

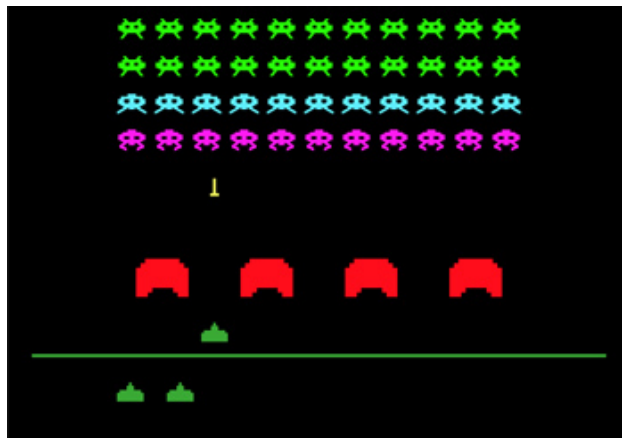
懐かしのヒット商品(第2回)

ゲーセン文化まで生んだ「インベーダーゲーム」

2016.12.20

1978年(昭和53年)に発売され、日本中に大ブームを巻き起こした「インベーダーゲーム」。単なるヒットゲームではなく、昭和の文化史では必ず取り上げられるほどの社会的影響力がありました。

このゲームの人気により、日銀関係者が硬貨の流通量に右往左往し、さらに街中の風景に「ゲームセンター」が定着。それまでマイナーなビジネスだったゲーム産業が、社会的に認知されるきっかけにもなりました。



なぜインベーダーゲームはそこまで人々の心をつかんだのか、大ヒットに至った要因を探ります。

ゲーム機がレジャー施設の定番になるまで

インベーダーゲームが生まれた背景には、米国でのゲーム人気がありました。米国では1962年に、マサチューセッツ工科大学の学生によって「スペースウォー(2機の宇宙船が互いに光線銃で撃ち合って競うプログラム)」という原始的なコンピューターゲームが開発され、それが人気となり、米国各地に広まっていた。

その頃、大学で電子工学を学んでいたノーラン・ブッシュネル氏(後に世界初のゲーム専門会社「アタリ」を創業)は、コンピューターゲームの面白さに着目。遊園地で働いていたブッシュネル氏は、レジャー施設にコンピューターゲームを配備すれば、ビジネスにできると思いつきました。

そこでブッシュネル氏は、コンピューターゲームを小型の筐体に収まるように改良。スペースウォーの「撃ち合うルール」をテニスゲームに変えたり、ボールでブロックを崩していく「ブロック崩し」に発展させたりしました。結果的に両ソフトとも全米でヒットし、コンピューターゲームがビジネスで成功した初のケースといわれています。これ以降コンピューターゲームは、デパートの屋上や遊園地といった遊びのシーンで、人の目に触れるようになりました。

動く敵を消すのが面白い… 続きを読む