

# 概要

## GDI プレイブック

全世界で、30 億人以上の人々がゲームをプレイしています。そしてあらゆる年齢、背景、価値観をもつ人々がゲームの喜びを通じて繋がっています<sup>1</sup>。ですが、プレイヤーの表象としてゲームの画面上に映し出されるキャラクターの姿と、実際のプレイヤーの間には、大きな差があることが複数のスタジオによって明かされています。Geena Davis Institute (GDI) がゲームにおけるストーリーおよびキャラクター展開における潜在的なバイアスについて理解し、熟考し、訂正するために役立つプレイブックを作りました。ゲームにおける表現とインクルージョンに好ましい変化をもたらすために役立つツールを作り、ゲーム開発者の皆さんの力となることが私たちの目標です。

GDI プレイブックは 5 つのトピックに分かれています。これが楽しく、意義のあるゲームを作るために役立つでしょう。

### 1 つ目のカギ: 自分のアプローチを作る

プレイヤーの交差するアイデンティティおよび私たち自身のアイデンティティによって形作られる価値観によって、各個人の体験は大きく異なるということを認識することが大切です。思索する際には、思慮深く敬意に満ちた、クリエイティブな選択へと導いてくれる自分自身との対話を行いましょう。また、個人のアイデンティティが重複し、その体験に影響をもたらすことについて探求し、理解することも大切です。これによってプレイヤーが共感できる、深みがありマルチディメンショナルなキャラクターを創造できます。

---

<sup>1</sup> DFC Intelligence. (2020). Global video game consumer population passes 3 billion. Retrieved from <https://www.dfcint.com/global-video-game-consumer-population/>

## 2つ目のカギ: 物語を作る

実際の過去の歴史を舞台にするゲームを作る場合、どんな歴史のおよび文化的事実を反映すべきでしょうか？ そのような判断は社内チームによる詳細な調査や専門家へのリサーチ、チームメンバー間の話し合いを踏まえて行いましょう。アイデンティティを基礎に置くステレオタイプに積極的に立ち向かう物語とキャラクターを作りましょう。そして、クリエイティビティとイノベーションによってより複雑なストーリーを作り、多様な価値観、意見、そして体験を含ませることで物語の幅を広めましょう。

## 3つ目のカギ: キャラクターを作る

主人公と NPC のどちらでも、多様なキャラクターを用意しましょう。これにより、ゲームが提示する舞台に、プレイヤーが親しみを感じられます。ゲーム内での体験がプレイヤーの現実での生活にもたらす影響に関する、研究者の発表を学びましょう。その知識を用いて、プレイヤーが敬意について学び、楽しい体験ができるようなキャラクター像を作りましょう。際立った性格、動機、背景をもったマルチディメンショナルなキャラクターを作るために役立つフレームワークが、GDI の「5つのP」です。キャラクターを作る際には、以下の点におけるキャラクターの描写についてよく考えましょう。

1. **顕著さ (Prominence)** : ゲーム世界において、そのキャラクターはどれほど重要な存在ですか？
2. **力 (Power)** : そのキャラクターには、ゲーム世界に変化をもたらす力がありますか？
3. **性格 (Personality)** : そのキャラクターのゲームにおけるインタラクションとリアクションを形作り、そのキャラクターを定義づける独自の特徴はなんですか？
4. **習熟 (Proficiency)** : ゲーム世界においてそのキャラクターが有する独自のスキルや能力、才能はなんですか？

5. **専門 (Profession)** : ゲーム世界におけるそのキャラクターの職務、役割、またはプロフェッショナルとしての背景はなんですか？

#### 4 つ目のカギ: 繋がりを作る

深みのあるプレイヤーとの繋がりを作るため、多様な価値観とアイデンティティのニュアンスに訴えることのできる人物を直接加入させましょう。開発の全体を通じて表現したい人を参加させ、フィードバックを得ることでこのプロセスを開始できます。

そのフィードバックに応じてゲームを磨き上げ、発見された問題を確実に解決します。

#### 5 つ目のカギ: 帰属意識を作る

プレイヤーをより楽しませ、長時間ゲームに引きつけるための戦略を考えましょう。

インクルーシブな表現に対するプレイヤーの反応は、プレイヤーからのフィードバックやエンゲージメントのデータから確認できます。協力が成功のカギです。チーム間、パブリッシャー、ゲームに関するスペースにおいて協力を促進し、あらゆるプレイヤーが繋がり、帰属意識を感じられるコンテンツとスペースを作りましょう。

インクルーシブな表現においては微細な気づきが要求されます。ですので残念ながら皆さんが直面するであろうあらゆる困難について GDI プレイブックで解説することはできません。これはツールであり、チェックリストではないのです。私たちの目標を達成するために、これらの努力を専門家との話し合い、追加のリソース、インクルーシブな社内の慣習と組み合わせることをお勧めしています。

私たちと共にこの有意義な旅に出てください、ありがとうございます！