

G D I プレイブック

G D I プレイブックは、魅力的で意味のあるゲームを作る手助けとなる「キー」と呼ばれる5つのトピックで構成されています。各キーには探索を進めることにより達成できる「アチーブメント」が含まれています。

必要だと思うところから自由に読み進めたり、あなたにとって役立つツールを見つけたり、最初から順に読み進めて基礎を固めていくこともできます。各キーには情報、例、参考資料がたっぷり詰まっています。

目次

G D I プレイブック イン트로ダクション	6
キー1：アプローチを組み立てる	7
キー1 概要	7
アチーブメント1：内省	7
イントロダクション	7
なぜ重要なのか	8
やってみよう：自分の社会的アイデンティティを整理する	8
考えるポイント	8
検討すべき質問	8
社会的アイデンティティを整理するチャート	9
内省を深めるための問い	10
行動しよう	10
アチーブメント1 達成！	10
実践しよう	10
アチーブメント2：インターセクショナリティ	10
イントロダクション	11
なぜ重要なのか	11
インターセクショナリティとリプレゼンテーションのニュアンス	11
メディアでのインターセクショナリティの例	11
行動しよう	11
アチーブメント2 達成！	12
実践しよう	12
基本コンセプト	12
キー1 達成おめでとう！次はキー2：ストーリーを作る	12
キー2：ストーリーを作る	13

キー 2 概要	13
イントロダクション	13
時代設定	13
ゲームでの例	14
マフィア 3	14
環境と世界構築	14
文脈的テーマ	14
あなたのコンテンツは不平等を生み出している構造的な要因を取り上げていますか？	14
あなたのストーリーは植民地主義、テロリズム、戦争、ジェノサイドなど、集団と権力に関 わる大きなテーマを扱っていますか？	15
ナラティブのゴール	15
ゲームでの例	15
Never Alone (Kisima Ingitchuna)	15
行動しよう	15
アチーブメント 1 達成！	16
実践しよう	16
アチーブメント 2：挑戦	16
イントロダクション	16
白人の救世主	16
ヒーローの旅	17
困っている女性	17
ゲームでの例	17
ダブルドラゴン	17
冷蔵庫に入れられた女性	17
レベルアップ	18
アチーブメント 2 達成！	18
実践しよう	18
アチーブメント 3：カウンターナラティブ	18
イントロダクション	18
検討すべき質問	19
ゲームでの例	19
Say NO! More	19
行動しよう：業界リソース	19
行動しよう：サポート	20
行動しよう：組織構造	20
アチーブメント 3 達成！	20
実践しよう	20
基本コンセプト	21
キー 2 達成おめでとう！	21

キー 3 : キャラクターを作る	22
キー 3 概要	22
アチーブメント 1 : 描写	22
イントロダクション	22
なぜキャラクター描写が重要なのか？	22
考えよう：どのキャラクターが暴力的ですか？暴力の扱いにダブルスタンダードはありますか？	24
考えよう：暴力はどのように正当化されていますか？	25
考えよう：特定のタイプのキャラクターを無意識のうちに非人間化していますか？	26
考えよう：キャラクターの中に性的魅力や性的な振る舞いだけを主な特徴として描かれているキャラクターはいませんか？	26
行動しよう	26
レベルアップ	26
アチーブメント 1 達成！	26
実践しよう	26
アチーブメント 2 : 多様にする	27
イントロダクション	27
考えよう：キャラクターの役割	28
考えよう：ヒーローとヴィラン	28
考えよう：台詞	29
行動しよう	29
アチーブメント 2 達成！	29
実践しよう	29
アチーブメント 3 : 構築する	29
イントロダクション	30
ジェンダー表現	30
ビジュアルデザインとジェンダー表現	31
検討すべき質問	31
例	32
ゲームでの一般的なジェンダートロープ	32
ゲームでの例	32
ホライゾン・ゼロドーン：アーロイ	32
ゲームでの例	32
ウィッチャー 3 : ゲラルト	33
周縁化された人種、民族グループ	33
ビジュアルデザインと人種／民族性	34
検討すべき質問	35
メディアでの一般的な人種／民族トロープ	35
障害	
ビジュアルデザインと障害	

メディアでの一般的な障害トロープ	36
LGBTQIA+	36
ビジュアルデザインとクィア・アイデンティティ	36
検討すべき質問	37
メディアでの一般的なクィアトロープ	38
ゲームでの例	39
ラスト・オブ・アス	39
やってみよう	40
存在感 (Prominence) : そのキャラクターはゲーム世界でどれくらい重要ですか?	40
力 (Power) : そのキャラクターには主体性がありますか?	40
性格 (Personality) : ゲームの中でそのキャラクターを定義し他者とのやり取りや反応の仕方を形作っている独自の特性の組み合わせは何ですか?	41
性格とジェンダーのステレオタイプ	41
性格と人種のステレオタイプ	41
性格と障害のステレオタイプ	42
性格とLGBTQIA+のステレオタイプ	42
能力 (Proficiency) : そのキャラクターはゲーム世界でどんな独自のスキルや能力や才能を持っていますか?	42
職業 (Profession) : そのキャラクターはゲーム世界でどんな仕事、役割、専門的背景を持っていますか?	43
アチーブメント 3 達成!	43
実践しよう	43
キー 3 達成! 次に進む準備はできてる?	44
キー 4 : つながりを作る	44
キー 4 概要	44
アチーブメント 1 : 描く	44
メソッド: 多様なチームを作る	44
メソッド : 有給インターンシップ	45
メソッド : 相談する	45
ゲームでの例	45
Hellblade: Senua' s Sacrifice, by Ninja Theory	45
ゲームでの例	45
Never Alone (Kisima Ingitchuna)	46
メソッド : センシティブティリーダー	46
検討すべき質問	47
アチーブメント 1 達成!	47
実践しよう	47
アチーブメント 2 : 耳を傾ける	47
メソッド : プレイテスター	47
インクルーシブで有益なプレイテストのステップ	47

