

ゲーム情報メディアの創世期から 成長期まで

川口洋司

2010年2月18日



日本におけるゲーム機の変遷 8bit ~ 32bit

カセットビジョン(1981年)、ぴゅう太(1982年)、光速船(1983年)、SC-3000(1983年)

ファミコン(1983年) 8bit

コナミ株式公開(1984年)

セガマークII(1985年)

PCエンジン(1987年)

メガドライブ(1988年) 16bit
セガ、ナムコ株式公開(1988年)

スーパーファミコン(1990年)

エニックス株式公開(1991年)

セガサターン(1994年) 32bit

カプコン株式公開(1993年)

プレイステーション(1994年)

スクウェア、コーエー株式公開
(1994年)

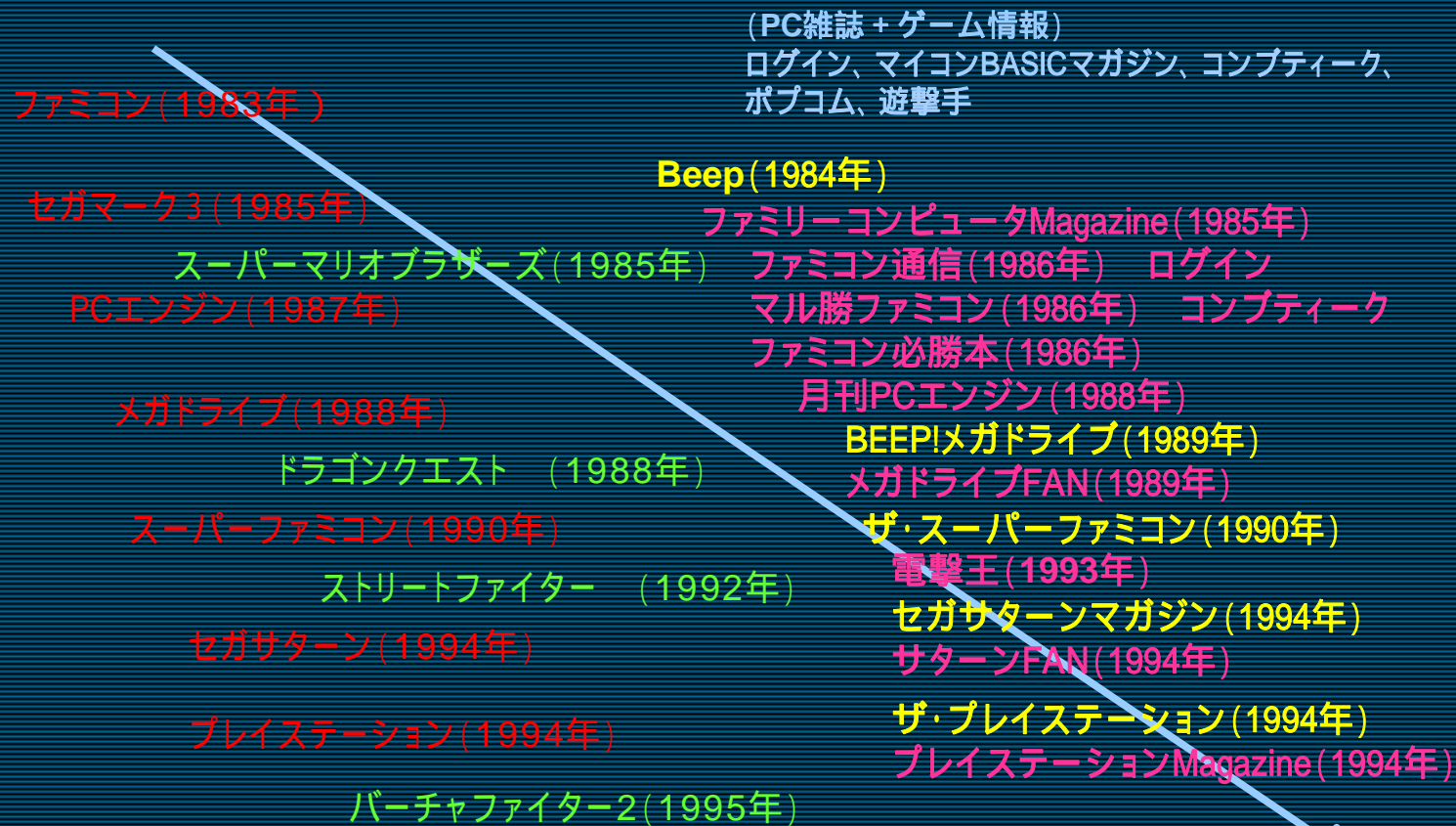
ゲームソフト市場 1997年3,899億円

ハドソン株式公開(2000年)

