5 | (『ダイナマイトボウル』, 東芝EMI, 1987. (ファミコン) チラシ)        |                             |     | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学四年生 | 66(2)  | 1987 | 1987/5 | (サンソフト (ファミコン) 3作品チラシ)                         |                             |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学四年生 | 66(2)  | 1987 | 1987/5 | (サンソフト (ファミコン) 3作品チラシ)                         |                             |     | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学四年生 | 66(2)  | 1987 | 1987/5 | ①「リンクの冒険」完全地上マップ                               | 森山成雄; 安中哲司                  | 11  | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(2)  | 1987 | 1987/5 | ②魔界島・さんまの名探偵ほか                                 | 本誌ファミコン取材班; 高瀬成雄; 北村凡夫      | 35  | 6   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(2)  | 1987 | 1987/5 | ②魔界島・さんまの名探偵ほか                                 | 本誌ファミコン取材班; 高瀬成雄; 北村凡夫      | 35  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(2)  | 1987 | 1987/5 | ③撃太のドラゴンクエストII てってい攻略虎の巻                       | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄; 坂岡のぼる     | 49  | 7   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(2)  | 1987 | 1987/5 | トクとく情報局  |                             | 92  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(2)  | 1987 | 1987/5 | ファミコンボーイ撃太                                     | 坂丘のぼる                       | 203 | 17  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学四年生 | 66(3)  | 1987 | 1987/6 | さんまの名探偵  | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄            | 11  | 2.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(3)  | 1987 | 1987/6 | さんまの名探偵  | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄            | 11  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(3)  | 1987 | 1987/6 | アルゴスの戦士  |                             | 14  | 1.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(3)  | 1987 | 1987/6 | アルゴスの戦士  |                             | 14  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(3)  | 1987 | 1987/6 | 特別企画「ドラクエII」ファンばくが一番!!                         | 本誌ファミコン取材班; 馬場隆; 岡本好明; 森山成雄 | 59  | 1.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(3)  | 1987 | 1987/6 | 特別企画「ドラクエII」ファンばくが一番!!                         | 本誌ファミコン取材班; 馬場隆; 岡本好明; 森山成雄 | 59  | 5.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学四年生 | 66(3)  | 1987 | 1987/6 | ファミコンボーイ撃太                                     | 坂丘のぼる                       | 225 | 19  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学四年生 | 66(4)  | 1987 | 1987/7 | (『ダイナマイトボウル』, 東芝EMI, 1987. (ファミコン) チラシ)        |                             |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学四年生 | 66(4)  | 1987 | 1987/7 | (『ダイナマイトボウル』, 東芝EMI, 1987. (ファミコン) チラシ)        |                             |     | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学四年生 | 66(4)  | 1987 | 1987/7 | ①高橋名人の「Bugってハニー」必勝マップ                          | 本誌ファミコン取材班; 森山成雄            | 5   | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(4)  | 1987 | 1987/7 | ②ドラゴンズレイヤーIV大図解ほか                              | 本誌ファミコン取材班; 落合淳一; 森山成雄      | 61  | 6   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(4)  | 1987 | 1987/7 | ②ドラゴンズレイヤーIV大図解ほか                              | 本誌ファミコン取材班; 落合淳一; 森山成雄      | 61  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(4)  | 1987 | 1987/7 | トクとく情報局  |                             | 96  | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(4)  | 1987 | 1987/7 | ファミコンボーイ撃太                                     | 坂丘のぼる                       | 113 | 19  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学四年生 | 66(5)  | 1987 | 1987/8 | (パナソニック MSX2 FS-A1 イベント情報)                     |                             |     | 2   | パソコンゲーム | イベント情報 |
| 小学四年生 | 66(5)  | 1987 | 1987/8 | (パナソニック MSX2 FS-A1 カタログ)                       |                             |     | 1   | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(5)  | 1987 | 1987/8 | (『未来神話ジャーヴァス』, タイター, 1987. (ファミコン) チラシ)        |                             |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学四年生 | 66(5)  | 1987 | 1987/8 | オホーツクに消ゆ                                       |                             | 12  | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |

|       |        |      |         |                                       |                            |     |     |         |        |
|-------|--------|------|---------|---------------------------------------|----------------------------|-----|-----|---------|--------|
| 小学四年生 | 66(5)  | 1987 | 1987/8  | 燃えろ!!プロ野球                             |                            | 16  | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(5)  | 1987 | 1987/8  | ドラゴンスレイヤーⅣ                            |                            | 18  | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(5)  | 1987 | 1987/8  | ヘクター'87                               |                            | 14  | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(5)  | 1987 | 1987/8  | 未来神話ジャーヴァス                            |                            | 15  | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(5)  | 1987 | 1987/8  | ファミコンボーイ撃太                            | 坂丘のぼる                      | 115 | 19  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学四年生 | 66(6)  | 1987 | 1987/9  | (パナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)               |                            |     | 1   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学四年生 | 66(6)  | 1987 | 1987/9  | ファミコン最前線ボンバーキング・水戸黄門ほか                | 本誌ファミコン取材班;超音速;森山成雄        | 35  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(6)  | 1987 | 1987/9  | トクとく情報局                               |                            | 98  | 0.5 | パソコンゲーム | イベント情報 |
| 小学四年生 | 66(6)  | 1987 | 1987/9  | ファミコンボーイ撃太                            | 坂丘のぼる                      | 139 | 17  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学四年生 | 66(7)  | 1987 | 1987/10 | ファミコン最前線 聖闘士星矢・女神転生ほか                 | 本誌ファミコン取材班;森山成雄;落合淳一       | 49  | 5.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(7)  | 1987 | 1987/10 | ファミコン最前線 聖闘士星矢・女神転生ほか                 | 本誌ファミコン取材班;森山成雄;落合淳一       | 49  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(7)  | 1987 | 1987/10 | ファミコンボーイ撃太                            | 坂丘のぼる                      | 247 | 17  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学四年生 | 66(8)  | 1987 | 1987/11 | ファミコン最前線                              | 本誌ファミコン取材班;森山成雄            | 29  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(8)  | 1987 | 1987/11 | ファミコン最前線                              | 本誌ファミコン取材班;森山成雄            | 29  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(8)  | 1987 | 1987/11 | PCエンジン登場!!                            |                            | 112 | 1.5 | テレビゲーム  | 仕組みと構造 |
| 小学四年生 | 66(8)  | 1987 | 1987/11 | PCエンジン登場!!                            |                            | 112 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(8)  | 1987 | 1987/11 | ファミコンボーイ撃太                            | 坂丘のぼる                      | 175 | 17  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学四年生 | 66(9)  | 1987 | 1987/12 | PCエンジン大研究                             | 北村凡夫;坂丘のぼる                 | 26  | 2   | テレビゲーム  | 仕組みと構造 |
| 小学四年生 | 66(9)  | 1987 | 1987/12 | PCエンジン大研究                             | 北村凡夫;坂丘のぼる                 | 26  | 2   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(9)  | 1987 | 1987/12 | ファミコン最前線/ドラゴンクエストⅢ㊟情報ほか               | 本誌ファミコン取材班                 | 47  | 1   | テレビゲーム  | 制作(企業) |
| 小学四年生 | 66(9)  | 1987 | 1987/12 | ファミコン最前線/ドラゴンクエストⅢ㊟情報ほか               | 本誌ファミコン取材班                 | 47  | 4   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(9)  | 1987 | 1987/12 | ファミコンボーイ撃太                            | 坂丘のぼる                      | 175 | 15  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学四年生 | 66(9)  | 1987 | 1987/12 | (『バブルボブル』,タイトー,1987.(ファミコン) チラシ)      |                            |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学四年生 | 66(10) | 1987 | 1988/1  | (パナソニック MSX2 FS-A1mk2 チラシ)            |                            |     | 1   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学四年生 | 66(10) | 1987 | 1988/1  | PCエンジン最新ソフト攻略写真まんが カトちゃんケンちゃん         | 本誌PCエンジン取材班;北村凡夫           | 81  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(10) | 1987 | 1988/1  | PCエンジン最新ソフト攻略写真まんが カトちゃんケンちゃん         | 本誌PCエンジン取材班;北村凡夫           | 81  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(10) | 1987 | 1988/1  | ファミコン最前線 ドラクエⅢ最新情報大公開ほか               | 本誌ファミコン取材班;北村凡夫;森山成雄;坂岡のぼる | 129 | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(10) | 1987 | 1988/1  | トクとく情報局                               |                            | 74  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(10) | 1987 | 1988/1  | ファミコンボーイ撃太                            | 坂丘のぼる                      | 169 | 15  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学四年生 | 66(11) | 1987 | 1988/2  | PCエンジンソフト「ビックリマンワールド」ラウンド10・11完全攻略マップ | 本誌PCエンジン取材班;森山成雄;玉井たけし     | 17  | 2.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(11) | 1987 | 1988/2  | PCエンジンソフト「ビックリマンワールド」ラウンド10・11完全攻略マップ | 本誌PCエンジン取材班;森山成雄;玉井たけし     | 17  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(11) | 1987 | 1988/2  | ファミコン最前線 お正月おすすめソフト全情報                | 本誌ファミコン取材班;森山成雄;北村凡夫       | 44  | 4   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(11) | 1987 | 1988/2  | トクとく情報局                               |                            | 125 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(11) | 1987 | 1988/2  | ファミコンボーイ撃太                            | 坂丘のぼる                      | 197 | 15  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学四年生 | 66(12) | 1987 | 1988/3  | ファミコン最前線 ドラゴンクエストⅢ発売直前大図解             | 本誌ファミコン取材班                 | 31  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学四年生 | 66(12) | 1987 | 1988/3  | ファミコン最前線 ドラゴンクエストⅢ発売直前大図解             | 本誌ファミコン取材班                 | 31  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学四年生 | 66(12) | 1987 | 1988/3  | 撃太のPCエンジン写真コミック 妖怪道中記                 | 坂丘のぼる                      | 233 | 15  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学五年生 | 29(6)  | 1976 | 1976/9  | (エポック社『テレビテニス』チラシ)                    |                            |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学五年生 | 30(8)  | 1977 | 1977/11 | (エポック社『システム10』チラシ)                    |                            |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学五年生 | 32(6)  | 1979 | 1979/9  | (エポック社『テレビブロック』チラシ)                   |                            |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学五年生 | 32(10) | 1979 | 1980/1  | (エポック社『テレビブロック』・『システム10』チラシ)          |                            |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学五年生 | 33(2)  | 1980 | 1980/5  | (エポック社 電子ゲームチラシ)                      |                            |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ    |
| 小学五年生 | 33(6)  | 1980 | 1980/9  | いろいろオモチャ博物館                           |                            | 7   | 0.5 | 電子ゲーム   | 仕組みと構造 |
| 小学五年生 | 33(6)  | 1980 | 1980/9  | いろいろオモチャ博物館                           |                            | 7   | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学五年生 | 33(6)  | 1980 | 1980/9  | いろいろオモチャ博物館                           |                            | 7   | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 34(6)  | 1981 | 1981/9  | 最新メカゲームカタログ                           |                            | 18  | 1   | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学五年生 | 34(10) | 1981 | 1982/1  | 最新!エレクトロゲーム必勝法                        |                            | 152 | 4   | 電子ゲーム   | 攻略     |
| 小学五年生 | 34(10) | 1981 | 1982/1  | 最新!エレクトロゲーム必勝法                        |                            | 152 | 2   | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学五年生 | 34(11) | 1981 | 1982/2  | “ビコビコ。ルボ 電子ゲームができるまで                  | 浅里道晴;山田俊二                  | 164 | 3   | 電子ゲーム   | 制作(企業) |
| 小学五年生 | 34(11) | 1981 | 1982/2  | “ビコビコ。ルボ 電子ゲームができるまで                  | 浅里道晴;山田俊二                  | 164 | 3   | 電子ゲーム   | 仕組みと構造 |
| 小学五年生 | 35(1)  | 1982 | 1982/4  | 最新ゲーム百科                               |                            | 138 | 4   | 電子ゲーム   | 攻略     |
| 小学五年生 | 35(5)  | 1982 | 1982/8  | これがびっくりスーパースペース                       |                            | 340 | 1   | パソコンゲーム | 態度     |
| 小学五年生 | 35(6)  | 1982 | 1982/9  | 最新電子ゲームカタログ                           |                            | 28  | 2   | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学五年生 | 35(9)  | 1982 | 1982/12 | 電子ゲーム大特集                              |                            | 107 | 5   | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学五年生 | 35(12) | 1982 | 1983/3  | 電子ゲーム人気番付                             |                            | 26  | 2   | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学五年生 | 36(2)  | 1983 | 1983/5  | スーパーコンピュータゲームにちょう戦                    | すがやみつる                     | 126 | 3.5 | パソコンゲーム | 攻略     |
| 小学五年生 | 36(2)  | 1983 | 1983/5  | スーパーコンピュータゲームにちょう戦                    | すがやみつる                     | 126 | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学五年生 | 36(3)  | 1983 | 1983/6  | 最新電子ゲームベスト情報!                         |                            | 56  | 2   | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学五年生 | 36(3)  | 1983 | 1983/6  | 最新電子ゲームベスト情報!                         |                            | 56  | 2   | 電子ゲーム   | 仕組みと構造 |
