

投稿類別：各類議題

篇名：

任天堂的角色瑪利歐歷久不衰之淺論

作者：

蕭好軒。花蓮縣明義國小。五年九班

蕭羽彤。花蓮縣明義國小。六年十班

翁維岳。花蓮縣明義國小。六年三班

指導老師：

王文俊老師

陳冠方老師

壹●前言

一、研究動機

任天堂的角色「瑪利歐」是一位大家耳熟能詳的電玩遊戲人物，因疫情的關係，我們在暑假有玩到任天堂瑪利歐的遊戲，覺得非常好玩，對瑪利歐的印象也非常深刻。瑪利歐有個大鼻子，戴著紅色帽子、身穿藍色吊帶褲，帽子上還有一個大大的 M 字，非常的好認，這也是我們最喜歡他的地方，若要說每個遊戲都有「新穎」的人物，而其中最亮眼且深受大小朋友都喜愛的角色，那就一定非「瑪利歐」莫屬了。剛好我們之前都有創作過小遊戲，需要設計角色人物，在夏日樂學的課程裡我們也有學到 mBlock 的遊戲，所以讓我們對瑪利歐這個角色非常感興趣，也希藉由研究任天堂瑪利歐這個可愛的吉祥物，可以增進我們對於未來創造遊戲角色的動力和想法。

二、研究目的

- (一) 瑪利歐角色的創作由來及誕生。
- (二) 瑪利歐角色的演變及進化。
- (三) 瑪利歐角色在經典遊戲中的表現。

三、研究方法

- (一) 文獻探討：經由閱讀相關書籍及小論文，進行資料的統整與研究。
- (二) 網路資料：透過參考官方網站及相關的網路資料，加以統整及分析。
- (三) 問卷調查：利用 Google 表單設計問卷調查表，再進行資料的統計及分析。

四、研究架構

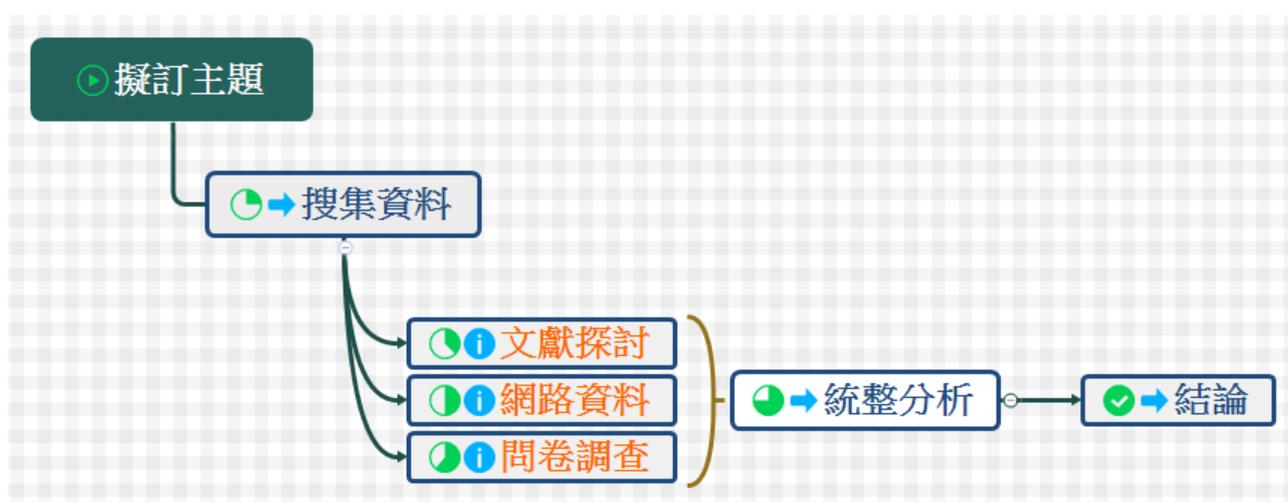


圖 1：研究架構圖 (資料來源：研究者繪製)

貳●正文

一、瑪利歐角色的創作由來及誕生

(一) 任天堂公司介紹

任天堂是日本一家歷史悠久的知名電玩製造商，創立於 1889 年日本京都，最初原本只是一間專門生產及銷售名為花札的日本紙牌遊戲公司。1970 年代後期開始投入電子遊戲產業，在 1983 年推出家用遊戲機紅白機，在 1985 年推出遊戲軟體《超級瑪利歐兄弟》後，逐漸成為世界知名的電子遊戲開發公司。



(圖 2：任天堂標誌)