ゲーム機のパラダイムシフトとともに市場も拡大



日本におけるゲーム誌の変遷 8bit ~ 32bit



ゲーム機別のゲーム雑誌がユーザーを牽引する



ゲーム誌のポジショニング 8bit~32bit

中学・高校生

Beep(1984年)

電撃王(1993年)

ファミコン通信(1986年)

総合誌

ザ・プレイステーション(1994年)

セガサターンマガジン(1994年)

BEEP!メガドライブ(1989年)

プレイステーションMagazine(1994年)

ザ・スーパーファミコン(1990年)

サターンFAN(1994年)

専門誌

メガドライブFAN(1989年)

ファミコン必勝本(1986年)

月刊PCエンジン(1988年)

マル勝ファミコン(1986年)

ファミリーコンピュータMagazine(1985年)

小・中学生

総合誌は情報量とスピード、専門誌は内容の深度



雑誌紹介 ファミリーコンピュータMagazine



新作、攻略、裏技などゲーム情報満載の
ゲーム雑誌の基本型



雑誌紹介 ハイスコア



ゲーム誌の傍ら自社でファミコンソフトを開発・販売
ゲーム雑誌の版元は中小の出版社が多い



雑誌紹介 Beep



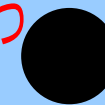
メーカーから提供されるゲーム情報に加え様々な情報を組み合わせてゲームの楽しさをアピール



雑誌紹介 Beep



ゲーム誌は画面写真とゲーム紹介記事、裏技という
ゲーム誌の基本型から外れたゲーム誌



雑誌紹介 BEEP!メガドライブ



子供向けのゲームに飽き足らないユーザーが
支えているセガを応援するというスタンスのゲーム誌



雑誌紹介 BEEP!メガドライブ



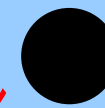
メーカーの情報以外に多様なゲーム関連情報を伝えることによりゲームの楽しさを倍増させる