| 小学五年生 | 36(6)  | 1983 | 1983/9  | 最新プラモ・ゲームお楽しみ新聞                       |                            | 50  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 36(6)  | 1983 | 1983/9  | 最新プラモ・ゲームお楽しみ新聞                       |                            | 50  | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学五年生 | 36(6)  | 1983 | 1983/9  | 最新プラモ・ゲームお楽しみ新聞                       |                            | 50  | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学五年生 | 36(8)  | 1983 | 1983/11 | おもしろコンピュータゲーム大集合                      |                            | 19  | 2   | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学五年生 | 36(8)  | 1983 | 1983/11 | おもしろコンピュータゲーム大集合                      |                            | 19  | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学五年生 | 36(8)  | 1983 | 1983/11 | おもしろコンピュータゲーム大集合                      |                            | 19  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 36(8)  | 1983 | 1983/11 | やさしいコンピュータ教室                          | すがやみつる                     | 128 | 2   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学五年生 | 36(9)  | 1983 | 1983/12 | やさしいコンピュータ教室                          | すがやみつる                     | 214 | 2   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学五年生 | 36(9)  | 1983 | 1983/12 | やさしいコンピュータ教室                          | すがやみつる                     | 54  | 2   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学五年生 | 37(3)  | 1984 | 1984/6  | ホビー最新カタログ                             |                            | 241 | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ   |

|       |        |      |         |                                    |  |     |     |         |         |
|-------|--------|------|---------|------------------------------------|--|-----|-----|---------|---------|
| 小学五年生 | 37(3)  | 1984 | 1984/6  | ホビー最新カタログ                          |  | 241 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学五年生 | 37(3)  | 1984 | 1984/6  | ホビー最新カタログ                          |  | 241 | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学五年生 | 37(4)  | 1984 | 1984/7  | チビッ子おもしろ塾                          |  | 45  | 1   | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学五年生 | 37(4)  | 1984 | 1984/7  | MSXマイコンでアニメを作ろう!                   |  | 144 | 4   | パソコンゲーム | 制作 (自主) |
| 小学五年生 | 37(6)  | 1984 | 1984/9  | テレビ人気番組ベストテン                       |  | 109 | 0.5 | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学五年生 | 37(7)  | 1984 | 1984/10 | MSXマイコンでゲームを作ろう!                   | シンディ・ヤスノリ  | 220 | 4   | パソコンゲーム | 制作 (自主) |
| 小学五年生 | 37(8)  | 1984 | 1984/11 | MSXパソコンゲーム必勝法                      | バラダイム; ひきの真二                                       | 27  | 5   | パソコンゲーム | 攻略      |
| 小学五年生 | 37(8)  | 1984 | 1984/11 | 学習企画                               |  | 131 | 3   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学五年生 | 37(8)  | 1984 | 1984/11 | 学習企画                               |  | 131 | 4   | パソコンゲーム | 制作 (自主) |
| 小学五年生 | 37(9)  | 1984 | 1984/12 | クリスマスに10倍たのしむ®作戦                   |  | 35  | 5   | パソコンゲーム | 制作 (自主) |
| 小学五年生 | 37(9)  | 1984 | 1984/12 | 最新ホビー新聞                            |  | 217 | 4   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学五年生 | 37(10) | 1984 | 1985/1  | (ソニー MSX HB-101 チラシ)               |  |     | 4   | パソコンゲーム | チラシ     |
| 小学五年生 | 37(10) | 1984 | 1985/1  | お正月ほしいMONO(もの)カタログ                 |  | 38  | 2.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学五年生 | 37(10) | 1984 | 1985/1  | お正月ほしいMONO(もの)カタログ                 |  | 38  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学五年生 | 37(10) | 1984 | 1985/1  | 学習企画                               |  | 134 | 4   | パソコンゲーム | 制作 (自主) |
| 小学五年生 | 37(11) | 1984 | 1985/2  | (ソニー MSX HB-101 チラシ)               |  |     | 4   | パソコンゲーム | チラシ     |
| 小学五年生 | 37(11) | 1984 | 1985/2  | '85のパソコン・ラジカセはこれだ!!                |  | 28  | 2   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学五年生 | 37(12) | 1984 | 1985/3  | ファミコン最新ゲーム必勝作戦                     | バラダイム; (株)ハドソン;<br>(株)ナムコ; (株)任天堂; 久<br>米たかし; 水口哲二 | 18  | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学五年生 | 37(12) | 1984 | 1985/3  | ファミコン最新ゲーム必勝作戦                     | バラダイム; (株)ハドソン;<br>(株)ナムコ; (株)任天堂; 久<br>米たかし; 水口哲二 | 18  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学五年生 | 37(12) | 1984 | 1985/3  | ファミコン最新ゲーム必勝作戦                     | バラダイム; (株)ハドソン;<br>(株)ナムコ; (株)任天堂; 久<br>米たかし; 水口哲二 | 18  | 1   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(1)  | 1985 | 1985/4  | (バンダイ 電子ゲームチラシ)                    |  |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学五年生 | 38(1)  | 1985 | 1985/4  | 最新ファミコンゲーム必勝テクニック                  |  | 19  | 3.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学五年生 | 38(1)  | 1985 | 1985/4  | 最新ファミコンゲーム必勝テクニック                  |  | 19  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(1)  | 1985 | 1985/4  | 新製品、話題の製品のニュースがいっぱい!こちら(得)する情報局    |  | 190 | 1   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(1)  | 1985 | 1985/4  | (バンダイ 電子ゲームチラシ)                    |  |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学五年生 | 38(2)  | 1985 | 1985/5  | ファミコン チャンピオン・テクニク                  |  | 41  | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学五年生 | 38(2)  | 1985 | 1985/5  | ファミコン チャンピオン・テクニク                  |  | 41  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学五年生 | 38(2)  | 1985 | 1985/5  | ファミコン チャンピオン・テクニク                  |  | 41  | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(2)  | 1985 | 1985/5  | こちら(得)する情報局                        |  | 194 | 1   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(3)  | 1985 | 1985/6  | プレゼントつき ファミコンゲーム・カレンダー             |  | 7   | 2   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(3)  | 1985 | 1985/6  | こちら(得)する情報局                        |  | 100 | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(3)  | 1985 | 1985/6  | こちら(得)する情報局                        |  | 100 | 0.5 | パソコンゲーム | 教科学習    |
| 小学五年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | これがウササの超最新ファミコンゲーム                 | バラダイム; 水口哲二  | 16  | 3.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学五年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | これがウササの超最新ファミコンゲーム                 | バラダイム; 水口哲二  | 16  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | メッツォーで遊ぼう                          | バラダイム; 水口哲二  | 16  | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学五年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | メッツォーで遊ぼう                          | バラダイム; 水口哲二  | 16  | 0.5 | パソコンゲーム | 教科学習    |
| 小学五年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | メッツォーで遊ぼう                          | バラダイム; 水口哲二  | 16  | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | (ソニー ジャンボトロン イベント情報)               |  |     | 2   | パソコンゲーム | イベント情報  |
| 小学五年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | (ソニー MSX HB-201 チラシ)               |  |     | 3   | パソコンゲーム | チラシ     |
| 小学五年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | こちら(得)する情報局                        |  | 200 | 1   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(5)  | 1985 | 1985/8  | ぜん〜ぶプレゼント! 新発売ファミコンゲーム必勝法          | バラダイム; 水口哲二  | 18  | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学五年生 | 38(5)  | 1985 | 1985/8  | こちら(得)する情報局夏休みスペシャル                |  | 45  | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(5)  | 1985 | 1985/8  | AV大研究                              | 山下しげる; 水口哲二; 藤<br>井龍二                              | 93  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(5)  | 1985 | 1985/8  | AV大研究                              | 山下しげる; 水口哲二; 藤<br>井龍二                              | 93  | 1   | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学五年生 | 38(6)  | 1985 | 1985/9  | 夏休み発売! ファミコン必勝テクニック                | バラダイム; 水口哲二  | 15  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学五年生 | 38(6)  | 1985 | 1985/9  | 夏休み発売! ファミコン必勝テクニック                | バラダイム; 水口哲二  | 15  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(6)  | 1985 | 1985/9  | こちら(得)する情報局                        |  | 166 | 1   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(7)  | 1985 | 1985/10 | プレゼントつき 新発売ファミコンゲームにちょう戦           |  | 9   | 5   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学五年生 | 38(7)  | 1985 | 1985/10 | ファミコン®裏技BEST12                     |  | 48  | 5.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学五年生 | 38(7)  | 1985 | 1985/10 | ファミコン®裏技BEST12                     |  | 48  | 0.5 | テレビゲーム  | 態度      |
| 小学五年生 | 38(7)  | 1985 | 1985/10 | ファミコン®裏技BEST12                     |  | 48  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学五年生 | 38(7)  | 1985 | 1985/10 | (HAL研究所 JOYBALLチラシ)                |  |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学五年生 | 38(7)  | 1985 | 1985/10 | こちら(得)する情報局                        |  | 204 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(7)  | 1985 | 1985/10 | こちら(得)する情報局                        |  | 204 | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(8)  | 1985 | 1985/11 | 最新発売 ファミコンパーフェクト攻略法                |  | 9   | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学五年生 | 38(8)  | 1985 | 1985/11 | 最新発売 ファミコンパーフェクト攻略法                |  | 9   | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(8)  | 1985 | 1985/11 | まんが版ファミコン裏技(パート2)                  | 100パーセント利田浩一;<br>方倉陽二                              | 49  | 4.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(8)  | 1985 | 1985/11 | まんが版ファミコン裏技(パート2)                  | 100パーセント利田浩一;<br>方倉陽二                              | 49  | 2.5 | テレビゲーム  | 攻略マンガ   |
| 小学五年生 | 38(8)  | 1985 | 1985/11 | こちら(得)する情報局                        |  | 56  | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(9)  | 1985 | 1985/12 | プレゼントつき 最新ファミコン必勝大作戦               |  | 9   | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学五年生 | 38(9)  | 1985 | 1985/12 | プレゼントつき 最新ファミコン必勝大作戦               |  | 9   | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学五年生 | 38(9)  | 1985 | 1985/12 | (HAL研究所 JOYBALLチラシ)                |  |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学五年生 | 38(9)  | 1985 | 1985/12 | (ソニー MSX HB-10 チラシ)                |  |     | 0.5 | パソコンゲーム | チラシ     |
| 小学五年生 | 38(9)  | 1985 | 1985/12 | (ソニー MSX HB-10 チラシ)                |  |     | 0.5 | パソコンゲーム | 制作 (自主) |
| 小学五年生 | 38(9)  | 1985 | 1985/12 | こちら(得)する情報局                        |  | 46  | 0.5 | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学五年生 | 38(9)  | 1985 | 1985/12 | 最新かくれキャラ撃破テクニック                    | 100パーセント利田浩一;<br>方倉陽二                              | 137 | 7   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学五年生 | 38(9)  | 1985 | 1985/12 | GO!5ジョッキー                          | ふくいかんじ; 加藤リュウ<br>; さくま良子                           | 247 | 1   | テレビゲーム  | 態度      |
| 小学五年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | (ボニーキャニオン (ファミコン) 2作品チラシ)          |  |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学五年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | (『パチコン』, 東芝EMI, 1985. (ファミコン) チラシ) |  |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ     |

|       |        |      |         |  |                          |     |     |         |        |
|-------|--------|------|---------|--|--------------------------|-----|-----|---------|--------|
| 小学五年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | (『パチコン』, 東芝EMI, 1985. (ファミコン) チラシ)           |                          |     | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学五年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | ファミコンかくれキャラむきむきゲーム                           |                          | 3   | 1   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | ファミコン最新ソフト全攻略法                               | バラダイム; 水口哲二; 久米たかし; 加藤昌人 | 19  | 9   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | ファミコン超最新(裏技) 激公開                             | 和田宏一                     | 48  | 3.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | ファミコン超最新(裏技) 激公開                             | 和田宏一                     | 48  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | 3大人気ファミコン(ハイスコア)④大研究                         | 和田浩一                     | 11  | 6   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | ソニーと君の、エレクトロニクス探検 パソコンは、なぜ賢い?                |                          | 27  | 8   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学五年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | 最新ファミコン攻略作戦                                  | バラダイム                    | 139 | 6   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | 最新ファミコン攻略作戦                                  | バラダイム                    | 139 | 0.5 | テレビゲーム  | 仕組みと構造 |
| 小学五年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | 最新ファミコン攻略作戦                                  | バラダイム                    | 139 | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学五年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | GO!5ジョッキー                                    | ふくいかんじ; 加藤リュウ; さくま良子     | 249 | 1.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | GO!5ジョッキー                                    | ふくいかんじ; 加藤リュウ; さくま良子     | 249 | 0.5 | テレビゲーム  | 注意点    |
| 小学五年生 | 38(12) | 1985 | 1986/3  | 超人気!最新ファミコン完全攻略テク                            | バラダイム                    | 11  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 38(12) | 1985 | 1986/3  | 超人気!最新ファミコン完全攻略テク                            | バラダイム                    | 11  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 38(12) | 1985 | 1986/3  | 高橋名人が教えるハイスコアへの必勝技!ファミコン秘技10                 |                          | 139 | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 38(12) | 1985 | 1986/3  | 高橋名人が教えるハイスコアへの必勝技!ファミコン秘技10                 |                          | 139 | 0.5 | テレビゲーム  | 注意点    |
