

■ 5-3 アタリショック

アメリカのアタリ社は、日本でファミコンがヒットする以前の1970年代終り、米国で家庭用ゲーム機ATARI 2600 (VIDEO COMPUTER SYSTEM) を発売した。ATARI 2600はゲームをROMカートリッジで提供する方式のハードで、アメリカで大ヒットし数多くのハードが売れた。ATARI 2600によりゲーム市場が急速に拡大しソフトは飛ぶように売れる。ゲームは儲かると知った多くの企業がこの市場に参入、ゲームソフトを開発し、こぞって売り始めた。

誰もがコンピューターゲームに初めて触れる時代だったので、最初はどんなゲームにも感動や興奮があり、ゲームに触れるだけで楽しいと感じるユーザーも多かったであろう。どんなソフトでも作れば売れる図式に、米国のゲーム市場は粗製乱造したゲームで溢れ返った。

だがいつまでも消費者を欺けるものではない。ATARI 2600のゲームの多くはつまらないものだと気付いたユーザーは、ゲームを買い控えるようになった。こうして1982年のクリスマス商戦を境に米国の家庭用ゲーム市場は萎んでいき、82年から83年にかけて多くのゲームメーカーやソフトの在庫を抱えた小売店が倒産した。これが「アタリショック」と呼ばれるものである。

アタリショックという家庭用ゲーム市場の著しい衰退は、家庭用コンピューターが普及し始めた時期で、より高度なゲームが遊べるパソコンを使い始めたユーザーが増えていったことも理由として考えられるという。諸説あるものの、やはり一番の理由は**会社が粗悪な商品で儲けようと考えたから**であることに間違いない。**消費者の心を満足させる商品を作っていけば市場が衰退することなどありえない**のだから。

任天堂は83年に発売したファミリーコンピュータのビジネスにおいて、アタリショックの二の舞を防ぐために、ソフトメーカーに対しゲーム内容の審査や年間の発売タイトル数の規制を設けるなどして、ファミコン用ゲームソフトの市場管理を行った。それがファミコンの大成功につながったと言われている。

コラム 「クソゲー」

任天堂はファミコンで発売するゲームの内容に一定の基準を設けたとはいえ、ゲームの面白さまで管理できるものではない。日本のゲーム産業の黎明期にも、誰が遊んでもつまらないと感じる、いわゆる**クソゲー**が多数発売された。ファミコンをリアルタイムに経験した世代、特に当時、小中学生だった方々の中には、数千円という子供達にとって、とても高いお金を払って買ったゲームがクソゲーで悲しい思いをした方もおられるでしょう。私と弟もその一人。私の弟（当時中学生）が貯めたお小遣いで、ドラクエ（一作目）とたけしの挑戦状どちらにするか迷った挙句、たけしを買った思い出は今でも忘れられない。