



TM



みなでお祝いだぁ!!

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年後のいまで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.....。

パックマンファザー

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。

ウォーホール&パックマン

ポップアートの巨匠アンディ・ウォーホールも、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、ウォークマンやキリンのマークらとともに『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 集録で鑑賞できるぞ。



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いで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

パックと食べる動作から買取を意味する「バックする」。夢中になっている人をさして「バックマニア」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。女のこ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。

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、見ていだけで人気のすごさがわかってくるものばかり。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』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、バクバク口を開けユ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、プレイしながらつい笑っちゃうゲームなんか、なかったのだから。だけど、ファンの反応は素早かった。最初にトリコになったのは、これまでゲームスペースにやってこなかった女のこや子供たち。これまでの戦闘ゲームファンも、すぐに夢中になった。『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』といってもいいだろう。

これが伝説の序章とするなら、第2章は海の方こうで起こった。アメリカに輸出された『パックマン』が驚異的なヒットになったのだ。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500万本突破のメガヒット。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ったりレコードが発売されてチャート駆け上ったり、当時では珍しかった攻略本がベストセラーになってしまった。こうなると一種の社会現象だけど、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、仕事そっちのけでハマる人（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、学者が大マジメな本まで書いたというから、想像するだけでも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。

79年10月10日 誕生!!

「パックマン！アルバム みせてようっ！」



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。



イベント開催所や遊園地に専用のパックマンコーナーができ、それにして目立つし、親しみやすい。会場所や遊園地に専用のパックマンコーナーのほど、アメリカでの人気は高かった。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。愛嬌たっぷりのさもブームの一因かな。



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大喜び。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・ミッチェル氏もこの秋来日。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版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 レコーズ』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。



判決文抜粋
1984年9月に下された判決文の抜粋。ビデオゲームにおいて世界で初めて著作権が認められた。



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側面があります。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。開発コンセプトから遊びの部分までを含め、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めていました。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）することでロイヤリティーを得ることになります。

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ー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、ロイヤリティー収入は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、ロイヤリティー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「高次の産業ほど高付加価値を生み出す」ことを証明したもののなのです。『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

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・ミッチェルが語る「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にいく。やった、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。
「ぼくにっつて『パックマン』は特別なゲームなんだ。17年前に遊びはじめた夢中になり、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もある。でも、さんざんやったから一時やめていたんだよ。ところが、カナダのプレイヤーが記録に挑戦すると聞いて、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時間以上かかったけど、うれしかったね」
日本ではゲームで遊んでいると「もっと勉強しなさい」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。ましてギネスに載っ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でなく、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った秘訣は何だろう。

「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だっている。パックマンそして中村社長に感謝したいな」

「ここまでくればリッパの一言。読んでるキミもパックマンでクールな判断力と集中力を磨いてみては？」



地元の新聞を飾ったビリー・ミッチェル氏。

来日イベント『ナムコワンダーパーク 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ったんじゃないかな。なによりも偉大なと思うのは、20年経ったいまも、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ならせてしまうキャラクターの魅力とを兼ね備えていなければ、こうはいかない。

当時子供だった人たちはもちろん、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ってきているし、新ゲーム『パックマンワールド20thアニバーサリー』が発売され、これからもますますうなづいていくに違いない。というわけで、ナムコの誇る最強キャラクター・パックマンはハタチ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、今日もせっせとクッキーを食べ、敵キャラから逃げ回ったり冒険したりしているのだ。うん、この素早い逃げ足があるかぎり、パックマンは不滅だね。