| 小学五年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | (パソコン紹介 態度)                                  |                          |     | 1   | パソコンゲーム | 態度     |
| 小学五年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | (ソニー MSX HB-11 チラシ)                          |                          |     | 1   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学五年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | (ソニー MSX HB-11 チラシ)                          |                          |     | 2   | パソコンゲーム | 教科学習   |
| 小学五年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコン裏技むきむきゲーム                               |                          | 3   | 1   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | 最新ファミコン 忍者ハットリくん完全攻略法                        | バラダイム                    | 21  | 6   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコンロッキーの裏技チャンピオンテスト                        | バラダイム                    | 43  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | 女の子のためのファミコン講座 レディース・ファミコン                   |                          | 48  | 2   | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | こちら(得)する情報局HOBBYタウン                          |                          | 236 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | ファミコン ボックスアート103                             |                          | 5   | 4   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | 最新ファミコン マイティボンジャック必勝作戦                       |                          | 11  | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | 高橋名人の忍者ハットリくん⑩テク10                           | 利田浩一                     | 43  | 4.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | 高橋名人の忍者ハットリくん⑩テク10                           | 利田浩一                     | 43  | 0.5 | テレビゲーム  | 注意点    |
| 小学五年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | 女の子のためのファミコン講座 ファミコングッズがいっぱい                 | ジャンボKAME; 西田典子; 水口哲二     | 48  | 2   | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 242 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 242 | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 242 | 1   | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | 最新ファミコン アーガス アトランチスの謎 撃破テク                   | バラダイム; 利田幸一              | 11  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | 最新ファミコン アーガス アトランチスの謎 撃破テク                   | バラダイム; 利田幸一              | 11  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | 最新ディスク攻略法 ゼルダの伝説                             | バラダイム                    | 32  | 3.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | 最新ディスク攻略法 ゼルダの伝説                             | バラダイム                    | 32  | 0.5 | テレビゲーム  | 仕組みと構造 |
| 小学五年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | スーパーマリオブラザーズ 新・裏技スペシャル                       |                          | 107 | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | 女の子のためのファミコン講座 おちゃめ裏技教えちゃいま〜す                |                          | 112 | 1   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | 女の子のためのファミコン講座 おちゃめ裏技教えちゃいま〜す                |                          | 112 | 1   | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 296 | 1   | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学五年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 296 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 296 | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | こちら(得)する情報局HOBBYタウン                          |                          | 130 | 1   | パソコンゲーム | イベント情報 |
| 小学五年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | スターソルジャー完全攻略法                                | 利田浩一                     | 11  | 5.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | スターソルジャー完全攻略法                                | 利田浩一                     | 11  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | (ファミコン) 新・裏技ベスト7                             | 利田浩一                     | 62  | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 148 | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 148 | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 148 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | 女の子のためのファミコン講座 バード・ウィーク                      |                          | 150 | 1.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | 女の子のためのファミコン講座 バード・ウィーク                      |                          | 150 | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学五年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | こちら(得)する情報局HOBBYタウン                          |                          | 140 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | (福武書店 スタディボックス チラシ)                          |                          |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学五年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | (福武書店 スタディボックス チラシ)                          |                          |     | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学五年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | ファミコン最新ソフト「ソロモンの鍵」攻略テク                       | バラダイム                    | 9   | 7   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | ひょうきん裏技スペシャル                                 | バラダイム                    | 70  | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 74  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 74  | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 74  | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | こちら(得)する情報局HOBBYタウン                          |                          | 185 | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | こちら(得)する情報局HOBBYタウン                          |                          |     | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | 「ワルキューレの冒険」完全必勝法                             | バラダイム; 水口哲二              | 11  | 6   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | 高橋名人直伝 スターソルジャーハイスコア作戦                       |                          | 67  | 7   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 242 | 1   | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学五年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 242 | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 242 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | こちら(得)する情報局HOBBYタウン                          |                          | 222 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | 最新ファミコン「高橋名人の冒険島」(激)攻略法                      |                          | 17  | 5.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | 最新ファミコン「高橋名人の冒険島」(激)攻略法                      |                          | 17  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | (まんが版) スーパーマリオブラザーズ2完全クリアテク                  | しごと大介; 木村茂               | 43  | 9   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学五年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 228 | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 228 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | 小五ファミコンクラブ                                   |                          | 228 | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | こちら(得)する情報局HOBBYタウン                          |                          | 220 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | GO!5ジョッキー                                    | のむらしんぼ; さくま良子            | 285 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | スーパースターフォース スーパーゼビウス 迷宮組曲 ファミコン 3大人気ゲーム謎解明!! |                          | 13  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略     |

|       |        |      |         |   |                  |     |     |         |        |
|-------|--------|------|---------|---|------------------|-----|-----|---------|--------|
| 小学五年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | スーパースターフォース スーパーゼビウス 迷宮組曲 ファミコン<br>3大人気ゲーム謎解明!! |                  | 13  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学五年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | 〈まんが版〉「高橋名人の冒険島」攻略テク                            | しごと大介; 鏡野英昭      | 58  | 7   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学五年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | 小五ファミコンクラブ                                      |                  | 234 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | こちら(得)する情報局HOBBYタウン                             |                  | 224 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | (パナソニック MSX FS-A1 イベント情報)                       |                  |     | 2   | パソコンゲーム | イベント情報 |
| 小学五年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | ◎大特集 ファミコン『ドラえもん』                               |                  | 11  | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | ◎大特集 ファミコン『ドラえもん』                               |                  | 11  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学五年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | ◎大特集 ファミコン『ドラえもん』                               |                  | 11  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | (パナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                         |                  |     | 2   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学五年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | (『銀河伝承』, イマジニア, 1986. (ファミコン) チラシ)              |                  |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学五年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | (『けいさんゲーム算数5・6年』, 東京書籍, 1986. (ファミコン) チラシ)      |                  |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学五年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | (『けいさんゲーム算数5・6年』, 東京書籍, 1986. (ファミコン) チラシ)      |                  |     | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学五年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | ファミコンモンスター大図鑑                                   | 江口貴博; 水口哲二; 加藤昌人 | 43  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | 〈まんが版〉ファミコン「迷宮組曲」攻略テク                           | しごと大介            | 58  | 8   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学五年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | (トミー 電子ゲームチラシ)                                  |                  |     | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | こちら(得)する情報局HOBBYタウン                             |                  | 208 | 2   | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学五年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | (カシオ MSX MX-101 チラシ)                            |                  |     | 1   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学五年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | (パナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                         |                  |     | 4   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学五年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | (ソニー MSX2 HB-F1 チラシ)                            |                  |     | 3   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学五年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | (『消えたプリンセス』, イマジニア, 1986. (ファミコン) チラシ)          |                  |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学五年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | ファミコン『ドラえもん』◎必勝テク                               | 100パーセント         | 15  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | ファミコン『ドラえもん』◎必勝テク                               | 100パーセント         | 15  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | 〈まんが版〉ファミコン『悪魔城ドラキュラ』攻略法                        | しごと大介            | 62  | 8   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学五年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | 小五ファミコンクラブ                                      |                  | 70  | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | 小五ファミコンクラブ                                      |                  | 70  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | 超ドリームマシンMSX2                                    |                  | 220 | 2.5 | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | 超ドリームマシンMSX2                                    |                  | 220 | 2.5 | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学五年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | こちら(得)する情報局HOBBYタウン                             |                  | 212 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | (パナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                         |                  |     | 2   | パソコンゲーム | イベント情報 |
