

みんなでお祝いだあ！！！

パックマン誕生20周年記念

パックマンからの 招待状

特集

誕生パーティに
おいでよ！



発売されるやいなや日本はもとより世界中で
ブームを巻き起こし、20年後のいまも愛さ
れ続ける永遠のキャラクター。そんなパック
マンから、ある日1通の招待状が届いた.....。

パックマンは世界のヒーローなのだ！

パーティ会場に行くと、パックマンにまつわる思い出の品物が展示されていた。その内容は、見ているだけで人気のすごさがわかつてくるものばかり。数々の栄光に彩られた彼の歩みを振り返ってみよう。

ようこそ僕のパーティへ

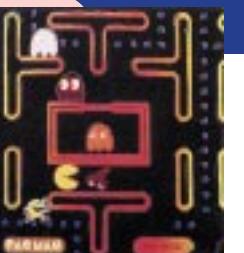


パックマンファーザー

ナムコの中村社長にも「パックマンの父としてのサインが欲しい」と、すっかり有名になった。つくづく親孝行な息子なのだ。

ウォール&パックマン

ポップアートの巨匠アンディ・ウォーホルも、パックマンを作品化リストに加えていた。彼の死後に完成された作品は「ジャパン」シリーズ。この中に、ウォーカーマンやキリンのマークとともに「パックマン」があり、ナムコにとって大きな誇りとなった。この作品はPC巣鴨で鑑賞できるぞ。



全米ヒット第2位

ブーム最高潮で発売された『パックマン・フィーバー』はビルボードチャートで堂々2位に！

ベストセラー

攻略本からビジネス書まで、とにかく売れた。ビジネス書は当時不況にあえていたアメリカの経営者たちにヒントを与えたようだ。



パックリスト

パックマンのやりすぎでおかしくなった手首はこう呼ばれた。テニスエルボーってのは聞いたことがあるけど、ゲームが病名になるなんて前代未聞？！

流行語

パクッと食べる動作から買収を意味する「パックする」。夢中になっている人をさして「パックマニア」など。

ファンレター

ナムコには世界中からパックマンへの手紙が殺到。女のコからのラブレターも多かったらしいぞ。

パックマングッズ

歯ブラシから食器や雑貨までありとあらゆるパックマン商品が450種。ミッキーマウスのライバルとまで言わされたほど。



驚異の56%!!

テレビアニメ化された『パックマン』の記録的な視聴率。ゴールデンタイムに放映され、子供たちの多くが楽しみにしていた人気番組だった。

©HANNA BARBERA

パックマンピザ

20周年を記念して2000年に「ピザハット」が販売予定の「パックマンピザ」。食べかけのピザがデザインのもとという伝説が蘇るのか？



好物はクッキー

パックマンが食べるドットは、じつはクッキー。甘党なのだ。その正体は、見張りの目を盗んでは食べまくる、イタズラ坊やなのかも。

● ● ● ● ● ● ● ● ●
'79年10月10日誕生!!

© NAMCO LIMITED

『パックマン』が登場するまでのビデオゲームは、宇宙軍団と戦って撃墜させるシューティングタイプが主流。そのため、ビデオゲームは男の遊びというイメージが強かった。そこに、パクパクロを開けヨーモラスに敵から逃げるゲームが現れたのだから、みんなビックリしたという。だって、ブレイしながら笑つちゃうゲームなんか、なかつたのだから。だけど、ファンの反応は素早かつた。最初にトリコになつたのは、これまでゲームベースにやつてこなかつた女のコや子供たち。これまでの戦闘ゲームファンも、すぐに夢中になつた。『パックマン』は小学生から大人まで、男女問わず誰もが楽しめるまったく新しいスタイルのゲームだったのだ。いまでは女の子のグループがいても驚かないけれど、彼女たちにゲームスペースの楽しさを教えた元祖は『パックマン』といつてもいいだろう。

これが伝説の序章とするなら、第2章は海の向こうで起こつた。アメリカに輸出された『パックマン』が驚異的なヒットとなり、世界中で大ヒットを記録した。『パックマン』は、これまでの戦闘ゲームファンが、新しいスタイルのゲームを発見した。それが『パックマン』だ。

トになつたのだ。なにしろ業務用ゲームだけで10万台以上。まだファミコンのない時代にコンシューマ・ビデオゲームは500万台突破のメガヒット。キャラクターグッズもつぎつぎに発売され、ライセンス契約を結んだ会社が250社。商品アイテムは約450にも及んだ。さらにテレビアニメになつたりレコードが発売されてチャートを駆け上つたり、当時では珍しかった攻略本がベストセラーになつてしまつ。こうなると一種の社会現象だけ、まだまだこんなものでは終わらない。『パックマン』はオトナたちまで熱中させ、クルマをパックマン型に改造したり、仕事そつちのけでハマる人（パックマニア）まで。そこから流行語が生まれ、ついには「経営者はパックマンで判断力や決断力を養おう」といふ学者が大ダメな本まで書いたというから、想像するだけで当時のフィーバーぶりがわかるよね。