検討すべき質問：	48
アチーブメント 2 達成！	48
基本コンセプト	48
キー 4 達成おめでとう！	49
キー 5：居場所を作る	50
キー 5 概要	50
アチーブメント 1：評価	50
イントロダクション	50
メソッド	50
検討すべき質問	51
行動しよう	51
アチーブメント 1 達成！	51
実践しよう	51
アチーブメント 2：持続性	51
イントロダクション	51
記録する	52
検討すべき質問	52
データを整理しもう一度振り返り共有する	52
やってみよう：振り返りアクティビティ（プロセストレーニング）	52
行動しよう	53
アチーブメント 2 達成！	53
実践しよう	53
キー 5 達成おめでとう！	53

GDI プレイブック インTRODクシヨン

ジーナ・デビス・インスティテュート（GDI）はエンターテインメントやメディアにおける偽りのない描写を促進することを使命とした研究を主軸にしている組織です。ビデオゲームを含むメディアは人々の社会的、文化的、個人的な価値観や視点に影響を与えるため、GDI はナラティブやキャラクターを意識的にデザインすることの重要性を提唱しています。あなたがここにいるのは楽しくインクルーシブなゲームを作りたいと思っているからですね。でも、どう作るか、どうすればうまくできるかを見極めるのは時にとても難しいものです。でも大丈夫。私たちがサポートします。GDI はあなたがゲームのナラティブやキャラクター開発に潜むバイアスを理解し、振り返り改善できるよう特別なプレイブックを用意しました。私たちの目標はゲーム開発者がより良いリプレゼンテーションとインクルージョンを実現するためのツールを提供し、前向きな変化を促進することです。

リプレゼンテーションとは何を意味するのか？

リプレゼンテーションとは画面に誰が登場しているのか、どのように描かれているのかを指します。キャラクターの外見、物語における重要性、性格づけなどが含まれます。

インクルージョンとは何を意味するのか？

インクルージョンとは、開発の初期段階であるデザインやコンセプト作りの段階から、周縁化されたグループがきちんと考慮されるべきだという考え方を指します。

リプレゼンテーションはとても繊細で複雑なテーマであり、GDI プレイブックだけで直面するすべての課題を網羅できるわけではありません。このプレイブックはチェックリストではなくツールとして活用するものです。そしてお覧のとおり、私たちはこれを専門家への相談、追加のリソース、インクルーシブな企業文化の実践と組み合わせて活かすことを推奨しています。それらを併用することで目標の達成に近づくことができます。

お付き合いいただきありがとうございます！

キー 1 : アプローチを組み立てる

キー 1 概要

ジーナ・デイビス・インスティテュートはエンターテインメントやメディアにおける多様なリプレゼンテーションを推進する先駆的な存在としてジェンダー、人種／民族、LGBTQIA+、障害、年齢、体型という6つの主要なアイデンティティとそのインターセクショナリティに注目してきました。

人はそれぞれ複数のアイデンティティが重なり合うことで経験が大きく変わること、自分自身のアイデンティティが物事のとらえ方に影響を与えていると意識することが重要だと私たちは考えています。

キー 1 は、ゲーム作りのアプローチを形づくる2つの学習アチーブメント（学習項目）に分かれています：

1. 内省：自分自身の価値観を振り返り、思慮深く敬意を持った創作上の選択につなげる。
2. インターセクショナリティ：人が持つさまざまなアイデンティティが重なり合うことでどんな経験の違いが生まれるのかを知り、プレイヤーの心に響くよりリアルで多面的なキャラクター作りにつなげる。

キー 1 の最後でこのセクションで触れた基本コンセプトの定義をまとめています。

アチーブメント 1 : 内省

自分自身の価値観を振り返り、思慮深く敬意を持った創作上の選択につなげる。

イントロダクション

私たちは誰しも、仕事に影響を与えるような先入観を抱えています。それらは社会の価値観やステレオタイプ、自分自身の経験などから生まれるものかもしれません。

内省とは自分の考え方や背景、経験が創作にどのような影響を与えているのかを率直に見つめる姿勢のことです。このような姿勢は「リフレキシビティ」とも呼ばれます。¹

¹GDI がリフレキシビティのアプローチを採用する主要な根拠となっている研究：Soedirgo J, Glas A. Toward Active Reflexivity: Positionality and Practice in the Production of Knowledge. *PS: Political Science & Politics*. 2020;53(3):527-531. doi:10.1017/S1049096519002233. Retrieved from: <https://politicalsciencenow.com/toward-active-reflexivity-positionality-and-practice-in-the-production-of->