任天堂開發的紅白機遊戲《超級瑪利歐兄弟》(Super Mario Bros) 於 1985 年登場後，在全世界範圍內受到巨大的歡迎，這款遊戲也讓全世界注意到了「瑪利歐」這個角色人物，更使得任天堂在接下來的每款遊戲機都非得有瑪利歐系列的遊戲不可，由此也奠定了瑪利歐在遊戲市場的不敗地位，因為「瑪利歐」已成為任天堂最重要的門面和象徵代表。

(二) 瑪利歐之父—宮本茂

宮本茂是任天堂的情報開發本部總監兼總經理，因設計「瑪利歐」(Mario) 角色及一系列的作品，被稱為「瑪利歐之父」，他也開發了許多一系列深受世界玩家好評的遊戲，還曾獲得世界遊戲開發者大會終身成就獎，另於 2006 年 3 月 13 日，法國文化部部長多納迪歐，也頒贈藝術文化騎士勳章給宮本茂，表彰他所開發的《瑪利歐》對虛擬世界的貢獻。



(圖 3：宮本茂)

宮本茂小的時候夢想成為一位漫畫家，從金澤美術工藝大畢業後，以工業設計師身分進入任天堂後，在設計遊戲的同時也賦予各種遊戲角色鮮活的魅力，如同他所創作的瑪利歐角色，從入社第 5 年的 1981 年經手的《大金剛》到 1985 的《超級瑪利歐兄弟》，就一直開始不斷地做出世界級的人氣遊戲。

宮本茂創作遊戲的理念是以「愉快的遊戲」為主，所以他的作品並非以華麗的畫面來呈現，而是以玩家意想不到的創意設計來取勝，也總是希望他所設計的遊戲能讓玩家感到玩的很愉快，但同樣也希望在旁邊觀看的人一樣能感到很愉快很好玩。宮本茂並且認為設計一款電子遊戲應符合「適合全體大眾」的原則，也就是遊戲本身就應該要滿足男女老少，或是不同的遊戲族群，而他也一直秉持著這個原則，就如同他所設計的瑪利歐角色一樣，深受男女老少的喜愛，因此也成功地讓瑪利歐成為家喻戶曉的人物。(電子遊戲產業概論，2014)

(三) 瑪利歐角色的誕生

「瑪利歐自 1981 年的街機版《Donkey Kong》登場以來，一直活躍在眾多遊戲中。」（任天堂官網，2021）

瑪利歐最令人印象深刻的是一個戴紅帽子、穿著藍色吊帶工作褲，加上大大的鼻子和帥氣鬍子的遊戲主角，總是帶給人一種自信滿滿的感覺。其實在宮本茂的設定裡，瑪利歐是一位具有「正義感強烈、長的不帥的中年人」，但在玩家的心裡，瑪利歐則是一位勇敢、風趣、每當碧姬公主有難就會去拯救她的可愛大叔。



（圖 4：瑪利歐）

瑪利歐最早的设计是因为当时没有足够的像素来画嘴唇和头发，所以玛利欧穿著吊帶褲和帽子、留著鬍鬚和鬢角，也由於無法製作出頭髮，因此宮本茂就乾脆加了一頂帽子，更為了讓玩家能察覺瑪利歐手臂的動作，而設計了襯衫和吊帶褲。因為 Mar.10，看起來就像是瑪利歐的英文 MARIO，所以美國任天堂就決定將 3 月 10 日訂為「瑪利歐日(Mario Day)」。

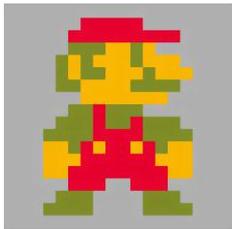
瑪利歐的名字來自於當時在美國任天堂倉庫的房東名叫瑪利歐·西加列（Mario Segale），他同樣也留著鬍子，當初因為房東上門催繳房租，員工發現房東長的跟「跳跳者」很像，結果就把名字改成「瑪利歐」了。其實瑪利歐在 1981 年時叫做「跳跳者」(Jumpman)，第一次出現是在任天堂大型機臺裡的《大金剛》(Donkey Kong) 中，跳跳者以前的職業不是現在大家都知道的「水管工」，而是一名「木匠」，因為《大金剛》的場景設定在「工地」（因為在工地的人幾乎都是木匠），一直到 1983 年任天堂的大型機臺《瑪利歐兄弟》(Mario Bros) 上市，瑪利歐才成了水管工（因為超級瑪利歐兄弟這個遊戲裡有綠色的水管）。

二、瑪利歐角色的演變及進化

已經有 36 年歷史的瑪利歐，可以說是整個電玩界的代表人物，從街機《大金剛》到紅白機，再到 Wii，再到 3DS，最後再到 Switch，隨著時代的演變及進化，瑪利歐的模樣也隨著科技進步而改變，一路陪伴著我們走過整段電動的歷史，到底瑪利歐是如何成為我們所熟悉的樣子呢？

