

# 私見 Tuesday 創見

まるで運動がダメな僕だ。43歳の僕が子ども頃は、運動神経が悪いIIモテない時代だったから、僕なりに必死にやってみたけどダメだった。中学校に入った時、意を決してバスケット部に入ってみ

るようになった。運動ができて王様もいない鬱憤の中で、なんとか自分の人生を成り立たせなきゃいけないから。

た。しかし、練習で尻もちをついた拍子に、自分の尻で自分の手首の骨を折って、そのまま心も折れた。高校からは運動そのものをあきらめた。その代わりに、僕は勉強す

ところで、私はかつて任天堂に勤めていて、企画担当としてWiiというゲーム機の企画開発に参加した。Wiiは誰のために作ったのか？任天堂の公式見解的な場面ならば、男も女も若いも若きもみんながゲームを楽めるように。しかし、ごく個人的には「この人のために」というターゲットがふたつあった。ひとつめのターゲットは祖母、もうひとつのターゲットは「地元のいとこ」だ。

## Wiiは誰のために作ったか

# 地元之恩返しできた幸せ

た。そんな情けない僕のこと、いとこは無視するでも毛嫌いなでもなく、普通に扱ってくれたものだった。本当にやさしい人だからなのだ。

### 玉樹真一郎

八戸学院大 地域経営学部特任教授



たまき・しんいちろう 1977年八戸市生まれ。八戸高、東京工業大、北陸先端科学技術大学院大を卒業。2001年、任天堂に就職後、プランナーとしてゲーム機「Wii」を企画担当。退社後に企画コンサルタント業を営む。著書に『「ついで」のつくりにかた』など。

だから僕は、どうもつた。地元のいとこのみんなを楽しませられるか？と尋ねるようになった。今の僕に

はできそうにないけれど、いい日か、いとこたちの楽しい話の輪に入りたいし、楽しませたい。そのためには、どんなゲーム機を作るべきだろう？

た。そんな不安を抱えて、いとこが集まる実家へ向かった。Wiiを楽しくも楽しめるだろうか？

でも、そんな心配は杞憂だった。あたたかな蛍光灯の光がみんなを包む居間、いとこのみんなが遊んでくれたのは、Wii Sportsのボーリング。親子混じって、まるで本場のボーリング場にいるかのように盛り上げてくれた。はしゃぎすぎてコタツに

そんな様子を見ながら、僕は必死に涙をこらえていた。いとこのみんなに恩返しできたよな気がして、暗かっ

現場に、職場に、港に、田畑に、町の至るところに、かっこいい人たちがいる。運動できなくてかっこ良く、体力を使う大変なお仕事をして、僕の何百倍も給与を張って、それなのにぎゅぎゅと笑っている。僕はそんな人を尊敬する。

そんな冷たい目で、どうもありがとうと僕に話しかけてくれた。だから、いとこに混じってWiiで盛り上がる僕の姿を祖母に見せることができ、本当に良かった。天国でも僕のことを心配なんて、しないでね。大丈夫だから、がんばるから、安心していてね。