なぜ重要なのか

自分自身の経験は、語りたい物語やゲームの中で「何をどう見せるか」に影響を与えます。

ゲームを書いていくプロセスで、自分やチームのメンバーが持つ社会的アイデンティティがナラティブやリサーチのプロセスにどんな影響を与えているのかを見つめ直してみましょう。

こういった行いは、チームのメンバーの背景がストーリーやゲームの方向性にどんな影響を与えるのか、意図せずに特定のグループを優遇してしまう可能性があるかどうか等について話し合うきっかけになります。この自己認識がよりインクルーシブなゲーム作りにつながります。

やってみよう：自分の社会的アイデンティティを整理する

このワークは自分がどんな社会的アイデンティティを持っていて、周りの人との関係の中で自分をどう捉えているのかを整理するためのものです。自己認識があなたの物語やキャラクター作りにどんな影響を与えているのかについても考えてみましょう。

考えるポイント

1. それぞれのアイデンティティについて、自分をどう認識するのか、そしてそれが自分の視点にどう影響しているのかを振り返りましょう。答えが一つとは限りません。また、当てはまらないという選択肢があっても大丈夫です。
2. 自身が属するアイデンティティの立場での経験が、語ろうとしているストーリーの解釈にどのような影響を与える可能性があるのかを検討しましょう。
3. あなたのゲームに登場するコミュニティに対して、自分はどんな立場にいるのかを自分自身に問いかけましょう。

検討すべき質問

- **年齢**：あなたは何歳ですか？ Z世代やミレニアル世代など、特定の世代に自分が属していると感じますか？
- **体の大きさ**：「ボディ・ニュートラルリティ」とは、体の大きさや体型に過度に意識を向けない考え方のことです。体型を理由に差別を受ける人は少なくありません。あなたにはそのような経験がありますか？
- **障害**：あなたには障害がありますか？ ここには身体、認知、コミュニケーションに関わる障害、そして一部のメンタルヘルスの問題も含まれます。
- **学歴**：あなたはどの段階までの教育を公式に修了していますか？ 職業訓練や専門的なトレーニングを受けたことはありますか？
- **民族性**：あなたの民族的な背景は何ですか？
- **ジェンダー表現**：あなたはどのジェンダーに自分を位置づけていますか？
- **言語**：あなたは複数の言語を話しますか？
- **出身国**：あなたはどの国で生まれましたか？ その場所に対して何らかの愛着やつながりを感じていますか？
- **人種**：あなたは自分の人種をどう認識していますか？
- **宗教、もしくはスピリチュアルな背景**：あなたは特定の宗教に属していますか？ または、宗教以外でのスピリチュアルなつながりを持っていますか？

- **性的指向**：あなたは自分の性的志向を、ストレート、ゲイ、レズビアン、バイセクシュアル、またはその他の形のうちどれであると認識していますか？
- **社会経済的状况**：社会経済的状况とは、あなたやあなたの家族の経済的な安定度を指します。あなたの経済的な安定度はどの程度ですか？

社会的アイデンティティを整理するチャート

ここからチャートをダウンロードして、自分の考えを記入してみましょう。

[download the chart here](#)

社会的アイデンティティ	自分をどのように認識していますか？	このアイデンティティはあなたの視点にどのような影響を与えていますか
年齢		
体の大きさ		
障害（身体、情緒、発達、メンタルヘルス、神経の多様性）		
学歴		
民族性		
ジェンダー		
言語		
出身国		
人種		
宗教、もしくはスピリチュアルな背景		
性的指向		
社会経済的状况		

学びを深めるための別のワークとして、ミシガン大学が作成した[Social Identity Wheel](#)もあります。

内省を深めるための問い

これらの質問が振り返りに役立ちます:²

- あなたのキャラクターが発する言葉は誰が語っているのでしょうか？なぜその言葉を口にするのでしょうか？
- そのナラティブは誰にとっての利益になるのでしょうか？不平等を生み出したり、強めたりしていないでしょうか？
- そのストーリーは権力や影響力を持つ集団の視点から語られているのでしょうか？現実の世界でも広く流通しているストーリーでしょうか？
- そのナラティブの中ではどのような前提があるのでしょうか？
- そのストーリーは、本来取り入れるべき周縁化された人々の視点を見落としていないでしょうか？

行動しよう

- ワークショップ：ゲームのコンセプトを練る段階では、ワークショップやセミナーに参加するなど、徹底したリサーチを行いましょう。ワークショップの探し方についてはリソースのページをご覧ください。
- 記録の保持：開発プロセス全体を通して自分の考えや判断を丁寧に記録しましょう。また社会的アイデンティティの整理のワークで書いたメモにも時々立ち返り、常に意識するようにしましょう。

アチーブメント 1 達成！

実践しよう

チーム内で定期的に対話やワークショップを行い、それぞれの偏りや視点を探求する時間を設けましょう。こうした取り組みを通じて、ゲームにおける意識的なリプレゼンテーションの重要性についてチーム全体で理解を深めます。

アチーブメント 2：インターセクショナルリティ

インターセクショナルリティの視点を探求し理解することで、プレイヤーの心に響くよりリアルで多面的なキャラクターを作り上げましょう。

イントロダクション

インターセクショナルリティと言う概念は、研究者のキンバリー・クレンショーによって提唱されました。個人が持つ複数のアイデンティティが重なり合うことで、抑圧や差別という独自の経験がどのように生まれるのかを理解するための枠組みです。³

² このアプローチについての詳しいガイダンスは以下のミシガン大学のリソースから確認できます **University of Michigan**
here: <https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/dominant-narratives/>

³ Crenshaw, K. (1991). Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color. *Stanford Law Review*, 43(6), 1241-1299.