表一：瑪利歐角色造型的演變及進化（來源：研究者繪製）

年份	瑪利歐造型顏色	說明及分析
1981 年	 (圖 5：瑪利歐)	1、機種：紅白機 Famicom (FC) / 大型電玩遊戲。 2、遊戲：大金剛。 3、配色：紅色、藍色、皮膚色、52 單色。 4、特徵：瑪利歐有一頂紅色的帽子、皮膚色的手、皮膚色的頭、皮膚色的耳朵、皮膚色的鼻子、藍色的鬍子、藍色的眼睛、一點點藍色的頭髮、藍色的衣服、紅色的吊帶褲、皮膚色的鈕扣、兩隻藍色的鞋子；大大的鼻子、圓滾滾的大肚子。

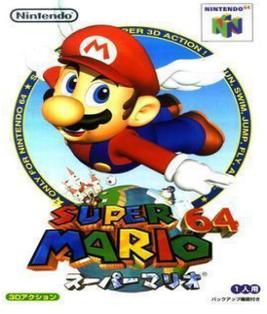
<p>1985 年</p>	 <p>(圖 6：瑪利歐)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、機種：紅白機 Famicom (FC)。 2、遊戲：超級瑪利歐。 3、配色：紅色、綠色、黃色、52 單色。 4、特徵：瑪利歐有一頂紅色的帽子、兩隻黃色的手、黃色的頭、黃色的耳朵、黃色的鼻子、綠色的鬍子、綠色的眼睛、一點點綠色的頭髮、綠色的衣服、紅色的吊帶褲、黃色的鈕扣、兩隻綠色的鞋子；大大的鼻子。
<p>1987 年</p>	 <p>(圖 7：瑪利歐)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、機種：FC 磁碟機 FDS。 2、遊戲：超級瑪利歐 2。 3、配色：紅色、藍色、皮膚色、52 單色、白色。 4、特徵：瑪利歐有一頂紅色的帽子、兩隻皮膚色的手、皮膚色的頭、皮膚色的耳朵、皮膚色的鼻子、藍色的鬍子、白色的眼球、藍色的瞳孔、一點點藍色的頭髮、紅色的衣服、藍色的吊帶褲、皮膚色的鈕扣、兩隻紅色的鞋子；大大的鼻子、這隻瑪利歐的邊緣是用藍色的。
<p>1990 年</p>	 <p>(圖 8：瑪利歐)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、機種：紅白機 Famicom (FC)。 2、遊戲：超級瑪利歐 3。 3、配色：紅色、黑色、皮膚色、52 單色。 4、特徵：瑪利歐有一頂紅色的帽子、皮膚色的手、皮膚色的頭、皮膚色的耳朵、皮膚色的鼻子、黑色的鬍子、黑色的眼睛、一點點黑色的頭髮、紅色的衣服、黑色的吊帶褲、皮膚色的鈕扣、紅色的鞋子；大大的鼻子、圓滾滾的大肚子、這隻瑪利歐的邊緣是用黑色的。
<p>1991 年</p>	 <p>(圖 9：瑪利歐)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、機種：超級任天堂 Super Famicom (SFC)。 2、遊戲：超級瑪利歐 4。 3、配色：紅色、藍色、白色、黑色、咖啡色、黃色、32768 色。 4、特徵：瑪利歐有一頂紅色的帽子(用深紅色描邊、摻札黃、白色)、兩隻白色的手套、皮膚色的頭(深淺)、皮膚色的耳朵、皮膚色的鼻子、黑色的鬍子、白色的眼球、黑色的瞳孔、一點點黑色的頭髮、紅色的衣服、藍色的吊帶褲(深淺)、深紅色的鈕扣、兩隻棕色的鞋子(有一點黃色、底層有黑色)；大大的鼻子。