| 小学五年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | (パナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                         |                  |     | 2   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学五年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | (サンソフト (ファミコン) 2作品チラシ)                          |                  |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学五年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | (サンソフト (ファミコン) 2作品チラシ)                          |                  |     | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学五年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | ファミコン3ドラ決戦グラフ                                   |                  | 17  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | ファミコン3ドラ決戦グラフ                                   |                  | 17  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | ファミコンまんが『ドラえもん』攻略テク                             | 西田典澄             | 58  | 7   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学五年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | 小五ファミコンクラブ                                      |                  | 65  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学五年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | 小五ファミコンクラブ                                      |                  | 65  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | こちら(得)する情報局HOBBYタウン                             |                  | 238 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(12) | 1986 | 1987/3  | (サンソフト (ファミコン) 3作品チラシ)                          |                  |     | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学五年生 | 39(12) | 1986 | 1987/3  | (サンソフト (ファミコン) 3作品チラシ)                          |                  |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学五年生 | 39(12) | 1986 | 1987/3  | ファミコンスペシャルドラゴンクエストⅡ魔法全解                         |                  | 11  | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 39(12) | 1986 | 1987/3  | ファミコンスペシャルドラゴンクエストⅡ魔法全解                         |                  | 11  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(12) | 1986 | 1987/3  | 総まとめファミコンイズグランプリ                                |                  | 62  | 6   | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(12) | 1986 | 1987/3  | 小五ファミコンクラブ                                      |                  | 68  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 39(12) | 1986 | 1987/3  | GO!5ジョッキー                                       | のむらしんぼ; さくま良子    | 219 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 39(12) | 1986 | 1987/3  | こちら(得)する情報局HOBBYタウン                             |                  | 236 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 40(1)  | 1987 | 1987/4  | (パナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                         |                  |     | 4   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学五年生 | 40(1)  | 1987 | 1987/4  | ファミコン決戦 リンクの冒険vsドラゴンクエストⅡ                       |                  | 17  | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(1)  | 1987 | 1987/4  | ファミコン決戦 リンクの冒険vsドラゴンクエストⅡ                       |                  | 17  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 40(1)  | 1987 | 1987/4  | ファミコン モンスター物語                                   |                  | 240 | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(1)  | 1987 | 1987/4  | ボーイズHOBBYタウン                                    |                  | 228 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 40(1)  | 1987 | 1987/4  | ボーイズHOBBYタウン                                    |                  | 228 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 40(1)  | 1987 | 1987/4  | ファミコンロッキー                                       | あさいもとゆき          | 302 | 13  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学五年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | (『ダイナマイトボウル』, 東芝EMI, 1987. (ファミコン) チラシ)         |                  |     | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学五年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | (『ダイナマイトボウル』, 東芝EMI, 1987. (ファミコン) チラシ)         |                  |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学五年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | (『スペランカーⅡ 勇者への挑戦』, アイレム, 1987. (ファミコン) チラシ)     |                  |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学五年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | (サンソフト (ファミコン) 3作品チラシ)                          |                  |     | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学五年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | (サンソフト (ファミコン) 3作品チラシ)                          |                  |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学五年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | ファミコン 高橋名人のBugってハニー                             |                  | 13  | 3.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | ファミコン 高橋名人のBugってハニー                             |                  | 13  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | ボーイズHOBBYタウン                                    |                  | 232 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | ボーイズHOBBYタウン                                    |                  | 232 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | ファミコンロッキー                                       | あさいもとゆき          | 304 | 14  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学五年生 | 40(3)  | 1987 | 1987/6  | 小五ファミコンスペシャルさんまの名探偵                             |                  | 11  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(3)  | 1987 | 1987/6  | 小五ファミコンスペシャルさんまの名探偵                             |                  | 11  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 40(3)  | 1987 | 1987/6  | ボーイズHOBBYタウン                                    |                  | 262 | 1   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(3)  | 1987 | 1987/6  | ボーイズHOBBYタウン                                    |                  | 262 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 40(3)  | 1987 | 1987/6  | ファミコンロッキー                                       | あさいもとゆき          | 251 | 11  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学五年生 | 40(4)  | 1987 | 1987/7  | (『ドクター・カオス 地獄の扉』, ポニーキャニオン, 1987 (ファミコン) チラシ)   |                  |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学五年生 | 40(4)  | 1987 | 1987/7  | ボーイズHOBBYタウン                                    |                  | 262 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 40(4)  | 1987 | 1987/7  | ファミコンロッキー                                       | あさいもとゆき          | 213 | 15  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学五年生 | 40(5)  | 1987 | 1987/8  | ファミコン◎攻略テク                                      |                  | 43  | 6.5 | テレビゲーム  | 攻略     |

|       |        |      |         |                            |                          |     |     |         |        |
|-------|--------|------|---------|----------------------------|--------------------------|-----|-----|---------|--------|
| 小学五年生 | 40(5)  | 1987 | 1987/8  | ファミコン®攻略テク                 |                          | 43  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 40(5)  | 1987 | 1987/8  | ファミコンロッキー                  | あさいもとゆき                  | 225 | 11  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学五年生 | 40(6)  | 1987 | 1987/9  | ファミコン®攻略テク                 |                          | 68  | 3   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(6)  | 1987 | 1987/9  | ファミコン®攻略テク                 |                          | 68  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 40(6)  | 1987 | 1987/9  | ボーイズ・HOBBYタウンホビーまるかじり探検隊   |                          | 93  | 0.5 | パソコンゲーム | イベント情報 |
| 小学五年生 | 40(6)  | 1987 | 1987/9  | ボーイズ・HOBBYタウンホビーまるかじり探検隊   |                          | 93  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学五年生 | 40(6)  | 1987 | 1987/9  | ファミコンロッキー                  | あさいもとゆき                  | 262 | 10  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学五年生 | 40(7)  | 1987 | 1987/10 | ファミコン®攻略テク                 | 西谷史                      | 70  | 3.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(7)  | 1987 | 1987/10 | ファミコン®攻略テク                 | 西谷史                      | 70  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 40(7)  | 1987 | 1987/10 | ロッキーのファミコン講座               |                          | 90  | 6   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(7)  | 1987 | 1987/10 | ボーイズHOBBYタウン               |                          | 264 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 40(8)  | 1987 | 1987/11 | ゲーム新時代のビックリマシンPCエンジン登場!    |                          | 59  | 2   | テレビゲーム  | 仕組みと構造 |
| 小学五年生 | 40(8)  | 1987 | 1987/11 | ゲーム新時代のビックリマシンPCエンジン登場!    |                          | 59  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 40(8)  | 1987 | 1987/11 | ファミコン®攻略テク                 |                          | 62  | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(8)  | 1987 | 1987/11 | ロッキーのファミコン講座               |                          | 90  | 5.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(8)  | 1987 | 1987/11 | ロッキーのファミコン講座               |                          | 90  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 40(8)  | 1987 | 1987/11 | ロッキーのファミコン講座               |                          | 90  | 0.5 | テレビゲーム  | 仕組みと構造 |
| 小学五年生 | 40(8)  | 1987 | 1987/11 | ボーイズHOBBYタウン               |                          | 258 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 40(9)  | 1987 | 1987/12 | PCエンジンで聖魔大戦                |                          | 47  | 3   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(9)  | 1987 | 1987/12 | ファミコン®攻略テク                 |                          | 50  | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(9)  | 1987 | 1987/12 | ロッキーのファミコン講座               |                          | 159 | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(9)  | 1987 | 1987/12 | ロッキーのファミコン講座               |                          | 159 | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 40(9)  | 1987 | 1987/12 | ボーイズHOBBYタウン               |                          | 263 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 40(10) | 1987 | 1988/1  | (パナソニック MSX2 FS-A1mk2 チラシ) |                          |     | 1   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学五年生 | 40(10) | 1987 | 1988/1  | ファミコン®攻略テク                 |                          | 73  | 3   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(10) | 1987 | 1988/1  | ロッキーのゲーム講座(4)              |                          | 247 | 5.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(10) | 1987 | 1988/1  | ロッキーのゲーム講座(4)              |                          | 247 | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 40(10) | 1987 | 1988/1  | ロッキーのゲーム講座(4)              |                          | 247 | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学五年生 | 40(10) | 1987 | 1988/1  | ボーイズHOBBYタウン               |                          | 254 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 40(11) | 1987 | 1988/2  | ファミコン®攻略テク                 |                          | 26  | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(11) | 1987 | 1988/2  | ロッキーのゲーム講座(5)              |                          | 72  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(11) | 1987 | 1988/2  | ロッキーのゲーム講座(5)              |                          | 72  | 1.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 40(11) | 1987 | 1988/2  | ボーイズHOBBYタウン               |                          | 215 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学五年生 | 40(12) | 1987 | 1988/3  | ドラゴンクエストIII旅立ち全書           |                          | 42  | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(12) | 1987 | 1988/3  | ロッキーのゲーム講座(6)              |                          | 46  | 1   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学五年生 | 40(12) | 1987 | 1988/3  | ロッキーのゲーム講座(6)              |                          | 46  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学五年生 | 40(12) | 1987 | 1988/3  | ボーイズHOBBYタウン               |                          | 222 | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学六年生 | 30(4)  | 1977 | 1977/7  | ホビータウン(趣味のページ)             | 詠沢潤一郎;長田ワ子;あいくーぶ         | 120 | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 31(9)  | 1978 | 1978/12 | わくわくゲーム大プレゼント              |                          | 22  | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学六年生 | 31(10) | 1978 | 1979/1  | ホビータウン 趣味と情報のページ           |                          | 276 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 32(2)  | 1979 | 1979/5  | ホビーブラザ                     |                          | 126 | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学六年生 | 32(7)  | 1979 | 1979/10 | ホビーブラザ                     |                          |     | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学六年生 | 32(8)  | 1979 | 1979/11 | わくわく新おもしろゲーム               | 豊島永三                     | 16  | 1   | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学六年生 | 33(1)  | 1980 | 1980/4  | ホビーブラザ                     | 市瀬義雄;森田いちろう;井上さをり;多田ともゆき | 166 | 1   | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学六年生 | 34(10) | 1981 | 1982/1  | 最新ホビーカタログ いまほしいもの74        |                          | 150 | 2   | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学六年生 | 34(12) | 1981 | 1982/3  | 中学生ホビーガイド                  | 中山かえる                    | 115 | 1.5 | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 34(12) | 1981 | 1982/3  | 中学生ホビーガイド                  | 中山かえる                    | 115 | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学六年生 | 35(10) | 1982 | 1983/1  | ホビー特集 最新LSIゲーム必勝法          | 木村光雄                     | 31  | 9   | 電子ゲーム   | 攻略     |
| 小学六年生 | 35(12) | 1982 | 1983/3  | ホビー特集 中学生ホビーカタログ           |                          | 117 | 1.5 | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 35(12) | 1982 | 1983/3  | ホビー特集 中学生ホビーカタログ           |                          | 117 | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(1)  | 1983 | 1983/4  | 最新LSIゲーム アタック大作戦           |                          | 122 | 2   | 電子ゲーム   | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 36(1)  | 1983 | 1983/4  | 最新LSIゲーム アタック大作戦           |                          | 122 | 0.5 | 電子ゲーム   | 注意点    |
| 小学六年生 | 36(1)  | 1983 | 1983/4  | 最新LSIゲーム アタック大作戦           |                          | 122 | 4.5 | 電子ゲーム   | 攻略     |
| 小学六年生 | 36(1)  | 1983 | 1983/4  | 最新LSIゲーム アタック大作戦           |                          | 122 | 1   | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(2)  | 1983 | 1983/5  | プレゼントつき!最新LSIゲーム必勝法        | のむらしんぼ                   | 63  | 11  | 電子ゲーム   | 攻略     |