なぜ重要なのか

キャラクター作りにインターセクショナリティの視点を取り入れることで、ゲームにおける多様なリプレゼンテーションが可能になります。また、キャラクターの背景やアイデンティティをよりリアルに表現できます。

例えば現実のクィアコミュニティは人種的にも多様であるため、クィアキャラクターもその多様性を反映して描くべきです。また、人種とクィアであることが交差する視点を考えることで、白人、ラテン系、黒人など、それぞれのクィアキャラクターが、クィアでありかつその人種であることから生まれる固有の経験をより正確に表現できます。

インターセクショナリティとリプレゼンテーションのニュアンス

正確なリプレゼンテーションには複数のアイデンティティの重なり合いとその繊細なニュアンスを考慮することが求められます。

インターセクショナルな視点とは、ジェンダー、人種、年齢、階級など複数のアイデンティティが交差する点に注目することです。そのような視点から、複数のバイアスや偏見が、キャラクターの内的なアイデンティティや周囲からの見え方にどのような影響を与えるかを考えます。

メディアでのインターセクショナリティの例

- ジェンダー、人種、肌の色といった複数の要素が重なり合う場合、画面に登場する人物が誰なのか、その人物がどれほど重要な役割を与えられているかに違いが生まれます。詳しくはこちらをご覧ください。[Read more here](#)
- アジア系の女性は白人や他の有色人種の女性よりも、画面上で視覚的・言語的に性的対象として扱われやすい傾向があります。詳しくはこちらをご覧ください。[Read more here](#)
- 何十年ものあいだ、ムスリムの有害な描写パターンが存在してきましたが、その内容はムスリム男性とムスリム女性とで異なります。詳しくはこちらをご覧ください。[Read more here](#)

行動しよう

- 視聴しましょう：[The urgency of intersectionality | Kimberlé Crenshaw | TED](#)
- インターセクショナリティについての詳細については、オレナ・ハンキフスキー博士のガイドをご参照ください。[Intersectionality 101](#)

アチーブメント 2 達成！

実践しよう

インターセクショナリティに関する継続的な学習とリサーチのためのプロトコルを作り、キャラクター作りに多様な視点や経験を積極的に取り入れられるようゲームデザイナー同士が主体的に学び続けられるようにしましょう。

基本コンセプト

顕在的バイアス：自分がその偏りを持っていると自覚しているタイプのバイアス。特定の集団に対して好意的、または否定的な意識できる好みや態度を持つ場合を指します。

潜在的バイアス：自分では気づいていない無意識の思い込みのことで、私たちの理解、行動、判断に影響を与えます。これらのバイアスは社会的な規範の中で形成されやすく、特に人種、ジェンダー、年齢などの特性に関して、他者の捉え方や他者との接し方に影響を及ぼすことがあります。

インターセクショナルリティ：ジェンダー、人種、階級、セクシュアリティなど、個人が持つ複数の社会的、政治的アイデンティティが重なり合うことで、特有の差別や特権意識が生まれることを理解するための枠組み。
(Crenshaw, 1991)

リフレキシビティ：自分の背景や経験がどのように自分の視点を形づくっているのかを自覚し、その影響を意識的に考慮するプロセスのこと。これを行うことで判断や視点の客観性や質を高めることを目指します。

キー 1 を達成しました！次はキー 2：ストーリーを作る

キー 2 : ストーリーを作る

キー 2 概要

このセクションはあなたがゲームを作り上げていく中で取り組むべき 3 つの学習アチーブメントに分かれています。

1. 文脈：ゲームの舞台が実在の歴史上の時代や場所である場合、その時代、文化のどんな現実を反映したいのかを考える。リサーチ、専門家への相談、チームメンバーとの協働を通して、どう取り入れるかを決める。
2. 挑戦：アイデンティティに基づくステレオタイプやバイアスに積極的に立ち向かうナラティブやキャラクターを作り出す。
3. カウンターナラティブ：多様な視点、声、経験を取り入れ、創造性と革新性を活かして、より複雑で豊かなストーリーを描き、ナラティブの可能性を広げる。

このセクションの最後で、キー 2 の基本コンセプトをまとめています。

イントロダクション

このステップではゲームのナラティブにおける「リプレゼンテーションの平等」を実現するための基礎となる要素を考えます。キャラクターのアイデンティティはこうしたナラティブの土台の上に成り立っているからです。

時代設定

ナラティブが中世や南北戦争など実在の時代や場所を舞台にしている場合、その時代の歴史的、文化的な現実をどのように反映するかを考えましょう。文化的な正確さを目指すのであれば、その時代の政治、社会、文化についてリサーチし、専門家への相談やチームとの協働を通して理解を深めましょう。