新しいゲームファンを開拓し、キャラクタービジネスの可能性を大きく開き、ナムコの名前を、全世界にとどろかせた国際親善大使「パックマン」。ちなみに、いまでもアメリカのゲームスペースにはたいてい「パックマン」があるという。こんなに長く愛されているゲームキャラクターは、ちょっと見あたらないんじゃないかな。

「パックマン！アルバム

みせてよっ！

ナムコ代表取締役副社長
橋口 隆二

私たちゲームメーカーに携わる人々は
パックマンに
足を向けて寝られないね。

『パックマン』というゲームの功績にはいろんな侧面があります。女性に受けたことがそうだし、面をクリアすると漫画のような、おまけ画面ができる仕掛けをしたのも、これがはじまりです。「かわいい」という価値観を初めて与えられたゲームでしたね。開発コンセプトから遊びの部分まで含め、それまでになかった要素を大量に盛り込んだ製品としてデビューしました。だからある程度のヒットは読っていました。ところが、現実には我々の予想をはるかに越えて、化けていったというのが、正直な印象です。

その要因として最大のものはゲームそのものを超え、キャラクターの2次著作物をライセンス（製造許諾）することでのロイヤリティを得ることによるものです。

これまでゲームビジネスというのは、あくまでゲーム機を売ることであり、『パックマン』はこの常識を打ち破り販売だけでなくライセンスビジネスを成立させました。これは部材の調達、納期、在庫等の心配がなく、ひいては貿易摩擦も回避でき、キャラクターによりロイヤリティが稼げるといった新方式を生み出しました。

テレビアニメからレコード、書籍、起きてから寝るまでの使用するグッズなどキャラクター商品は多岐に渡り、ロイヤリティ収入は1983年には72億円に達しました。アニメは当時ABCで放映され、50%を超す視聴率だったのですから驚きました。当時サンフランシスコのケーブルカーが老朽化し復元するには莫大な費用がかかるので、廃止が検討された時ナムコはパックマンの利益を地元還元のため寄付しました。今日でもケーブルカーは市民の足として動いているのです。また、国内でも取引先の銀行でウチの担当者となった方々は、ロイヤリティによる外貨獲得でずいぶん成績を上げて同僚たちから羨ましがられたと聞いていますよ（笑）。

つまり、パックマンの功績とは、第4次産業的なビジネスであり、ナムコの経営理念の一つである「高次の産業ほど附加值を生み出す」ことを証明したもののものです。『パックマン』は、ゲームが全世界を相手にビジネスを行えることを示した画期的な製品であり、20世紀を代表するゲームと言えます。ビジネス書にまで『パックマン』が語られ社会現象となり、利益貢献だけでなく、会社の知名度までアップしました。並び称されるの

はミッキーマウスですが、ミッキーが現在のような人気者になるには50年かかっているんです。それをわずか1~2年で達成しました。

この大成功により、『パックマン』登場前と登場後では、業界のビジネスに対する考え方そのものが一変したと言っても過言ではありません。数あるデジタルコンテンツの中で日本が唯一世界に誇るのはゲームだと言われますが、そのきっかけとなった記念碑的な製品ですね。また、ゲームを映画の著作物と認めさせコピー品を撲滅させた功績もあります。ゲーム業界にとって、パックマンはゲーム人口を拡大させ、業界の社会的認知を導いた偉い人なんですよ。かわいい顔していますが、たいしたものなんです（笑）。

アメリカでのパックマン人気は、衰えることがありません。当時子供だった人たちが大人になり、次の世代に楽しさ・面白さを伝えているのでしょう。また日本でも同様に、子供たちが「ゲームクリエイターになりたい」と夢持ってくれるのも元をとどればパックマンに行き着きます。優れた人材が「ぜひナムコで働きたい」という動機づけとなり、入社した方々もたくさんあります。開発力と技術力で激しい競争を繰り返しているゲーム界では人材が宝だけに、本当にありがたいですね。

映像産業は、日本にとって21世紀の基幹産業となるはずです。その中でゲームはかなめとなります。今後もナムコは『パックマン』に続くメガヒット製品を次々と世に送り続けるだけでなく、ゲームと映画の融合といった未知のデジタルエンターテインメント分野への挑戦をしていくことでしょう。



判決文
文抜粋



地元の新聞を飾った
ビリー・ミッケル氏。
来日イベント『ナムコワールドパーク・港北パックマンスタジオ』で披露したスーパープレイにみんな釘づけ。

21世紀も、パックマンは 不滅なのだ。

輝かしい歴史から世界最強プレイヤーより贈られた感謝の言葉まで、『パックマン』の活躍ぶりをいろいろ見てきた。どうだろう、キミの知らないこともたくさんあつたんじゃないかな。なによりも偉大だなと思うのは、20年経つたいまも、バリバリの現役ゲームとして愛されていること。そのあいだに無数のゲームが現れては消えていった。