| 小学六年生 | 36(2)  | 1983 | 1983/5  | プレゼントつき!最新LSIゲーム必勝法        | のむらしんぼ                   | 63  | 6   | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(4)  | 1983 | 1983/7  | ホビータウン(つり・将棋・切手ほか)         |                          | 58  | 0.5 | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 36(5)  | 1983 | 1983/8  | ホビータウン(将棋・切手ほか)            |                          | 88  | 1   | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(6)  | 1983 | 1983/9  | パソコンって何だ?                  | 石原靖久                     | 67  | 6   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 36(6)  | 1983 | 1983/9  | パソコンって何だ?                  | 石原靖久                     | 67  | 1   | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(6)  | 1983 | 1983/9  | ホビータウン チョロQ・カメラ大賞・魚拓コンクール  |                          | 90  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(6)  | 1983 | 1983/9  | 超人気最新ゲーム全カタログ              |                          | 6   | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(6)  | 1983 | 1983/9  | 超人気最新ゲーム全カタログ              |                          | 6   | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(6)  | 1983 | 1983/9  | 超人気最新ゲーム全カタログ              |                          | 6   | 1   | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(7)  | 1983 | 1983/10 | ホビータウン                     |                          | 56  | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(8)  | 1983 | 1983/11 | ホビータウン                     |                          | 86  | 0.5 | 電子ゲーム   | 攻略     |
| 小学六年生 | 36(9)  | 1983 | 1983/12 | ホビータウン                     |                          | 54  | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(10) | 1983 | 1984/1  | ホビーカタログ                    |                          | 73  | 2   | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(10) | 1983 | 1984/1  | ホビーカタログ                    |                          | 73  | 1.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(10) | 1983 | 1984/1  | ホビーカタログ                    |                          | 73  | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学六年生 | 36(10) | 1983 | 1984/1  | 映画ウォーゲーム危機!コンピュータ社会        |                          | 128 | 8   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 36(11) | 1983 | 1984/2  | 最新パソコンカタログ                 |                          | 30  | 8   | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(11) | 1983 | 1984/2  | 最新パソコンカタログ                 |                          | 30  | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 36(11) | 1983 | 1984/2  | 最新パソコンカタログ                 |                          | 30  | 0.5 | パソコンゲーム | 態度     |
| 小学六年生 | 36(11) | 1983 | 1984/2  | ホビータウン                     |                          | 94  | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ   |
| 小学六年生 | 36(12) | 1983 | 1984/3  | 新中学生のオーディオライフはこれだ          | 中山蛙                      | 119 | 0.5 | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 37(1)  | 1984 | 1984/4  | パソコン必勝法                    |                          | 71  | 8   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 37(1)  | 1984 | 1984/4  | パソコン必勝法                    |                          | 71  | 4   | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学六年生 | 37(1)  | 1984 | 1984/4  | パソコン必勝法                    |                          | 71  | 1   | パソコンゲーム | 制作(自主) |

|       |        |      |         |   |                            |     |     |         |         |
|-------|--------|------|---------|---|----------------------------|-----|-----|---------|---------|
| 小学六年生 | 37(2)  | 1984 | 1984/5  | ホビータウン  |                            | 84  | 1   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(2)  | 1984 | 1984/5  | ホビータウン  |                            | 84  | 1   | 電子ゲーム   | 攻略      |
| 小学六年生 | 37(3)  | 1984 | 1984/6  | パソコンかんたんプログラム                                 |                            | 80  | 6   | パソコンゲーム | 制作 (自主) |
| 小学六年生 | 37(3)  | 1984 | 1984/6  | ゲーム   |                            | 91  | 1   | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(4)  | 1984 | 1984/7  | ホビータウン  |                            | 88  | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(5)  | 1984 | 1984/8  | 夏のカメラテクニック・将棋・切手・パソコン                         |                            | 78  | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(6)  | 1984 | 1984/9  | パソコン  |                            | 95  | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(7)  | 1984 | 1984/10 | パソコン  |                            | 204 | 2   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(7)  | 1984 | 1984/10 | パソコン  |                            | 204 | 0.5 | パソコンゲーム | イベント情報  |
| 小学六年生 | 37(8)  | 1984 | 1984/11 | ゲーム   |                            | 218 | 1   | 電子ゲーム   | 攻略      |
| 小学六年生 | 37(8)  | 1984 | 1984/11 | パソコン  |                            | 220 | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(8)  | 1984 | 1984/11 | パソコン  |                            | 220 | 0.5 | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学六年生 | 37(9)  | 1984 | 1984/12 | さわっておぼえる MSXパソコン入門                            |                            | 184 | 2   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学六年生 | 37(9)  | 1984 | 1984/12 | さわっておぼえる MSXパソコン入門                            |                            | 184 | 4   | パソコンゲーム | 制作 (自主) |
| 小学六年生 | 37(9)  | 1984 | 1984/12 | 最新MSXパソコンカタログ                                 |                            | 44  | 3   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(9)  | 1984 | 1984/12 | ホビータウン  |                            | 216 | 1   | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(10) | 1984 | 1985/1  | ほしいモノカタログ                                     |                            | 23  | 0.5 | 電子ゲーム   | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(10) | 1984 | 1985/1  | ほしいモノカタログ                                     |                            | 23  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(10) | 1984 | 1985/1  | ほしいモノカタログ                                     |                            | 23  | 1   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(10) | 1984 | 1985/1  | (ソニー MSX HB-101 チラシ)                          |                            |     | 4   | パソコンゲーム | チラシ     |
| 小学六年生 | 37(10) | 1984 | 1985/1  | パソコンポで広げようパソコンの世界                             |                            | 178 | 3   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学六年生 | 37(10) | 1984 | 1985/1  | パソコンポで広げようパソコンの世界                             |                            | 178 | 1   | パソコンゲーム | 制作 (自主) |
| 小学六年生 | 37(10) | 1984 | 1985/1  | ホビータウン  |                            | 186 | 1   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(11) | 1984 | 1985/2  | (ソニー MSX HB-101 チラシ)                          |                            |     | 4   | パソコンゲーム | チラシ     |
| 小学六年生 | 37(11) | 1984 | 1985/2  | ホビータウン  |                            | 184 | 1   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(11) | 1984 | 1985/2  | パソコンポで遊ぼう!                                    |                            | 39  | 5   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学六年生 | 37(12) | 1984 | 1985/3  | ホビー・タウン                                       |                            | 184 | 1   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 37(12) | 1984 | 1985/3  | ホビー・タウン                                       |                            | 184 | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 38(1)  | 1985 | 1985/4  | ファミコン®大作戦                                     |                            | 177 | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 38(1)  | 1985 | 1985/4  | ファミコン®大作戦                                     |                            | 177 | 0.5 | テレビゲーム  | 注意点     |
| 小学六年生 | 38(2)  | 1985 | 1985/5  | ファミコン最新ソフト必勝法                                 | 利田浩一                       | 169 | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 38(2)  | 1985 | 1985/5  | ファミコン最新ソフト必勝法                                 | 利田浩一                       | 169 | 1   | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学六年生 | 38(3)  | 1985 | 1985/6  | (『チャンピオンシップロードランナー』, ハドソン, 1985. (ファミコン) チラシ) |                            |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学六年生 | 38(3)  | 1985 | 1985/6  | タイプ別ファミコンソフト最新カタログ                            | 高瀬ひろし; 利田浩一                | 22  | 2   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 38(3)  | 1985 | 1985/6  | コナミのうわさのゲームがファミコンに登場!!                        |                            | 43  | 2.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 38(3)  | 1985 | 1985/6  | コナミのうわさのゲームがファミコンに登場!!                        |                            | 43  | 0.5 | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | (『チャンピオンシップロードランナー』, ハドソン, 1985. (ファミコン) チラシ) |                            | 6   | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学六年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | (ソニー MSX HB-201 チラシ)                          |                            |     | 3   | パソコンゲーム | チラシ     |
| 小学六年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | (ソニー・ジャンボトロン イベント情報)                          |                            |     | 2   | パソコンゲーム | イベント情報  |
| 小学六年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | メッツォーででっかく遊ぼう!                                |                            | 40  | 1.5 | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学六年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | メッツォーででっかく遊ぼう!                                |                            | 40  | 0.5 | パソコンゲーム | 教科学習    |
| 小学六年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | メッツォーででっかく遊ぼう!                                |                            | 40  | 2   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 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   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 38(4)  | 1985 | 1985/7  | ホビータウン  |                            | 194 | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 38(5)  | 1985 | 1985/8  | ファミコンゲーム大会必勝大作戦 5月号 特集「ロードランナー」画面発表           | 利田浩一&小六ゲーム班                | 19  | 2   | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学六年生 | 38(5)  | 1985 | 1985/8  | ファミコンゲーム大会必勝大作戦 5月号 特集「ロードランナー」画面発表           | 利田浩一&小六ゲーム班                | 19  | 2   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 38(5)  | 1985 | 1985/8  | ファミコンゲーム大会必勝大作戦 5月号 特集「ロードランナー」画面発表           | 利田浩一&小六ゲーム班                | 19  | 3   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 38(5)  | 1985 | 1985/8  | ホビータウン  |                            | 196 | 1   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 38(5)  | 1985 | 1985/8  | ホビータウン  |                            | 196 | 0.5 | パソコンゲーム | イベント情報  |
| 小学六年生 | 38(5)  | 1985 | 1985/8  | ホビータウン  |                            | 196 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 38(6)  | 1985 | 1985/9  | (HAL研究所 JOYBALL チラシ)                          |                            |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学六年生 | 38(6)  | 1985 | 1985/9  | エキサイトファミコン 特集®裏技全集                            | 利田浩一; 高瀬ひろし; あさいもとゆき; 加藤昌人 | 21  | 7   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 38(6)  | 1985 | 1985/9  | エキサイトファミコン 特集®裏技全集                            | 利田浩一; 高瀬ひろし; あさいもとゆき; 加藤昌人 | 21  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 38(6)  | 1985 | 1985/9  | エキサイトファミコン 特集®裏技全集                            | 利田浩一; 高瀬ひろし; あさいもとゆき; 加藤昌人 | 21  | 1   | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学六年生 | 38(6)  | 1985 | 1985/9  | (HAL研究所 JOYBALL チラシ)                          |                            |     | 2   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学六年生 | 38(7)  | 1985 | 1985/10 | (『ブーヤン』, ハドソン, 1985. (ファミコン) チラシ)             |                            |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学六年生 | 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&小六特別ゲーム取材班            | 19  | 1   | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学六年生 | 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&小六特別ゲーム取材班            | 19  | 1   | テレビゲーム  | 態度      |
| 小学六年生 | 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&小六特別ゲーム取材班            | 19  | 0.5 | テレビゲーム  | 注意点     |
| 小学六年生 | 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&小六特別ゲーム取材班            | 19  | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 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&小六特別ゲーム取材班            | 19  | 4   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 38(8)  | 1985 | 1985/11 | ファミコン大新聞                                      | 利田浩一; 小六ゲーム班; 加藤昌人         | 59  | 0.5 | テレビゲーム  | 制作 (企業) |
| 小学六年生 | 38(8)  | 1985 | 1985/11 | ファミコン大新聞                                      | 利田浩一; 小六ゲーム班; 加藤昌人         | 59  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 38(8)  | 1985 | 1985/11 | ファミコン大新聞                                      | 利田浩一; 小六ゲーム班; 加藤昌人         | 59  | 0.5 | テレビゲーム  | 態度      |
| 小学六年生 | 38(9)  | 1985 | 1985/12 | (ソニー MSX HB-10 チラシ)                           |                            |     | 2   | パソコンゲーム | チラシ     |

|       |        |      |         |                                     |                                |     |     |         |        |
|-------|--------|------|---------|-------------------------------------|--------------------------------|-----|-----|---------|--------|