歴史は一般的に描かれるよりもはるかに多様です。そのため、当時の非支配的な立場にあった人々の視点や経験も積極的に調べてみましょう。そうした史実は、あなたのストーリーやゲーム上の世界に生きるキャラクターたちのアイデンティティを形づくる重要な要素になります。また、歴史の中で周縁化されてきた人々がどのように扱われていたかに敏感になり、その現実を作品にどのようにどの程度描くのかを慎重に判断しましょう。

ゲームが歴史的な不平等に新しい可能性を取り入れると、プレイヤーからは様々な反応があるかもしれません。例えば、南北戦争を舞台にしたゲームで女性が将軍としてプレイできるようにするなどの設定です。歴史を題材にしたゲームはプレイヤーが過去に入り込むという点で本質的にフィクションであり、エンターテインメントを目的とするならある程度の創造的な自由が必要になります。歴史から着想を得つつ、現代的で魅力的かつインクルーシブな体験を実現しましょう。

ゲームでの例

マフィア3

2016年の「マフィア3」は、プレイヤーはリンカーン・クレイという23歳の混血の青年を操作し、ニューオーリンズを思わせる街でマフィアに対する贖罪と復讐を進めていきます。Hangar 13の開発チームは、環境、キャラクター、音楽、ナラティブを丁寧に作り込みました。チームには黒人でクィアのシニアライターをはじめ、多様なメンバーが参加していました。1960年代アメリカ南部の歴史的事実とリアルな描写を重視した結果、説得力のある背景設定が完成し、物語を力強く支えました。

NPRの記事How One Video Game Unflinchingly Tackles Racism With History And Raw Interactions（あるビデオゲームが歴史的背景とリアルなやり取りから人種差別問題に挑んだ方法）はこちらから読めます。 [here](#)

環境と世界構築

あなたのキャラクターはストーリーが展開する環境をきちんと反映していますか？その環境が架空の世界であっても豊かな世界には多様なアイデンティティが存在します。

問いを立ててみましょう。あなたの世界には特定のルールがありますか？社会構造は存在しますか？キャラクターはそうした社会構造の中から生まれ、ある特権を得る一方で別の可能性が制限されることもあります。

例えば黒人の女性主人公を登場させても、そのキャラクターの人種やジェンダーが彼女の世界でどのように経験を形づくるのかを考えなければ、そのアイデンティティは十分に意味を持ちません。

キャラクターに深みを持たせるにはあなたの世界に存在する広い社会構造を反映させましょう。単にキャラクターの属性を入れ替えて多様に見せるだけでは同じ効果は得られません。

文脈的テーマ

あなたのコンテンツは不平等を生み出している構造的な要因を取り上げていますか？

多くの不平等は個人では簡単には変えられない大規模な制度や社会構造によって生じています。例えば、ある人の社会経済的地位は教育、医療、その他の資源への手の届きやすさに大きく影響します。キャラクターの人生に影響を与えるこうしたより大きな要因を理解することは、そのキャラクターの経験を正確に描くうえで欠かせません。

あなたのストーリーは植民地主義、テロリズム、戦争、ジェノサイドなど、集団と権力に関わる大きなテーマを扱っていますか？

こうしたテーマを誤って描いてしまうと特に大きなダメージになり得ます。そのため、正確さを期すための丁寧なリサーチとセンシティブになりそうな点への注意が必要です。非主流のコミュニティに属し、正確な表現に取り組んでいる団体等は優れたリソースとなります。アイデアを得るには私たちのリソースページもご参照ください。

ナラティブのゴール

あなたのストーリーの中で特定のアイデンティティが鍵になっている部分はありますか？例えば男性中心の職場で働く女性を描く場合などです。

もしそうならストーリー作りの最初の段階から、そのアイデンティティを持つ人たちを積極的に制作に関わらせることを目指しましょう。理想的には描かれる当事者グループに属するチームメンバーがクリエイティブな内容に直接関わることが望ましいです。キャラクターが形だけの登場になってしまうことを防ぎましょう。

ゲームでの例 *Never Alone (Kisima Ingitchuna)*

「Never Alone (Kisima Ingitchuna)」は描かれるコミュニティと密接に協働しながら創作を進めることが、いかに効果的を示した良い例です。このゲームはイヌピアットの伝統的なストーリーをもとにしており、クック湾周辺一帯のアラスカ先住民を代表する非営利団体 Cook Inlet Tribal Council (CITC) から生まれました。そのため、開発を担当した E-Line Media と Upper One Games は、CITC と緊密に連携しながら制作を進めました。クリエイティブチームは定期的にアラスカを訪れ、部族コミュニティのメンバーや CITC と協議し、ナラティブやビジュアルデザインを丁寧に作り上げていきました。この密接な協働作業は、業界とプレイヤーの双方から高く評価されました。50 以上のベスト○○リストや多数の賞にノミネートされ、350 万以上のダウンロード、Steam での平均評価 9/10 という成功につながったのです。この成功を受けて、CITC と E-Line はインパクトゲームやその他のプロジェクトで協働を続けています。

CITC メンバーの視点からこのパートナーシップのプロセスについて詳しく知りたい方はこちらをご覧ください。
[here](#)

行動しよう

- リサーチ：描きたい文化や社会について総合的に理解を深めましょう。儀式、信念、規範、行動様式、物質的な生活環境など、社会生活のさまざまな側面を調べてください。
- 訪問：ゲームの舞台となる実際の場所が存在する場合はそこを訪れ、描かれるコミュニティの人々と直接話をしましょう。
- 相談：関連するコミュニティ団体のリーダー、非営利組織、または専門家に相談しましょう。アイデアを得るには、私たちのリソースページも参考にしてください。