いろんなヒット作があつたけれど、こんなに長い期間、ファンを熱狂させたものはほんの一握り。シンプルで奥が深いゲームとしての魅力と、多くの人を幸せな気分にさせてしまったキャラクターの魅力を兼ね備えていなければ、こうはいかない。

当時子供だったたちはもちろん、かつてのブームを知らない世代からも、パックマンのファンがどんどん育つてきているし、新ゲーム『パックマンワールド20th Anniversary』が発売され、これからもますますそうなるいくに違いない。というわけで、ナムコの誇る最強キャラクター・パックマンはハチ子を越えても現役続行。世界中のゲームファンを楽しませるために、今日もせつとクッキーを食べ、敵キャラから逃げ回つたり冒険したりしているのだ。うん、この素晴らしい逃げ足があるから、パックマンは不滅だね。



イベント開催場所や遊園地に専用のパックマンコースターができたほど、アメリカでの人気は高かった。それにしてもパックマンの顔って遠くからでもよく子供でも簡単に描ける。愛嬌たっぷりの子もブームの一因かな。

サンフランシスコの市電が古くなったとき、ナムコは新車両への切り替え資金を一部寄付した。これはそれを記念して一日だけ走ったイベント車両。パックマン電車がやってきたと大歓迎されたそうだ。掲げているプラカード写真は、「パックマンのファーザー」中村社長。

アメリカでのゲーム機販売権を持っていたミッドウェイ社も想像以上の売れ行きに喜び。こうやってパックマンと握手しちゃうほど。



空前のパーフェクトスコア3,333,360点を達成したビリー・ミッケル氏もこの秋来日。中村社長と初顔合わせをし、『パックマン』の20周年を祝った。ギネスブックのゲーム部ツインギャラクシー社の「オフィシャルビデオゲーム&ピンボールブックオブワールドレコード」にも申請された。この記録を出すためにビリー氏はアメリカ中のゲームスポットを回り、プレイした回数は約1万回。『パックマン』は彼の青春の象徴そのもの。そして今年ビリー氏は、20世紀最高のプレイヤー、『パックマン』は20世紀最高のゲームとして表彰された。

パックマンは 幸せの原点



夢のパーフェクトを達成したビリー・ミッケルが語る「パックマンよ、ありがとう！」

ゲームスペースを埋め尽くした人々やテレビカメラが息を殺して見つめるなか、256面目最後のクッキーを食べていく。やつた、成功だ。その瞬間、場内は史上初のパーフェクト達成にわき返った。
17年前に遊びはじめてすぐに夢中になり、2年後にはギネスブックに世界記録保持者として載ったことある。それならぼくはパーフェクトを達成してやろうと思ったんだ。6時間以上がかったけど、うれしかったね。
日本ではゲームで遊んでいると「もっと勉強しない」と怒られがちだけど、アメリカではビリーのような大人が堂々と記録にチャレンジし、尊敬される。ましてギネスに載つたりパーフェクトを達成したとなれば子供たちのヒーローだ。
「そうだね。ぼくも地元ではミスター・パックマンと呼ばれているし、そう呼ばれるのがとても好きだね」
ビリーはゲームの達人であるだけじゃなく、ソース会社の若きオーナーでもある。ビジネスの世界でも成功者になれた秘訣は何だろう。
「ゲームと同じ。ぼくはすごい負けず嫌いなんだ。それに『パックマン』で得たものも大きいよ。このゲームでは判断力と集中力がないといい成績が残せないからね。長年、それを磨いたことがビジネスにも役立つていて、パックマンそして中村社長に感謝したいな」

「ゲームスペースを埋め尽くした人々やテレビカメラが息を殺して見つめるなか、256面目最後のクッキーを食べていく。やつた、成功だ。その瞬間、場内は史上初のパーフェクト達成にわき返った。
17年前に遊びはじめてすぐに夢中になり、2年後にはギネスブックに世界記録保持者として載ったことある。それならぼくはパーフェクトを達成してやろうと思ったんだ。6時間以上がかったけど、うれしかったね。
日本ではゲームで遊んでいると「もっと勉強しない」と怒られがちだけど、アメリカではビリーのような大人が堂々と記録にチャレンジし、尊敬される。ましてギネスに載つたりパーフェクトを達成したとなれば子供たちのヒーローだ。
「そうだね。ぼくも地元ではミスター・パックマンと呼ばれているし、そう呼ばれるのがとても好きだね」
ビリーはゲームの達人であるだけじゃなく、ソース会社の若きオーナーでもある。ビジネスの世界でも成功者になれた秘訣は何だろう。
「ゲームと同じ。ぼくはすごい負けず嫌いなんだ。それに『パックマン』で得たものも大きいよ。このゲームでは判断力と集中力がないといい成績が残せないからね。長年、それを磨いたことがビジネスにも役立つていて、パックマンそして中村社長に感謝したいな」