

ついやっちゃう「マリオ」ゲーム…

隠された仕掛けとは

八戸

八戸市の八戸ブックセンターで14日、同市出身で元任天堂社員の玉樹真一郎さんのトークイベントが開かれた。玉樹さんの著書「ついやっちゃう」体験のつくりかたの刊行を記念して開催。この日は「スーパーマリオと直感の体験デザイン」と題して、ゲームのデザインに隠された仕掛けや人が「ついやっちゃう」行動心理について語った。

（工藤慎子）



著書「ついやっちゃう」体験のつくりかたについて解説する玉樹さん

元任天堂・玉樹さん（八戸出身）著書刊行記念トーク

玉樹さんは東京工業大学卒業後、任天堂に就職。大ヒットゲーム機「Wii」の企画などに携わった。2010年に同社を退社し、八戸市に戻りコンサルティングやウェブサービス開発などを手掛ける「わかる事務所」を設立。14年からは八戸学院大学地域経営学部特任教授を務めている。

玉樹さんはスクリーンに映しながら、人気ゲーム「スーパーマリオブラザーズ」を実際にプレイし、シンプルなゲームのデザインに隠された制作者の思いを説明。「デザインを工夫し、ゲームをする人に自発的に行動させることで、説明書を読まなくても誰でもルールを理解できる仕組みになっている」と解説した。

また「どんなデザインも必ず意味を持っている。作り手の意図を考えてみると面白い」と語った。

同イベントは、同書の第1〜3章それぞれを解説す

る形で計3回開催し、次回は「ドラゴンクエストと驚きのデザイン」と題して行う。問い合わせは八戸ブックセンター（電話0178-208368）へ。