アチーブメント 1 達成！

実践しよう

まずは個々のバイアスや視点を探るための定期的なチームディスカッションやワークショップから始めましょう。ゲームのナラティブを作るうえで意識的なリプレゼンテーションが重要であるという認識を、チーム全員で共有することが鍵になります。

アチーブメント 2：挑戦

アイデンティティに基づくステレオタイプやバイアスに積極的に挑むナラティブやキャラクターを描きましょう。

イントロダクション

ナラティブはキャラクターの文脈やテーマを形づくる重要な土台になります。しかし、使い古されたトロープ（典型的な表現）に基づいてナラティブを構築してしまうと、特定のアイデンティティに関するステレオタイプやバイアス、あるいは周縁化されたグループの過小評価につながる恐れがあります。ここからはそうした問題を引き起こしやすい代表的なトロープをいくつか見ていきましょう。

白人の救世主

「白人の救世主」トロープとは、一般的に西洋的で教育を受けた白人のキャラクターが、未開とされる人々をその無知や野蛮な生活様式から救い出す存在として描かれるパターンを指します。例えば探検家が野蛮とされる先住民を文明化し、西洋の価値観や発明をもたらすといった物語が当てはまります。

なぜ使い古された表現なのか

こうしたナラティブは西洋文化が優れているという文化的ヒエラルキーを助長します。また、先住民族やネイティブの人々を野蛮、未開、文明化されていない、教育を受けていないとする思い込みを助長することにもつながります。⁴

ヒーローの旅

ヒーローの旅とは主人公が故郷を離れて報酬を求めて旅に出て、成功を収めたのちに变化した人物として帰還する非常に一般的なナラティブの構造を指します。

なぜ使い古された表現なのか

⁴ 詳しくは：Bezion, Kristin. (2018). "The Perpetual Crusade: The Rise of Tomb Raider, Religious Extremism, and the Problem of Empire." In *Woke Gaming*. Eds. Kishonna L. Gray and David J. Leonard.

ヒーローの旅はしばしば男性的とされるスキルの方が女性的とされるスキルよりも望ましいとする価値観を助長します。特にクエストが肉体的な強さや暴力を重視、主人公が協力やチームワークを軽視するという描写はこのナラティブの構造ではよく見られます。

困っている女性

困っている女性トロープとは男性のヒーローキャラクターが危機に陥った女性キャラクターを救うために旅に出る構図を指します。

なぜ使い古された表現なのか

これらの物語では女性キャラクターは自力で状況を打開できず主体性が欠けています。その結果、女性はしばしば手に入れるべき賞品や見つけるべき宝物として矮小化されます。

ゲームでの例

ダブルドラゴン

1987年の「ダブルドラゴン」は敵を倒しながら進むアーケードゲーム。冒頭でタンクトップ姿の屈強な男がマリアンという女性の腹を殴り彼女をさらっていく場面から始まります。その直後、主人公（協力プレイの場合は2人の主人公）が閉ざされたガレージから現れ敵の手下たちと戦い始めます。ゲームの最終目的は主人公の恋人であるマリアンを救出することです。この例では重要な女性キャラクターは男性キャラクターの行動を動機づけるためだけの存在です。

冷蔵庫に入れられた女性 (The fridged woman)

「フリッジング(Fridging)」という言葉はコミック作家ゲイル・シモーンが名付けたもので、グリーン・ランタンのあるエピソードが元になっています。そのエピソードでは主人公が帰宅すると恋人が殺され冷蔵庫の中に押し込まれているという衝撃的な展開が描かれます。冷蔵庫に入れられた女性のトロープを用いるナラティブでは、男性主人公の背景に愛する女性が暴力的に殺されるという設定が組み込まれています。

なぜ使い古された表現なのか

このトロープは女性キャラクターに深刻なトラウマを負わせるだけでなく、彼女たちはナラティブの中で主体性を持つことができません。さらに男性主人公は女性を守るべきだとする社会的な役割を果たせなかった罪悪感と向き合うことになり、その葛藤が見られます。メディア研究者エマ・レイの研究によれば、ゲームにおいて死んだ女性や子供はしばしば過度に男性化された暴力を正当化する装置として利用されていることが示されています。⁵

⁵ Reay, E. (2023). The kid in the fridge: Sacrificial children and vengeful masculinity in contemporary videogames *Journal of Games Criticism* 5(1)

レベルアップ

ヒーローの旅の代わりになるのが群像劇です。この形式では複数の主要キャラクターがそれぞれ独自の背景、動機、能力を持ちナラティブ全体に影響を与えるため、使い古されたヒーローの旅のタイプのナラティブから抜け出し独自性を出すことができます。各主要キャラクターが固有の背景や動機、能力を持つことで、ストーリーやゲーム体験に深みが生まれ、プレイヤーの没入感も高められます。

群像劇の可能性についてさらに知りたい方は、ライター兼ナラティブデザイナーのデジレ・シフレによるプレゼンテーション動画をご覧ください。 [here](#)