| 小学六年生 | 38(9)  | 1985 | 1985/12 | ファミコン大新聞                            | 100パーセント利田浩一&小六ゲーム班            | 177 | 1   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 38(9)  | 1985 | 1985/12 | ファミコン大新聞                            | 100パーセント利田浩一&小六ゲーム班            | 177 | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | ジョイボール大研究                           | 方倉陽二                           | 191 | 7   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学六年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | ファミコン大新聞                            | 100パーセント利田浩一&小六ゲーム班            | 11  | 2   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | (HAL研究所 JOYBALL チラシ)                |                                |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学六年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | 超最新裏技5                              | 100パーセント利田浩一&小六ゲーム班;加藤昌人;高瀬ひろし | 14  | 1   | テレビゲーム  | 制作(企業) |
| 小学六年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | 超最新裏技5                              | 100パーセント利田浩一&小六ゲーム班;加藤昌人;高瀬ひろし | 14  | 1   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | おもしろファミコンソフト新登場                     |                                | 30  | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | おもしろファミコンソフト新登場                     |                                | 30  | 2   | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学六年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | '86人気ソフト大予想パート2                     |                                | 33  | 3   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 38(10) | 1985 | 1986/1  | '86人気ソフト大予想パート2                     |                                | 33  | 2   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | (HAL研究所 JOYBALL チラシ)                |                                |     | 2   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学六年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | ファミコン大新聞                            | 利田浩一;江口貴博;小六ゲーム班;加藤昌人          | 9   | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | ファミコン大新聞                            | 利田浩一;江口貴博;小六ゲーム班;加藤昌人          | 9   | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | ファミコン大新聞                            | 利田浩一;江口貴博;小六ゲーム班;加藤昌人          | 9   | 0.5 | テレビゲーム  | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | ファミコン超人気3大ソフト大解剖                    |                                | 15  | 3   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | ファミコン超人気3大ソフト大解剖                    |                                |     | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | ファミコン最新裏技かくれキャラ大公開                  | 利田浩一;小六ゲーム班                    | 31  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 38(11) | 1985 | 1986/2  | パソコンは、なぜ賢い?                         |                                | 47  | 8   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 38(12) | 1985 | 1986/3  | ファミコン最新ゲーム秘勝法                       |                                | 15  | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 38(12) | 1985 | 1986/3  | ファミコン最新ゲーム秘勝法                       |                                | 15  | 2   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 38(12) | 1985 | 1986/3  | 女の子のためのファミコン講座                      |                                | 31  | 5   | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学六年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | (パソコン紹介 態度)                         |                                |     | 2   | パソコンゲーム | 態度     |
| 小学六年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | (ソニー MSX HB-11 チラシ)                 |                                |     | 1   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学六年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | (ソニー MSX HB-11 チラシ)                 |                                |     | 2   | パソコンゲーム | 教科学習   |
| 小学六年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコン超全集                            | 100%パーセント利田浩一&小六ファミコン班         | 12  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | 女の子のためのファミコン講座                      | くわ田一宏                          | 27  | 5   | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学六年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | ファミコン必勝コミックハットリくんハイスコア虎の巻           | 方倉陽二                           | 139 | 8   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学六年生 | 39(1)  | 1986 | 1986/4  | 高橋名人と毛利名人のファミコン相談室                  |                                | 147 | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | (HAL研究所 JOYBALL チラシ)                |                                |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学六年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | ファミコンNEWソフト完全ガイド                    |                                | 11  | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | ファミコンNEWソフト完全ガイド                    |                                | 11  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | 実感!ファミコンディスク体験レポート                  | 江口貴博&小六ファミコン班                  | 27  | 2   | テレビゲーム  | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | 実感!ファミコンディスク体験レポート                  | 江口貴博&小六ファミコン班                  | 27  | 0.5 | テレビゲーム  | 注意点    |
| 小学六年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | 実感!ファミコンディスク体験レポート                  | 江口貴博&小六ファミコン班                  | 27  | 0.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学六年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | 実感!ファミコンディスク体験レポート                  | 江口貴博&小六ファミコン班                  | 27  | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | ホビータウン                              |                                | 136 | 1   | パソコンゲーム | 教科学習   |
| 小学六年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | ファミコン必勝コミック忍者ハットリくんハイスコア虎の巻         | 方倉陽二                           | 139 | 9   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学六年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | 毛利&高橋名人のファミコン相談室                    |                                | 148 | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | パソコン六年生第1号                          |                                |     | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 39(2)  | 1986 | 1986/5  | パソコン六年生第1号                          |                                |     | 1   | パソコンゲーム | 態度     |
| 小学六年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | 忍者ハットリくん忍法帖                         |                                | 3   | 1   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | (『アトランチスの謎』,サンソフト,1986。(ファミコン) チラシ) |                                |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学六年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | ファミコン三大ソフト新戦略                       |                                | 15  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | ファミコンおもしろランド                        |                                | 31  | 5   | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学六年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | ホビータウン                              |                                | 72  | 1   | パソコンゲーム | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | ファミコン必勝コミックゼルダの伝説忍法帖                | 方倉陽二                           | 143 | 8   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学六年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | 高橋名人のファミコン相談室                       |                                | 152 | 2   | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | パソコン六年生第2号                          |                                |     | 1   | パソコンゲーム | 制作(自主) |
| 小学六年生 | 39(3)  | 1986 | 1986/6  | パソコン六年生第2号                          |                                |     | 1   | パソコンゲーム | 態度     |
| 小学六年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | (『バード・ウィーク』,東芝EMI,1986。(ファミコン) チラシ) |                                |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学六年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | (『バード・ウィーク』,東芝EMI,1986。(ファミコン) チラシ) |                                |     | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | ファミコン超グラフィック全集                      |                                | 11  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | ファミコン超グラフィック全集                      |                                | 11  | 6   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | 大発見ファミコンサウンド!                       |                                | 18  | 2   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | ファミコン裏芸・かくし芸講座                      |                                | 27  | 5   | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学六年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | ファミコン必勝コミックアトランチスの謎完全攻略法            | 方倉陽二                           | 139 | 10  | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学六年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | 高橋名人のファミコン相談室                       |                                | 150 | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | 高橋名人のファミコン相談室                       |                                | 150 | 0.5 | テレビゲーム  | 注意点    |
| 小学六年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | パソコン六年生第3号                          |                                | 200 | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 39(4)  | 1986 | 1986/7  | パソコン六年生第3号                          |                                | 200 | 1   | パソコンゲーム | 態度     |
| 小学六年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | ホビータウン                              |                                | 72  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | スターソルジャー立体大特集                       |                                | 33  | 3   | テレビゲーム  | 攻略     |



|       |        |      |         |   |                            |     |     |         |        |
|-------|--------|------|---------|---|----------------------------|-----|-----|---------|--------|
| 小学六年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | スターソルジャー立体大特集                           |                            | 33  | 1   | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | 夏休みの最新ソフト(得)報                           |                            | 17  | 4   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | 夏休みの最新ソフト(得)報                           |                            | 17  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | ファミコン必勝コミック「裏技・かくれキャラ大研究」               | 方倉陽二                       | 155 | 9   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学六年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | パソコン六年生第4号                              |                            |     | 1   | パソコンゲーム | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(5)  | 1986 | 1986/8  | パソコン六年生第4号                              |                            |     | 1   | パソコンゲーム | 態度     |
| 小学六年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | ファミコン・ビッグサマー 最新究極特集!                    |                            | 11  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | ファミコン・ビッグサマー 最新究極特集!                    |                            | 11  | 1.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | MSXパソコン入門                               |                            | 48  | 2   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | MSXパソコン入門                               |                            | 48  | 0.5 | パソコンゲーム | 教科学習   |
| 小学六年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | MSXパソコン入門                               |                            | 48  | 0.5 | パソコンゲーム | 制作(自主) |
| 小学六年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | MSXパソコン入門                               |                            | 48  | 1   | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学六年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | ホビータウン                                  |                            | 70  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | ファミコン必勝コミック「東海道五十三次®攻略法」                | 方倉陽二                       | 155 | 9   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学六年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | 高橋名人のファミコン相談室                           |                            | 164 | 1   | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学六年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | 高橋名人のファミコン相談室                           |                            | 164 | 0.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | 高橋名人のファミコン相談室                           |                            | 164 | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | パソコン六年生第5号                              |                            | 200 | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 39(6)  | 1986 | 1986/9  | パソコン六年生第5号                              |                            | 200 | 1   | パソコンゲーム | 態度     |
| 小学六年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | ファミコン爆報                                 |                            | 11  | 3.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | ファミコン爆報                                 |                            | 11  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | めざせ!!ゲームキング                             |                            | 27  | 4.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | めざせ!!ゲームキング                             |                            | 27  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | MSXパソコンを動かそう!!                          |                            | 50  | 2   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | MSXパソコンを動かそう!!                          |                            | 50  | 2   | パソコンゲーム | 制作(自主) |
| 小学六年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | ホビータウン                                  |                            | 64  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | ファミコン必勝コミック「高橋名人の冒険島®攻略法」               | 田中道明                       | 155 | 9   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学六年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | 高橋名人のファミコン相談室                           |                            | 164 | 0.5 | テレビゲーム  | 制作(企業) |