<p>1996 年</p>	 <p>(圖 10：瑪利歐)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、機種：任天堂 64 Nintendo 64(N64)。 2、遊戲：超級任天堂 64。 3、配色：紅色、藍色、皮膚色、白色、黑色、咖啡色、黃色、16.7 百萬色。 4、特徵：瑪利歐有一頂紅色的帽子(深淺)、帽子上面有紅色的 M、白色的外圍(圓的)、白色的手套(深淺)、皮膚色的頭(深淺)、兩個皮膚色的耳朵(深淺)、皮膚色的鼻子(深淺)、黑色的鬍子、白色的眼球、藍色、黑色、白色(造順序的)的瞳孔、黑色的眉毛(細細的)、一丁點棕色的頭髮(非常的少)、紅色的衣服(深淺)、藍色的吊帶褲(深淺)、黃色的鈕扣(深淺)、兩隻棕色的鞋子(底部有黑色)；大大圓圓的鼻子。
<p>2015 年</p>	 <p>(圖 11：瑪利歐)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、機種：Switch。 2、遊戲：超級瑪利歐兄弟。 3、配色：紅色、藍色、皮膚色、白色、黑色、咖啡色、黃色、16.7 百萬色。 4、特徵：瑪利歐有一頂紅色的帽子(深淺)、帽子上面有紅色的 M、白色的外圍(圓的)、白色的手套(深淺、有手指)、皮膚色的頭(深淺)、一個皮膚色的耳朵(深淺、有紋路)、皮膚色的鼻子(深淺)、黑色的鬍子、嘴巴:紅色的舌頭、白色的牙齒、白色的眼球、藍色、黑色、白色(造順序的)的瞳孔、黑色的眉毛、一點點棕色的頭髮、紅色的衣服(深淺)、藍色的吊帶褲(深淺)、黃色的鈕扣(深淺)、兩隻棕色的鞋子(深淺、底部有皮膚色)；大大圓圓的鼻子。

三、瑪利歐角色在經典遊戲中的表現

表二：瑪利歐角色在經典遊戲中的表現（來源：研究者繪製）

年份	遊戲名稱	分析
<p>1985 年</p>	<p>(一) 超級瑪利歐</p>  <p>(圖 12：超級瑪利歐)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、操作：(電腦版)按 X 即可跳躍、按左、右即可前往後。 2、在超級瑪利歐遊戲中，玩家通常是控制瑪利歐，在蘑菇王國中冒險遊戲。同行冒險的一般還有弟弟路易吉，或是其它瑪利歐角色。玩家操控角色在每一關的平臺上奔跑、跳躍，並從上方踩敵人頭部。遊戲劇情不難，主要的是瑪利歐去營救被反派庫巴綁架的碧姬公主。遊戲中有各式各樣的道具，可以提升瑪利歐的能力，比如擁有投射火球的能

		力，或是吃蘑菇變大縮小。
1996 年	<p>(二) 超級瑪利歐 64</p>  <p>(圖 13：超級瑪利歐 64)</p>	<p>1、操作：(電腦版)，利用「方向鍵」控制方向，「C 鍵」是確認和打擊、「X 鍵」跳躍、「Q 鍵」改變視角、「Enter 鍵」開始。</p> <p>2、分析：在 2020 年 9 月 18 日，任天堂於任天堂 Switch 發行《超級瑪利歐 3D 收藏輯》，還有《超級瑪利歐陽光》和《超級瑪利歐銀河》，以紀念超級瑪利歐系列 35 周年。《超級瑪利歐 64》的發售對於之後的 3D 遊戲產生了巨大的影響。在很長的一段時間內，這個作品一直是業界內 3D 動作遊戲的標竿，影響後來許多 3D 作品。</p>
2008 年	<p>(三) 瑪利歐賽車 Wii</p>  <p>(圖 14：瑪利歐賽車 Wii)</p>	<p>1、操作：A 鈕：油門\B 鈕、R 鈕：甩尾、煞車\X 鈕、ZR 鈕：看後方\L 鈕：使用道具\左類比搖桿：操縱方向\騎摩托車時按十字鍵：後輪平衡\跳躍時按十字鍵：跳躍動作\開始/暫停鈕：暫停選單。</p> <p>2、分析：在《瑪利歐賽車 Wii》裡，玩家可以由 26 個角色中選一個，角色可由體重分為 3 個類型：輕型，中型跟重型。每一種類型都有 6 個卡丁車跟 6 個摩托車，加起來總共有 36 個車種。《瑪利歐賽車 Wii》因為 Will 的體感操作而引發了更多的遊戲體驗，是以往搖桿及電腦所沒有的是很大的突破。</p>
2014 年	<p>(四) 瑪利歐賽車 8 豪華版</p>  <p>(圖 15 瑪利歐賽車 8 豪華版)</p>	<p>1、操作：按 A 前進、B 倒車、R 氮氣加速、L 發射道具。</p> <p>2、分析：《瑪利歐賽車 7》的滑翔模式、潛水模式、以及金幣、還有可能的賽車組裝模式、加上《瑪利歐賽車 Wii》的摩托車都在此遊戲中出現，取消了 U 池技巧，加上最新的無重力賽車模式，都可以讓玩家在牆上或是顛倒的賽道上奔馳，在畫面也比以往遊戲豐富，角色的選擇也更加多元，比起以往有顯著的進步。</p>

四、問卷分析

(一) 研究範圍

為了解任天堂的角色瑪利歐深受大眾喜愛的程度，我們也利用 Google 表單來進行

問卷調查，問卷是以明義國小五六年級學生為樣本來進行調查，發放時間為 2021 年 9 月 23 日至 9 月 30 日止，問卷調查人數約 400 人，總共回收 388 份問卷，回收率約 97%。以下的統計圖表由研究者依問卷調查資料來統計製作完成。