アチーブメント 2 達成！

実践しよう

ステレオタイプを助長する可能性のあるストーリー要素を積極的に見直し改善しましょう。

アチーブメント 3 : カウンターナラティブ

より複雑で豊かなストーリーを描くために、多様な視点、声、経験を取り入れ、創造性と革新性をもってナラティブの可能性を広げていきましょう。

イントロダクション

カウンターナラティブとは、支配的な視点や現状維持の構造に異議を唱え、周縁化された立場の人々の視点から語られるナラティブのことです。

なぜ重要なのか：

白人男性を基準としたナラティブは周縁化された人々の描写不足を繰り返し生み出し、すでに周縁化されている人々をさらに押しやる構造を強化します。こうしたナラティブはある特定のアイデンティティこそが当たり前で他の人々は重要度が低い、あるいは見えない存在であるという考え方を助長します。

カウンターナラティブは、支配的なナラティブの構造を中断し、新しい多様な視点に焦点を当てることで成立します。周縁化されたアイデンティティの視点を中心に据えた物語の強みは、想像し直し、抵抗し、既存の考え方を作り替える力にあります。それがゲームをより魅力的で没入感のあるものにしてくれるのです。

検討すべき質問

- あなたのナラティブの時代にはどんな多様な視点が存在しているでしょうか？
 - 誰の視点を優先して描いていますか？その理由は何ですか？
 - 誰の視点が欠けていますか？

- 取り上げるべきあまり知られていない人々いますか？例えば、歴史的には科学的発見のストーリーは男性が強調されがちですが、実際には女性が重要な役割を果たしていたケースも多くあります。この現象はマチルダ効果として知られています。詳しくはこちらをご覧ください。 [here](#)
- あなたのゲームは存在が軽く扱われている／周縁化されている人々の経験を中心に据えていますか？
- 存在が軽く扱われている人々の声をきちんと取り上げていますか？
- あなたの作品は描かれている人々に関するトロープやステレオタイプにどれほど積極的に挑戦していますか？

ゲームでの例

Say NO! More

カウンターナラティブの成功例として挙げられるのが2021年のゲーム「Say NO! More」です。このゲームでは、プレイヤーキャラクターであるインターンが職場で押しつけられる無理な要求やタスクを拒否する力を身につけていきます。このゲームは従業員の健康や幸福よりも会社の利益を優先し、過重労働を当然とするアメリカの企業文化を批判的に描いています。さらに、このゲームのアバターはインクルーシブなアイデンティティに対応しており、プレイヤーはさまざまな顔立ち、体型、肌の色、服装、髪型を自由に選ぶことができます。

行動しよう：業界リソース

偽りのないリプレゼンテーションを実現するには、クリエイター自身の意識だけでなく、多様な視点やアイデンティティのニュアンスを語ることでできる当事者の直接的な関与が欠かせません。

バランスの取れた開発チームの採用を支援するために、下記のような業界団体が提供しているリソースを活用しましょう。

- [EmpowerUp](#) : Ukie が提供するこのツールキット／リソースハブはイギリスのゲームスタジオ、パブリッシャー、サービスプロバイダー、従業員が自分たちの多様性・公平性・包括性（DEI）への取り組みがどの段階にあるのかを評価するのに役立ち、その結果に応じて必要なリソースやコンテンツが提供される仕組みです。
- [Women in Games International \(WIGI\)](#) : WIGI はゲーム業界における専門的なリプレゼンテーションを高め、多様性を当たり前のこととして根づかせることを目指し、プログラム、ニュースレター、パネル、ワークショップ、ネットワーキングイベントなどを提供しています。

行動しよう：サポート

- カウンターナラティブの力に焦点を当てて活動している活動家や団体をフォローし支援しましょう。
 - イニシアチブ：アクティビスト兼ジャーナリストのタニヤ・デパスはゲーム業界とコミュニティにおける多様性と包括性を推進するムーブメント [#INeedDiverseGames](#) を立ち上げました。

- 非営利団体：AbleGamers、Black Voices in Gaming、Dames Making Games、Queerly Represent Me、GLAAD108などの非営利団体は、周縁化された背景を持つクリエイターに向けたリソースを提供することでゲームデザインにおける多様性の拡大に貢献しています。
- 認知：Games for Changeはビデオゲームを社会的インパクトやポジティブな変化のために活用することを目的としたムーブメントです。2022年にはベスト・ナラティブ・ゲーム部門を新設しました。
 - 2022年の受賞作、「Dot's Home」はタイムトラベルする黒人女性が主人公のストーリーです。彼女はデトロイトにある祖母の家を探索する中で、家族の歴史や人種差別がもたらしたトラウマを知ります。
 - 2023年の受賞作、「Gerda: A Flame in Winter」は第二次世界大戦下でゲシュタポに連れ去られた夫を救おうと奔走する若い看護師を描いたロールプレイングゲームです。

行動しよう：組織構造

創作のプロセスで権力構造をきちんと意識できるようにするために組織的な仕組みを整えましょう。

- チーム内や職場ではライターとマネジメントのあいだなどに権力の不均衡が生じることがあり、それがストーリー開発に影響を与える可能性があることを認識しましょう。
- 経験年数に関係なく、問題に気付いた時に安心して声を上げられるような仕組みが整っていますか？