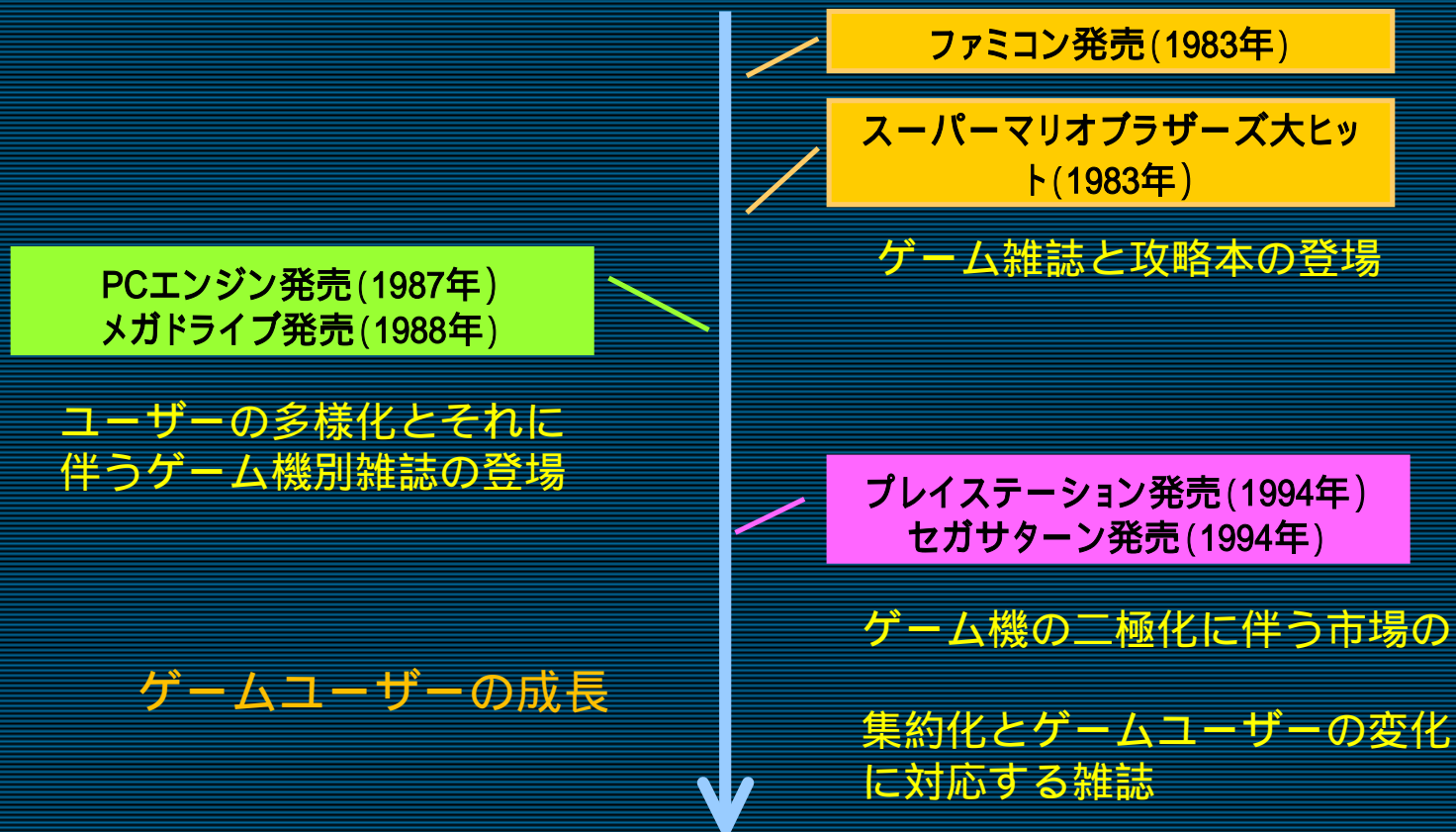
雑誌紹介 ザ・スーパーファミコン



国民的ゲーム機になったスーパーファミコンの
ユーザーに向けてゲームの楽しさを総合的にアピール



市場やユーザーの変化とゲーム雑誌の変遷



市場の変化およびユーザーの成長とともにゲーム雑誌が変化していく



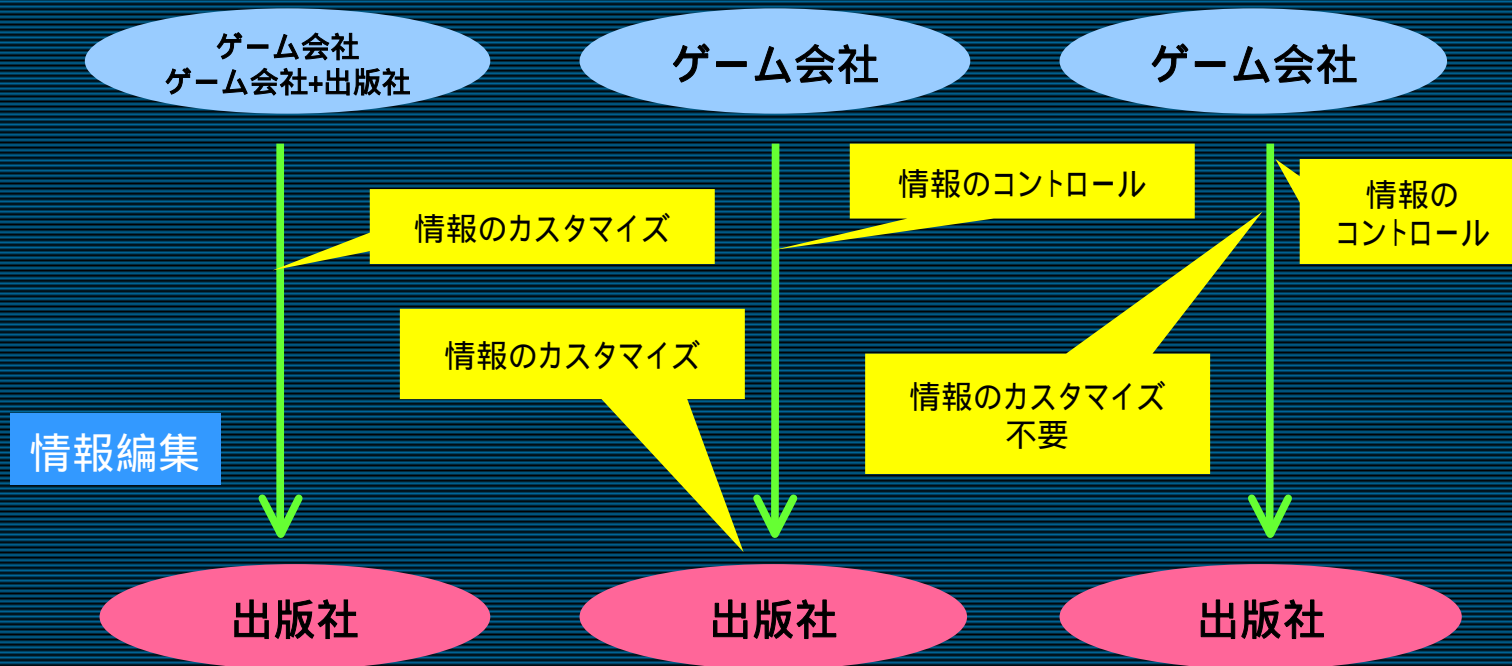
情報をめぐるゲーム会社と出版社の相関関係の変遷

情報提供

1985年-1986年頃

1987年頃-1993年頃

1994年頃-



情報のメーカー主導化と情報の質の変化



編集部の変遷

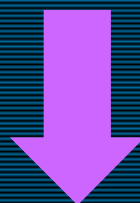
1985年-1988年頃

ゲーム雑誌編集部

少数の編集経験者

編集アルバイト

← 大学生、専門学校生、フリーライター



1989年頃-

ゲーム雑誌編集部

編集アルバイトから編集長、
副編集長、編集者へステップアップ

編集アルバイト

← 大学生、専門学校生、フリーライター

ゲーム雑誌特有の編集スタッフ構成



編集制作の変遷

テキスト

画面写真

1985年頃-1987年頃

写植

テレビモニターを直接撮影

1988年頃-1989年頃



テレビモニター接写プリンター
(アナログ)

1990年頃-1997年頃

MACを使った初期DTP
(テキストのみ)



1998年頃-

MACを使ったDTP
(テキストとグラフィックデータの統合)

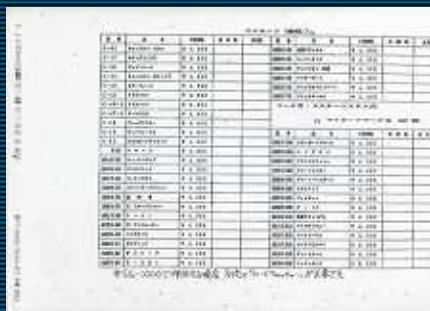
テレビモニター接写プリンター
(デジタル)

編集制作のデジタル化

編集制作がアナログからデジタルにシフトし、
コストダウン、制作期間の短縮が図られる



ゲーム雑誌編集制作の実際



メーカーから紙資料(紙でプリントアウトされたもの)