| 小学六年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | 高橋名人のファミコン相談室                           |                            | 164 | 1.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学六年生 | 39(7)  | 1986 | 1986/10 | パソコン六年生第6号                              |                            |     | 2   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | 高橋名人の冒険島ウルトラ袋                           |                            | 3   | 1   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | ファミコン最新大情報(迷宮組曲ほか)                      | 100パーセント利田浩一;<br>加藤昌人;北村凡夫 | 17  | 5   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | ファミコン最新大情報(迷宮組曲ほか)                      | 100パーセント利田浩一;<br>加藤昌人;北村凡夫 | 17  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | MSXパソコンは何ができる?                          |                            | 76  | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | MSXパソコンは何ができる?                          |                            | 76  | 2   | パソコンゲーム | 制作(自主) |
| 小学六年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | ファミコン必勝コミック「じゃじゃ丸の大冒険」                  | 細井雄二                       | 161 | 8   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学六年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | ファミコン必勝コミック「じゃじゃ丸の大冒険」                  | 細井雄二                       | 161 | 1   | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | 高橋名人のファミコン相談室                           |                            | 170 | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | パソコン六年生第7号                              |                            |     | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 39(8)  | 1986 | 1986/11 | パソコン六年生第7号                              |                            |     | 1   | パソコンゲーム | 態度     |
| 小学六年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | (『けいさんゲーム算数5・6年』,東京書籍,1986。(ファミコン) チラシ) |                            |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学六年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | (『けいさんゲーム算数5・6年』,東京書籍,1986。(ファミコン) チラシ) |                            |     | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学六年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | (『銀河伝承』,イマジニア,1986。(ファミコン) チラシ)         |                            |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学六年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | (バナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                 |                            |     | 2   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学六年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | ファミコン超新作ウルトラ特報——(ドラえもんほか)               |                            | 20  | 5.5 | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | ファミコン超新作ウルトラ特報——(ドラえもんほか)               |                            | 20  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | ファミコン必勝コミック 迷宮組曲完全攻略法                   | 田中道明                       | 155 | 9   | テレビゲーム  | 攻略マンガ  |
| 小学六年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | 高橋名人のファミコン相談室                           |                            | 164 | 1   | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | スーパーパワー企画 キャラクターづくりに参加しよう!!             |                            |     | 2   | パソコンゲーム | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | FCで算数に挑戦してみないか!?                        |                            | 136 | 1   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | FCで算数に挑戦してみないか!?                        |                            | 136 | 1   | テレビゲーム  | 教科学習   |
| 小学六年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | パソコン六年生第8号                              |                            |     | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 39(9)  | 1986 | 1986/12 | パソコン六年生第8号                              |                            |     | 1   | パソコンゲーム | 態度     |
| 小学六年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | (カシオ MSX MX-101 チラシ)                    |                            |     | 1   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学六年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | (バナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                 |                            |     | 3.5 | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学六年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | (バナソニック MSX FS-A1 チラシ)                  |                            |     | 0.5 | パソコンゲーム | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | (『消えたプリンセス』,イマジニア,1986。(ファミコン) チラシ)     |                            |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ    |
| 小学六年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | ファミコン超特急情報                              |                            | 23  | 3   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | ファミコン超特急情報                              |                            | 23  | 1   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | 超ドリームマシン MSX2                           | 江口貴博                       | 34  | 2.5 | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | 超ドリームマシン MSX2                           | 江口貴博                       | 34  | 2.5 | パソコンゲーム | カタログ   |
| 小学六年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | 高橋名人のファミコン相談室                           |                            | 66  | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | スーパーパワー企画 キャラクターづくりに参加しよう!!             |                            |     | 2   | パソコンゲーム | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | パソコン六年生第9号                              |                            |     | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 39(10) | 1986 | 1987/1  | パソコン六年生第9号                              |                            |     | 1   | パソコンゲーム | 態度     |
| 小学六年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | (バナソニック MSX2 FS-A1 チラシ)                 |                            |     | 2   | パソコンゲーム | チラシ    |
| 小学六年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | ファミコン ドラえもん四次元マップ大公開                    |                            | 8   | 3   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | ファミコン新ゲーム大研究!                           |                            | 12  | 2   | テレビゲーム  | 攻略     |
| 小学六年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | ファミコン新ゲーム大研究!                           |                            | 12  | 2   | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | MSX®徹底解明!                               |                            | 24  | 2   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | ホビータウン                                  |                            | 70  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ   |
| 小学六年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | 高橋名人のファミコン相談室                           |                            | 74  | 1.5 | テレビゲーム  | 態度     |
| 小学六年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | 高橋名人のファミコン相談室                           |                            |     | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | スーパーパワー企画 キャラクターづくりに参加しよう!!             |                            |     | 2   | パソコンゲーム | イベント情報 |
| 小学六年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | パソコン六年生第10号                             |                            |     | 2   | パソコンゲーム | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 39(11) | 1986 | 1987/2  | パソコン六年生第10号                             |                            |     | 2   | パソコンゲーム | 態度     |

|       |        |      |         |   |                |     |     |         |         |
|-------|--------|------|---------|---|----------------|-----|-----|---------|---------|
| 小学六年生 | 39(12) | 1986 | 1987/3  | ファミコン新時代宣言!!                                  |                | 45  | 2.5 | テレビゲーム  | 仕組みと構造  |
| 小学六年生 | 39(12) | 1986 | 1987/3  | ファミコン新時代宣言!!                                  |                | 45  | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学六年生 | 39(12) | 1986 | 1987/3  | ファミコン新時代宣言!!                                  |                | 45  | 3   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 39(12) | 1986 | 1987/3  | パソコン六年生第11号                                   |                |     | 1   | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学六年生 | 40(1)  | 1987 | 1987/4  | 〔バナソニック MSX2 FS-A1 チラシ〕                       |                |     | 4   | パソコンゲーム | チラシ     |
| 小学六年生 | 40(1)  | 1987 | 1987/4  | 読者が作るページ ハロー!!ワイド6                            | アゴちん; しん丸; チーコ | 123 | 1   | テレビゲーム  | 態度      |
| 小学六年生 | 40(1)  | 1987 | 1987/4  | ファミコン最新ソフト総ガイド                                |                | 43  | 7   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(1)  | 1987 | 1987/4  | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 232 | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(1)  | 1987 | 1987/4  | パソコン六年生第1号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学六年生 | 40(1)  | 1987 | 1987/4  | パソコン六年生第1号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学六年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | 〔『ダイナマイトボウル』, 東芝EMI, 1987. (ファミコン) チラシ〕       |                |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学六年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | 〔『ダイナマイトボウル』, 東芝EMI, 1987. (ファミコン) チラシ〕       |                |     | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学六年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | 〔『スベランカーII 勇者への挑戦』, アイレム, 1987. (ファミコン) チラシ〕  |                |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学六年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | 〔サンソフト (ファミコン) 3作品チラシ〕                        |                |     | 0.5 | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学六年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | 〔サンソフト (ファミコン) 3作品チラシ〕                        |                |     | 0.5 | テレビゲーム  | 教科学習    |
| 小学六年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | 耳より情報局  |                | 82  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | ファミコン超ヒットストーリー                                |                | 11  | 2   | テレビゲーム  | 制作 (企業) |
| 小学六年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | ファミコン超ヒットストーリー                                |                | 11  | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 78  | 2   | テレビゲーム  | 制作 (企業) |
| 小学六年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 78  | 2   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | パソコン六年生第2号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学六年生 | 40(2)  | 1987 | 1987/5  | パソコン六年生第2号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学六年生 | 40(3)  | 1987 | 1987/6  | 〔ハドソン シュウォッチ チラシ〕                             |                |     | 1   | 電子ゲーム   | チラシ     |
| 小学六年生 | 40(3)  | 1987 | 1987/6  | ファミコン究極技激公開                                   |                | 17  | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(3)  | 1987 | 1987/6  | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 74  | 1.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(3)  | 1987 | 1987/6  | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 74  | 1.5 | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(3)  | 1987 | 1987/6  | パソコン六年生第3号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(3)  | 1987 | 1987/6  | パソコン六年生第3号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学六年生 | 40(4)  | 1987 | 1987/7  | 〔『ドクター・カオス 地獄の扉』, ポニーキャニオン, 1987 (ファミコン) チラシ〕 |                |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学六年生 | 40(4)  | 1987 | 1987/7  | ファミコン荒技大研究                                    |                | 43  | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(4)  | 1987 | 1987/7  | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 78  | 2   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(4)  | 1987 | 1987/7  | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 78  | 1.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(4)  | 1987 | 1987/7  | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 78  | 0.5 | テレビゲーム  | 仕組みと構造  |
| 小学六年生 | 40(4)  | 1987 | 1987/7  | パソコン六年生第4号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学六年生 | 40(4)  | 1987 | 1987/7  | パソコン六年生第4号                                    |                |     | 0.5 | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学六年生 | 40(5)  | 1987 | 1987/8  | 〔バナソニック MSX FS-A1 イベント情報〕                     |                |     | 3   | パソコンゲーム | イベント情報  |
| 小学六年生 | 40(5)  | 1987 | 1987/8  | ファミコン感動攻略法                                    |                | 50  | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(5)  | 1987 | 1987/8  | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 86  | 2   | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学六年生 | 40(5)  | 1987 | 1987/8  | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 86  | 1   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(5)  | 1987 | 1987/8  | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 86  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(5)  | 1987 | 1987/8  | パソコン六年生第5号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(5)  | 1987 | 1987/8  | パソコン六年生第5号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学六年生 | 40(6)  | 1987 | 1987/9  | 〔バナソニック MSX2 FS-A1 チラシ〕                       |                |     | 1   | パソコンゲーム | チラシ     |