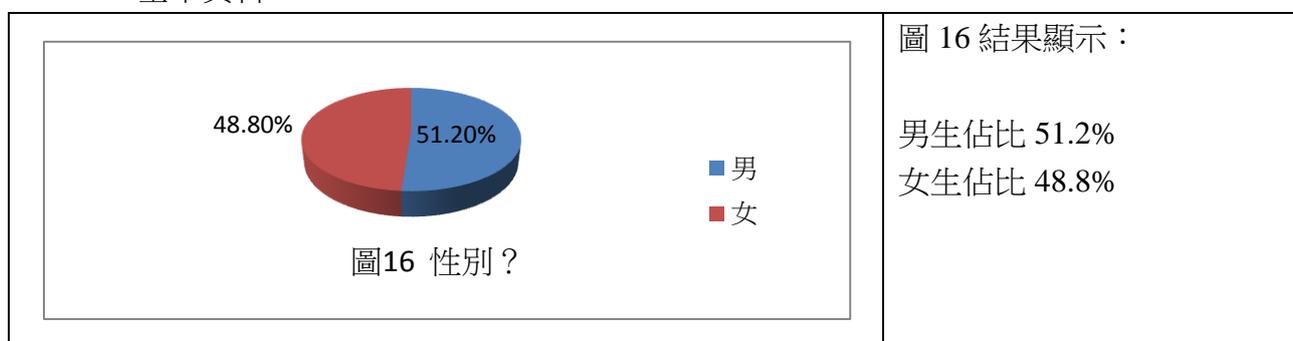
(二) 問卷設計

本問卷計設的內容為：

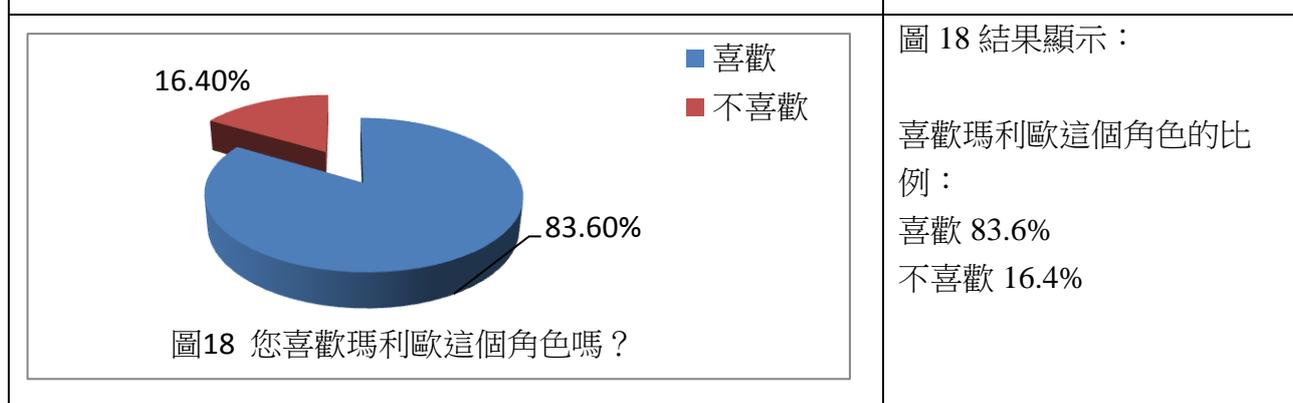
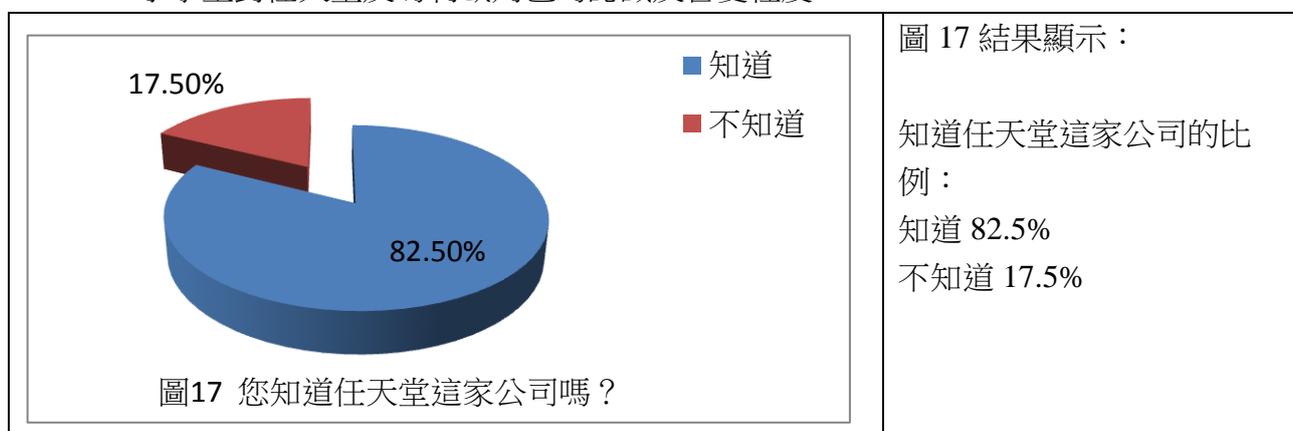
- 1、小學生對任天堂及瑪利歐角色的認識及喜愛程度
- 2、小學生對瑪利歐角色及遊戲的關連喜愛