やサンプルロム、写真(35mmポジフィルム)が届く

編集者は、掲載ページ数に従ってライターに原稿を
依頼する

ライターから納品
テキスト/PCを利用してテキスト化
(フロッピーディスク格納)
写真/35mmのポジフィルム
(デザインラフにトレース)
デザインラフ/それぞれのテキスト
や写真を配置したレイアウト案

デザイナーがレイアウト
レイアウト原稿

を印刷会社
に渡す



アナログ編集は多くの時間と人手がかかるが
編集制作に関わった人たちの感性を反映

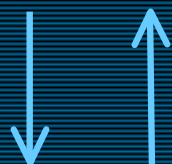


ゲーム雑誌の役割

メーカー



ゲーム雑誌



ユーザー

ゲーム機別にユーザーを組織化

読者コーナーの投稿などでユーザーのニーズを

把握し誌面作りに反映、そのメーカーにニーズを
フィードバック

ゲームメーカーにサードパーティー参入交渉および
ユーザーニーズの高いゲームタイトルの開発依頼

ゲーム雑誌はメーカーとユーザーの間をつなぐ
コーディネーター兼オーガナイザーである



Beepがゲーム雑誌に与えた影響?

コンピュータ総合情報誌

「月刊I/O」(1976年 / 工学社)

「月刊アスキー」(1977年 / アスキー)

判型B5判、A4変形判

パソコン情報誌 (+ パソコンゲーム情報)

「ログイン」(1982年 / アスキー)

「コンプティーク」(1983年 / 角川書店)

判型B5判、A4変形判

コンピュータゲーム誌(テレビゲーム、パソコンゲーム、アーケードゲーム)

「Beep」(1984年 / ソフトバンク)

(1976年創刊の高校・大学生男性向けカルチャーマガジン / マガジンハウス)のスタイル(版型、縦組み、特集)を踏襲

ファミコン専門誌

ファミリーコンピュータMagazine(1985年 / 徳間書店)

判型AB判

ファミコン通信(1986年 / アスキー)