| 小学六年生 | 40(6)  | 1987 | 1987/9  | ファミコン新オドロキ宣言                                  |                | 43  | 3   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(6)  | 1987 | 1987/9  | ファミコン新オドロキ宣言                                  |                | 43  | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(6)  | 1987 | 1987/9  | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 64  | 1   | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学六年生 | 40(6)  | 1987 | 1987/9  | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 64  | 3   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(6)  | 1987 | 1987/9  | パソコン六年生第6号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学六年生 | 40(6)  | 1987 | 1987/9  | パソコン六年生第6号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学六年生 | 40(7)  | 1987 | 1987/10 | 〔『ゾイド 中央大陸の戦い』, 東芝EMI, 1987. (ファミコン) チラシ〕     |                |     | 1   | テレビゲーム  | チラシ     |
| 小学六年生 | 40(7)  | 1987 | 1987/10 | 大人気ファミコンRPG(激)大公開                             |                | 38  | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(7)  | 1987 | 1987/10 | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 214 | 1   | テレビゲーム  | 態度      |
| 小学六年生 | 40(7)  | 1987 | 1987/10 | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 214 | 2   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(7)  | 1987 | 1987/10 | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 214 | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(7)  | 1987 | 1987/10 | パソコン六年生第7号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学六年生 | 40(7)  | 1987 | 1987/10 | パソコン六年生第7号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学六年生 | 40(8)  | 1987 | 1987/11 | テレビゲーム最前線 超(スーパー)マシン全公開                       |                | 61  | 3   | テレビゲーム  | 仕組みと構造  |
| 小学六年生 | 40(8)  | 1987 | 1987/11 | テレビゲーム最前線 超(スーパー)マシン全公開                       |                | 61  | 2   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(8)  | 1987 | 1987/11 | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 168 | 1   | テレビゲーム  | 態度      |
| 小学六年生 | 40(8)  | 1987 | 1987/11 | 高橋名人のファミコン相談室                                 |                | 168 | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(8)  | 1987 | 1987/11 | パソコン六年生第8号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(8)  | 1987 | 1987/11 | パソコン六年生第8号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学六年生 | 40(9)  | 1987 | 1987/12 | ファミコン相談室                                      |                | 112 | 1   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(9)  | 1987 | 1987/12 | ファミコン相談室                                      |                | 112 | 1   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(9)  | 1987 | 1987/12 | PCエンジン・最新ソフト必勝法                               |                | 114 | 4   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(9)  | 1987 | 1987/12 | パソコン六年生第 号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 仕組みと構造  |
| 小学六年生 | 40(9)  | 1987 | 1987/12 | パソコン六年生第 号                                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学六年生 | 40(10) | 1987 | 1988/1  | 〔バナソニック MSX2 FS-A1mk2 チラシ〕                    |                |     | 1   | パソコンゲーム | チラシ     |
| 小学六年生 | 40(10) | 1987 | 1988/1  | 耳より情報局  |                | 52  | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(10) | 1987 | 1988/1  | ファミコン新作ゲームBEST11                              |                | 119 | 3   | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(10) | 1987 | 1988/1  | ファミコン相談室                                      |                | 139 | 2   | テレビゲーム  | 攻略      |
| 小学六年生 | 40(10) | 1987 | 1988/1  | ファミコン相談室                                      |                | 139 | 0.5 | テレビゲーム  | カタログ    |
| 小学六年生 | 40(10) | 1987 | 1988/1  | ファミコン相談室                                      |                | 139 | 0.5 | テレビゲーム  | イベント情報  |
| 小学六年生 | 40(10) | 1987 | 1988/1  | パソコン六年生第10号                                   |                |     | 1   | パソコンゲーム | 制作 (企業) |
| 小学六年生 | 40(10) | 1987 | 1988/1  | パソコン六年生第10号                                   |                |     | 1   | パソコンゲーム | 態度      |
| 小学六年生 | 40(11) | 1987 | 1988/2  | 新春ファミコン最新情報                                   |                | 108 | 2   | テレビゲーム  | 攻略      |

|       |        |      |        |                    |  |     |     |             |        |
|-------|--------|------|--------|--------------------|--|-----|-----|-------------|--------|
| 小学六年生 | 40(11) | 1987 | 1988/2 | 新春ファミコン最新情報        |  | 108 | 1   | テレビゲーム      | カタログ   |
| 小学六年生 | 40(11) | 1987 | 1988/2 | PC ENGINE最新ゲームカタログ |  | 111 | 1   | テレビゲーム      | カタログ   |
| 小学六年生 | 40(11) | 1987 | 1988/2 | パソコン六年生第11号        |  |     | 1   | パソコンゲーム     | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 40(11) | 1987 | 1988/2 | パソコン六年生第11号        |  |     | 1   | パソコンゲーム     | 態度     |
| 小学六年生 | 40(12) | 1987 | 1988/3 | 耳より情報局             |  | 116 | 0.5 | パソコンゲーム     | カタログ   |
| 小学六年生 | 40(12) | 1987 | 1988/3 | お別れ特集 ワイワイ小学6年史    |  |     | 0.5 | テレビゲーム      | 態度     |
| 小学六年生 | 40(12) | 1987 | 1988/3 | TVゲーム大予言           |  | 27  | 1   | アーケードビデオゲーム | カタログ   |
| 小学六年生 | 40(12) | 1987 | 1988/3 | TVゲーム大予言           |  | 27  | 4   | テレビゲーム      | 仕組みと構造 |
| 小学六年生 | 40(12) | 1987 | 1988/3 | TVゲーム大予言           |  | 27  | 2   | テレビゲーム      | カタログ   |
| 小学六年生 | 40(12) | 1987 | 1988/3 | パソコン六年生最終号         |  |     | 1   | パソコンゲーム     | 態度     |

| 学年誌付録         |        |      |         |                           |                   |       |        |         |             |       |
|---------------|--------|------|---------|---------------------------|-------------------|-------|--------|---------|-------------|-------|
| 冊子名           | 巻号     | 出版年度 | 出版年号    | 記事タイトル                    | 筆者                | 開始ページ | 記事ページ数 | ゲーム機分類  | 記事内容分類      | 雑誌名   |
| フレッシュママ       | 41(1)  | 1985 | 1985/4  | 特集教育最前線 ここまで進んだ教育機器       |                   | 4     | 1      | パソコンゲーム | 教科学習, 親向け   | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 41(1)  | 1985 | 1985/4  | 特集教育最前線 ここまで進んだ教育機器       |                   | 4     | 0.5    | パソコンゲーム | カタログ, 親向け   | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 41(1)  | 1985 | 1985/4  | 特集教育最前線 ここまで進んだ教育機器       |                   | 4     | 0.5    | 電子ゲーム   | 教科学習, 親向け   | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 41(7)  | 1985 | 1985/10 | 教育最前線 ここまできたコンピュータ学習システム  | 取材/本誌・上野          | 5     | 2      | パソコンゲーム | 教科学習, 親向け   | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 41(7)  | 1985 | 1985/10 | 教育最前線 ここまできたコンピュータ学習システム  | 取材/本誌・上野          | 5     | 1      | パソコンゲーム | 態度, 親向け     | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 41(8)  | 1985 | 1985/11 | 学習・しつけに役立つグッズ・コレクション      |                   | 3     | 1      | 電子ゲーム   | カタログ, 親向け   | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 41(8)  | 1985 | 1985/11 | 学習・しつけに役立つグッズ・コレクション      |                   | 3     | 1      | 電子ゲーム   | 教科学習, 親向け   | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | 新入学特集 コンピュータで教育はこう変わる     | 雨宮正彦<br>(読売新聞科学部) | 5     | 2      | パソコンゲーム | 教科学習, 親向け   | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | 新入学特集 コンピュータで教育はこう変わる     | 雨宮正彦<br>(読売新聞科学部) | 5     | 1.5    | パソコンゲーム | 態度, 親向け     | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | ますます広がるファミコンの可能性          |                   | 8     | 1      | テレビゲーム  | 制作(企業), 親向け | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 42(2)  | 1986 | 1986/5  | ますます広がるファミコンの可能性          |                   | 8     | 0.5    | テレビゲーム  | 教科学習, 親向け   | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 42(2)  | 1986 | 1986/5  |                           |                   | 26    | 0.5    | テレビゲーム  | 態度, 親向け     | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 42(3)  | 1986 | 1986/6  | ファミコンのできる算数学習!            |                   | 30    | 2      | テレビゲーム  | 教科学習, 親向け   | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 42(4)  | 1986 | 1986/7  | 母と子の心理学 ゲームに生きる子ども        | 秋山さと子             | 14    | 1      | テレビゲーム  | 態度, 親向け     | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 42(4)  | 1986 | 1986/7  | 母と子の心理学 ゲームに生きる子ども        | 秋山さと子             | 14    | 1      | テレビゲーム  | 注意点, 親向け    | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 42(10) | 1987 | 1987/1  | 教育最前線 だれにでも簡単にできるコンピュータ学習 |                   | 14    | 1      | パソコンゲーム | 仕組みと構造, 親向け | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 42(10) | 1987 | 1987/1  | 教育最前線 だれにでも簡単にできるコンピュータ学習 |                   | 14    | 1      | パソコンゲーム | 教科学習, 親向け   | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 42(10) | 1987 | 1987/1  |                           |                   | 23    | 0.5    | パソコンゲーム | チラン, 親向け    | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 42(10) | 1987 | 1987/1  |                           |                   | 23    | 0.5    | パソコンゲーム | 教科学習, 親向け   | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 42(11) | 1987 | 1987/2  | 一年生のお年玉・お小遣い              | 高山英男(子ども調査研究所所長)  | 3     | 0.5    | テレビゲーム  | 態度, 親向け     | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 43(3)  | 1987 | 1987/6  |                           |                   | 29    | 1      | テレビゲーム  | カタログ, 親向け   | 小学一年生 |
| フレッシュママ       | 43(10) | 1988 | 1988/1  |                           |                   | 22    | 0.5    | テレビゲーム  | 態度, 親向け     | 小学一年生 |
| ファミコン必勝用語じてん  | 40(11) | 1985 | 1986/2  |                           | バラダイム◇構成          |       | 1      | テレビゲーム  | 仕組みと構造      | 小学三年生 |
| ファミコン必勝用語じてん  | 40(11) | 1985 | 1986/2  |                           | バラダイム◇構成          |       | 1      | テレビゲーム  | カタログ        | 小学三年生 |
| ファミコン必勝用語じてん  | 40(11) | 1985 | 1986/2  |                           | バラダイム◇構成          |       | 26     | テレビゲーム  | 攻略          | 小学三年生 |
| 超最新ファミコン必勝ブック | 41(3)  | 1986 | 1986/6  |                           | 100パーセント◇協力       |       | 32     | テレビゲーム  | 攻略マンガ       | 小学三年生 |
| 超最新ファミコン必勝ブック | 41(3)  | 1986 | 1986/6  |                           | 100パーセント◇協力       |       | 6      | テレビゲーム  | カタログ        | 小学三年生 |
| 超最新ファミコン必勝ブック | 41(3)  | 1986 | 1986/6  |                           | 100パーセント◇協力       |       | 63     | テレビゲーム  | 攻略          | 小学三年生 |
| ファミコン秘伝わざ大全集  | 41(4)  | 1986 | 1986/7  |                           |                   |       | 8      | テレビゲーム  | 攻略          | 小学三年生 |

|  |        |      |         |  |                             |  |     |        |        |       |
|--|--------|------|---------|--|-----------------------------|--|-----|--------|--------|-------|
| ファミコン<br>ドラえもん<br>完全○秘必<br>勝本          | 41(11) | 1986 | 1987/2  |  | 武生/宏之//編集                   |  | 66  | テレビゲーム | 攻略     | 小学三年生 |
| ファミコン<br>ドラえもん<br>完全○秘必<br>勝本          | 41(11) | 1986 | 1987/2  |  | 武生/宏之//編集                   |  | 76  | テレビゲーム | 攻略マンガ  | 小学三年生 |
| 人気ファミ<br>コン必勝ひ<br>みつ事典                 | 65(3)  | 1986 | 1986/6  |  | 本誌ファミコン取材班//構<br>成          |  | 64  | テレビゲーム | 攻略     | 小学四年生 |
| 人気ファミ<br>コン必勝ひ<br>みつ事典                 | 65(3)  | 1986 | 1986/6  |  | 本誌ファミコン取材班//構<br>成          |  | 79  | テレビゲーム | カタログ   | 小学四年生 |
| ファミコン<br>名人技【ま<br>る】秘トラ<br>の巻          | 65(4)  | 1986 | 1986/7  |  | ファミコン取材班//構成                |  | 7   | テレビゲーム | カタログ   | 小学四年生 |
| ファミコン<br>名人技【ま<br>る】秘トラ<br>の巻          | 65(4)  | 1986 | 1986/7  |  | ファミコン取材班//構成                |  | 89  | テレビゲーム | 攻略     | 小学四年生 |
| 人気ファミ<br>コンゲーム<br>コミック                 | 65(8)  | 1986 | 1986/11 |  | 坂丘/のぼる//[著]                 |  | 40  | テレビゲーム | 攻略マンガ  | 小学四年生 |
| ファミコン<br>まるごと<br>ブック                   | 65(11) | 1986 | 1987/2  |  | 小学四年生編集部ファミコ<br>ン取材班//取材・構成 |  | 96  | テレビゲーム | 攻略マンガ  | 小学四年生 |
| ファミコン<br>まるごと<br>ブック                   | 65(11) | 1986 | 1987/2  |  | 小学四年生編集部ファミコ<br>ン取材班//取材・構成 |  | 90  | テレビゲーム | 攻略     | 小学四年生 |
| ファミコン<br>まるごと<br>ブック                   | 65(11) | 1986 | 1987/2  |  | 小学四年生編集部ファミコ<br>ン取材班//取材・構成 |  | 1   | テレビゲーム | 注意点    | 小学四年生 |
| BOY'Sホ<br>ビーおもし<br>ろブック<br>ファミコン       | 66(8)  | 1987 | 1987/11 |  | 本誌ファミコン取材班//構<br>成          |  | 20  | テレビゲーム | 攻略     | 小学四年生 |
| わくわくコ<br>ミックマガ<br>ジン ファミ<br>コンロッ<br>キー | 39(3)  | 1986 | 1986/6  |  | あさい/もとゆき//[著]               |  | 39  | テレビゲーム | 攻略マンガ  | 小学五年生 |
| ファミコン<br>攻略法全書                         | 39(8)  | 1986 | 1986/11 |  | パラタイム//構成・撮影                |  | 28  | テレビゲーム | カタログ   | 小学五年生 |
| ファミコン<br>攻略法全書                         | 39(8)  | 1986 | 1986/11 |  | パラタイム//構成・撮影                |  | 100 | テレビゲーム | 攻略     | 小学五年生 |
| ファミコン<br>○秘事典                          | 39(12) | 1986 | 1987/3  |  | 千葉/和治//編集                   |  | 24  | テレビゲーム | カタログ   | 小学五年生 |
| ファミコン<br>○秘事典                          | 39(12) | 1986 | 1987/3  |  | 千葉/和治//編集                   |  | 35  | テレビゲーム | 攻略     | 小学五年生 |
| ファミコン<br>○秘事典                          | 39(12) | 1986 | 1987/3  |  | 千葉/和治//編集                   |  | 5   | テレビゲーム | 仕組みと構造 | 小学五年生 |
| ファミコン<br>マガジン                          | 38(3)  | 1985 | 1985/6  |  | 100パーセント//構成                |  | 1   | テレビゲーム | 注意点    | 小学六年生 |
| ファミコン<br>マガジン                          | 38(3)  | 1985 | 1985/6  |  | 100パーセント//構成                |  | 33  | テレビゲーム | 攻略     | 小学六年生 |
| ファミコン<br>マガジン                          | 38(3)  | 1985 | 1985/6  |  | 100パーセント//構成                |  | 12  | テレビゲーム | カタログ   | 小学六年生 |
| ファミコン<br>マガジン                          | 38(3)  | 1985 | 1985/6  |  | 100パーセント//構成                |  | 2   | テレビゲーム | 仕組みと構造 | 小学六年生 |
| ファミコン<br>○秘必勝マ<br>ガジン                  | 39(2)  | 1986 | 1986/5  |  |                             |  | 36  | テレビゲーム | 攻略     | 小学六年生 |
| ファミコン<br>○秘必勝マ<br>ガジン                  | 39(2)  | 1986 | 1986/5  |  |                             |  | 11  | テレビゲーム | カタログ   | 小学六年生 |
| ファミコン<br>○秘必勝マ<br>ガジン                  | 39(2)  | 1986 | 1986/5  |  |                             |  | 1   | テレビゲーム | 仕組みと構造 | 小学六年生 |