(三) 研究分析

1、基本資料



2、小學生對任天堂及瑪利歐角色的認識及喜愛程度



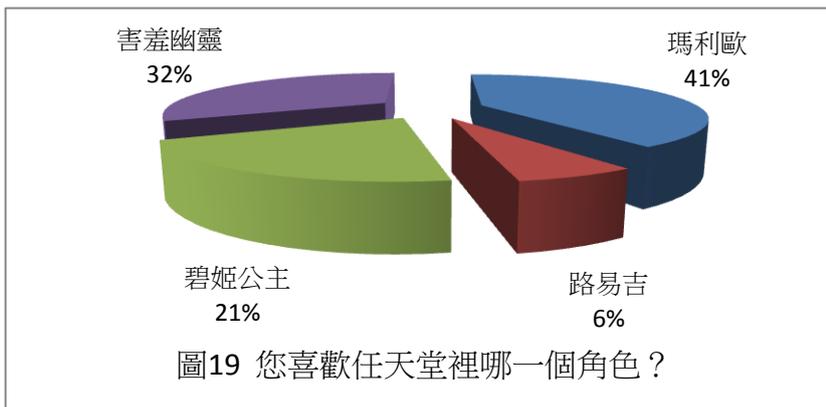


圖 19 結果顯示：
瑪利歐角色最受喜歡。
喜歡任天堂裡角色的比例：
瑪利歐 40.7%
路易吉 6.4%
碧姬公主 20.9%
害羞幽靈 32%

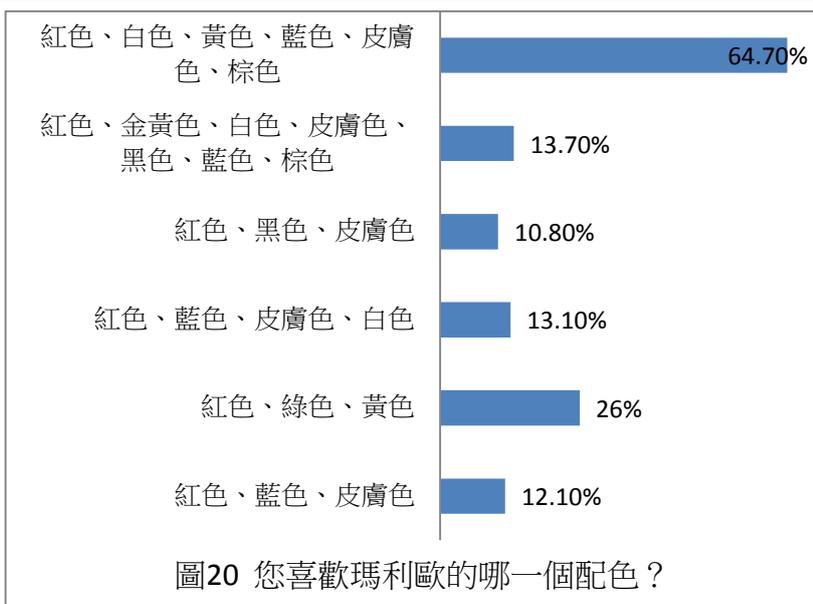


圖 20 結果顯示：
從歷代的瑪利歐角色中以 3D 立體配色最受喜歡 64.7%。



(圖 24：瑪利歐)