ゲーム雑誌がビジネスになるというモデルを確立



個人的な編集ポリシーについて

メーカー

ゲームの概要についての情報、画面写真



情報のカスタマイズで他紙との差別化

ゲームの概要についての情報、画面写真 + ゲーム開発者インタビュー
ゲームのテーマのバックグラウンド



を解説
ゲームの世界観の追及
バーチャルとリアル連携企画
ゲームミュージック(ソノシート)

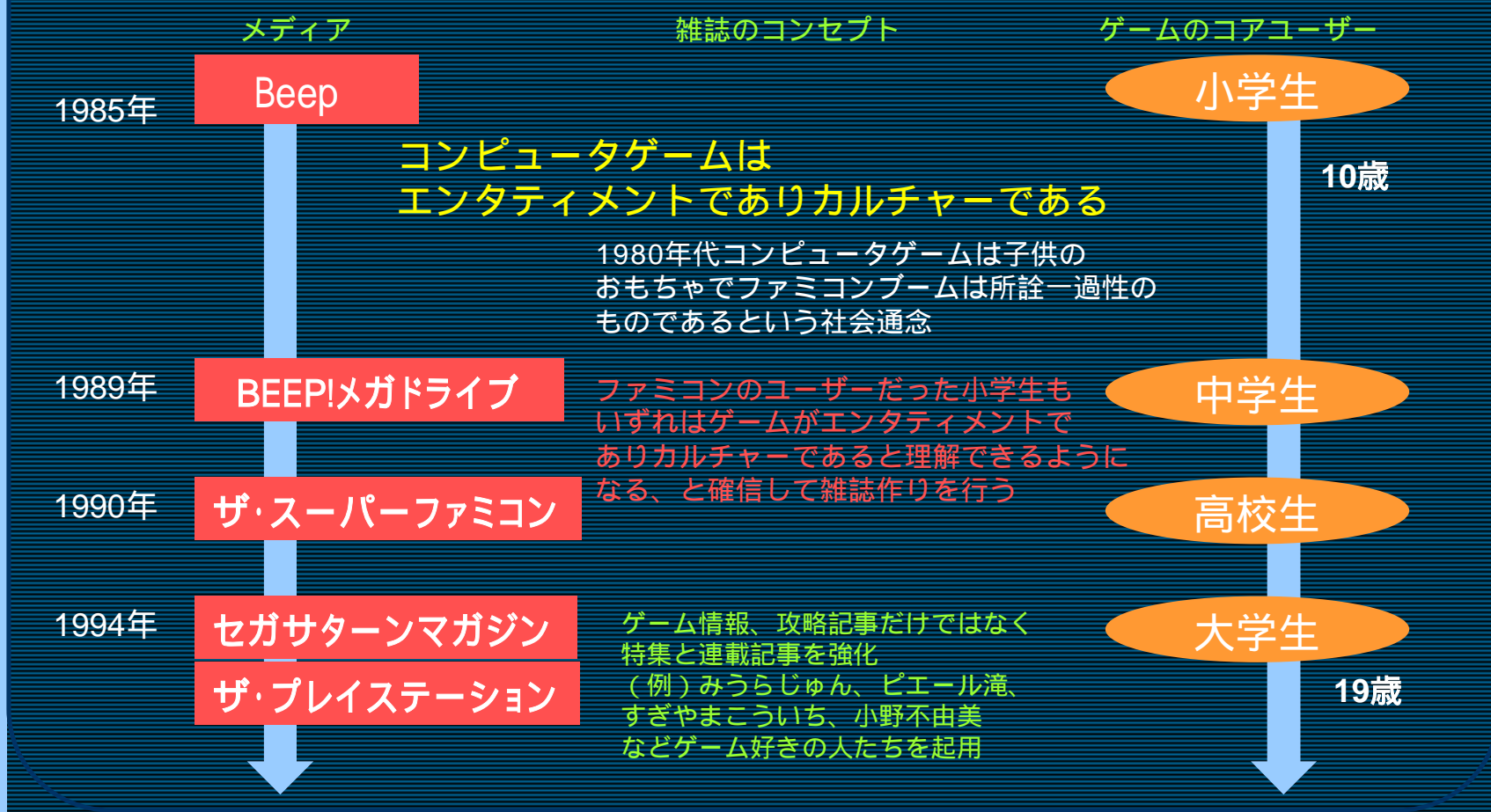
ユーザー

など

メーカー提供情報以外の多様なゲーム関連情報を提供することによりユーザーにゲームの楽しさを訴求



Beepからセガサターンマガジン、ザ・プレイステーションまで



コンピュータゲームは日本の文化である