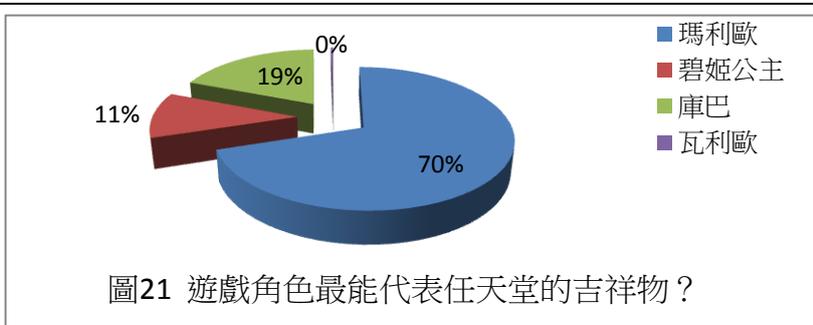


圖 21 結果顯示：
遊戲角色最能代表任天堂的吉祥物比例：
瑪利歐角色以 70% 獲選為任天堂的吉祥物，打敗所有對手。

3、小學生對瑪利歐及遊戲的關連喜愛

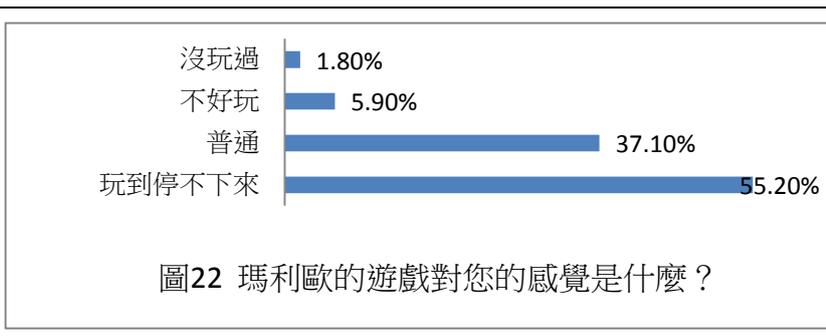
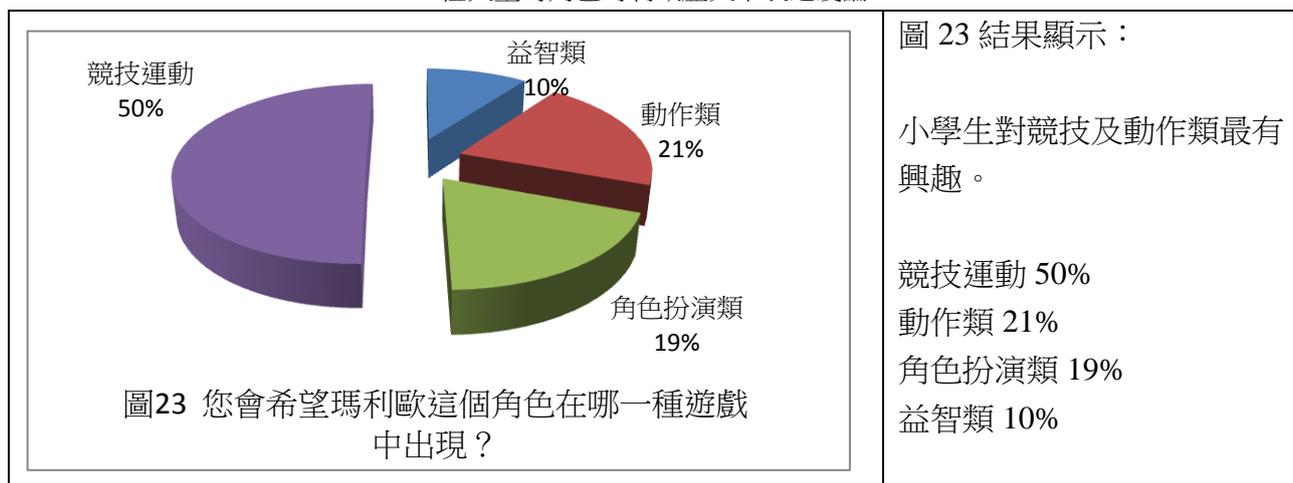


圖 22 結果顯示：
小學生對瑪利歐的遊戲可接受度高達 92.3%。
玩到停不下來 55.2%
普通 37.1%



透過問卷調查能發現大多數的人都熟知任天堂的瑪利歐這個角色，也會因瑪利歐的造型所吸引進入遊戲進而增加想玩的念頭，我們經由這個研究過程，認識了瑪利歐的由來，也更喜愛這個角色，希望能介紹給更多人認識，發現瑪利歐角色是慢慢越變越豐富，包括色彩、遊戲方式、遊戲畫面等等，一直不斷的在追求進步，以成就了瑪利歐角色的歷久不衰。

參●結論

1984 年，任天堂的老社長山內溥曾對宮本茂說過的一席話：「我們必須創造像米老鼠那樣經久不衰的遊戲角色，利用角色品牌價值累計提升遊戲號召力，那樣才能立於不敗之地。」（每日頭條，2016）

一、瑪利歐成為遊戲的代名詞

如今，「瑪利歐」這個角色已經是遊戲界的標誌性人物，更是任天堂遊戲角色的核心形象代表，也是一個具有時代意義的電子遊戲人物，更是金氏世界紀錄中，發行最多電子遊戲的角色。《超級瑪利歐兄弟》已名列於金氏世界記錄，毫無疑問是遊戲歷史中的代表作品，甚至是通用全世界的遊戲代名詞。

二、期望臺灣也能有一個屬於自己的代表性吉祥物

在 1985 年的當時，因為主機硬體的限制只能設計點陣圖的瑪利歐，經過時代轉變硬體規格越來越好，從平面的瑪利歐到現在的 3D 瑪利歐，遊戲角色越設計越立體細緻，讓我們從過往的瑪利歐變化，每次的配色及瑪利歐進化，都讓大小朋友非常的期待及驚豔，雖然無法回到當時的年代，但是拜網路所賜外國還是有很多模擬程式可以試玩體驗，雖然瑪利歐已經 36 年了，從爸爸媽媽小時候的紅白機就開始玩了，再到我們這個世代的 Switch 主機，瑪利歐這個角色已不再局限在跑跳遊戲中，瑪利歐更參與更多遊戲角色的工作，使瑪利歐角色更多元的展現給大小朋友們，我們也期望自己在未來的遊戲設計或角色設計，也能像任天堂的瑪利歐角色一樣，為臺灣的遊戲產業注入新的 idea，使臺灣也能有一個指標性的吉祥物。

肆●引註資料

一、參考書籍

大瀧令嗣、陳彥夫、王嫻嵐 (2014)。《電子遊戲產業概論》。臺北市：翰蘆圖書。
玉樹真一郎 (著)、江宓蓁 (譯) (2021)。《體驗設計創意思考術》。臺北市：平安文化。

二、參考論文

翁林正、陳友嚴、黃柏鈞。天堂娛樂任我行－探討 Wii 跟 NDS 的娛樂。市立松山家商小論文。
<https://www.shs.edu.tw/works/essay/2011/11/2011111510334205.pdf>
林楷哲、陳廷軒、程祖儀。淺談任天堂的發展。國立羅東高工小論文。
<http://www.shs.edu.tw/works/essay/2012/11/2012111409232468.pdf>
林宜汶。世界重要的娛樂平臺主流－任天堂淺論。國立臺中高級家商小論文。
<https://www.shs.edu.tw/works/essay/2008/10/2008103014434241.pdf>
陳德璋、鄭伯儀。耍新機玩商機——Switch 商機。國立鳳山商工小論文。
<https://www.shs.edu.tw/works/essay/2019/10/2019101520364683.pdf>

三、參考網路相關資源

任天堂台灣官方網站 (2021 年 8 月 15 日)。《角色瑪利歐》。<https://www.nintendo.tw/character/mario/>
VoiceTube (2021 年 3 月 17 日)。最經典的電動角色！瑪利歐的由來 (How Mario Got His Mustache and His Name)。
<https://tw.voicetube.com/videos/65349>
天下雜誌 (2019 年 10 月 30 日)。瑪莉歐之父宮本茂的點子都是從哪裡來的？。
<https://www.cw.com.tw/article/5097445?template=transformers>
4GRMERS (2018 年 11 月 02 日)。Mario Segale，任天堂「瑪莉歐」命名由來的房東大叔逝世了。
<https://www.4gamers.com.tw/news/detail/36919/marios-real-life-namesake-mario-segale-dies-at-84>
每日頭條 (2016 年 11 月 17 日)。開發者的故事：大師宮本茂與馬里奧的誕生。
<https://kknews.cc/game/jvqynbe.html>
華視新聞 (2015 年 9 月 19 日)。史上最賣！"瑪利歐"慶 30 年。
<https://news.cts.com.tw/cts/general/201509/201509191661746.html>

四、參考圖片來源

圖 2 資料來源：<https://www.nintendo.tw/index.html>
圖 3 資料來源：<https://kknews.cc/game/jvqynbe.html>
圖 4 資料來源：<https://streetvoice.com/acgcomposers/playlists/116024/>
圖 5 資料來源：https://8.blog.xuite.net/8/e/c/5/10557890/blog_369072/txt/25566494/0.jpg
圖 6、圖 7、圖 8、圖 9、圖 10、圖 24 資料來源：
https://img.4gamers.com.tw/ckfinder/images/Why%20Lee/News/2018.11/mario.jpg?versionId=e0sV8BI_e_9FB4wPmRkhDqGknc_S_pOQ
圖 11 資料來源：http://www.am1470.com/data/activities_mainphoto/3299_cover_image_app.jpg
圖 12-15 資料來源：
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E7%91%AA%E5%88%A9%E6%AD%9064>