キー3では、ダイナミックなキャラクター開発を通して、どのようにカウンターナラティブを支援できるかを探っていきます。

アチーブメント3達成！

実践しよう

多様なストーリーテリングを歓迎するオープンな文化を育てましょう。

基本コンセプト

トークン化：多様性があるように見せかけるために、周縁化されてきたグループのごく少数の人だけを形だけ参加させる慣行です。このやり方では、トークン化された少数派の個人が、本来はもっと多様であるはずの大きな集団全体の代表のように扱われます。

社会構造：人々が生活し互いに関わり合う際に基盤となる制度や仕組みの配置のことで、社会生活、慣習、伝統、役割、規範などが含まれます。

キー 2 達成おめでとう！

次はキー 3：キャラクターを作る。

キー3：キャラクターを作る

キー3 概要

このセクションはゲームのキャラクターを作り上げていく際に取り組むことができる3つの学習アチーブメントに分かれています。

1. 描写：ゲーム内の体験が現実世界にどのような影響を与えるかを研究から学び、キャラクター描写に活かしましょう。
2. 多様性：主人公からNPC（ノンプレイヤーキャラクター）に至るまで、多様なキャラクターをそろえましょう。
3. 構築：個性・動機・背景を備えた多面的なキャラクターを構築し、GDIの5Ps（後述）を活用してより包括的なキャラクター開発を行いましょう。

アチーブメント1：描写

ゲーム体験が現実の態度、行動、認知にどんな影響を及ぼすのかを研究から学び、その知識を活かしてプレイヤーの体験と没入感を重視したキャラクター描写を行いましょう。

イントロダクション

キャラクターの身体性がプレイヤーに与える影響：

- 内面的影響：プレイヤー自身の自己概念を形作ります。
- 外面的影響：特定の集団の社会的地位や集団間の力関係に対する認識に影響を与えます。

なぜキャラクター描写が重要なのか？

アバターはプレイヤーにとって、単なる見た目のカスタマイズ以上の存在です。

- 「プロテウス効果」とはアバターの年齢、魅力、身長、肌の色、ジェンダーといった特徴がプレイヤーの行動に影響を与える現象を指します。この影響には、外向性、攻撃性、リスクを取ることなどの変化が含まれます。この呼び名は姿を自在に変えられるギリシャ神話の海の神、プロテウスに由来します。
- 💡ゲームにおけるジェンダースワッピングに関する研究では、キャラクターのジェンダーによってプレイヤーの行動が変化することが明らかになっています。例えばキャラクターのジェンダーによって回復行動などの行動傾向が変わることが報告されています。男性プレイヤーが女性キャラクターを操作した場合、より多くの回復行動を行い、逆に女性プレイヤーが男性キャラクターを操作した場合は回復行動が減少することが示されています。⁶

- 思春期の社会化に関する研究では、ゲームに登場する強い男性性、女性性のステレオタイプが10代の男女のジェンダー役割の形成に影響を与え、ジェンダーステレオタイプを助長する可能性があることが示されています。⁷
- ある研究では、10代の若者たちは典型的な男性キャラクターを「身体的に強い、支配的、暴力的、意地悪、生意気」と表現しました。これらは「過剰な男性性」とも呼ばれる男性像を示しており、「パートナーに対する強い性的態度、刺激や危険を求める傾向、身体的暴力を肯定する姿勢」といった要素を、男性性の中核として促すものと指摘されています。^{8,9}
- いくつかの研究では、ゲーム内に性差別と暴力が同時に含まれる場合、「男性が女性に性行為をすることを説得するために、あらゆる手段を使っても良い」と言った主張への支持が高まる可能性があることが示されています。また、ゲーム内キャラクターに強く同一化する男性プレイヤーでは、暴力被害者の女性への共感が低下する傾向も報告されています。¹⁰
- 別の研究では、性的に描かれたアバターに長期間触れた男性プレイヤーは、性的ハラスメントへの許容度が高まり、性暴力に関する誤った信念の受容度も上昇することが示されています。^{11,12,13,14}

⁶ Yee, N., Ducheneaut, N., Nelson, L., & Likarish, P. (2011, May). Introverted elves and conscientious gnomes: The expression of personality in world of warcraft. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 753-762).

⁷ Dill K., & Thill K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles*, 57: 851-864.

⁸ Scharrer, E. (2005). Hypermasculinity, aggression and television violence: An experiment. *Media Psychology*, 7, 353-376.

⁹ For a detailed discussion of masculinity and gamine, see: Ouellette, M. A. (2021). *Playing with the guys: Masculinity and relationships in video games*. McFarland.

¹⁰ Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato C., & Bushman, B. J. (2016). Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *PLoS one* 11, no. 4: e0152121.

¹¹ Dill, K.E., Brown, B.P., & Collins, M.A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology* 44(5): 1402-1408.

¹² Fox, J., & Bailenson, J.N. (2009). Virtual virgins and vamps: The effects of exposure to female characters' sexualized appearance and gaze in an immersive virtual environment. *Sex roles*, 61, 147-157.

¹³ Beck, V.S., Boys, S., Rose, C., & Beck, E. (2012). Violence against women in video games: A prequel or sequel to rape myth acceptance?. *Journal of interpersonal violence*, 27(15), 3016-3031.

¹⁴ Driesmans K, Vandenbosch L, Eggermont S. (2015.) Playing a videogame with a sexualized female character increases adolescents' rape myth acceptance and tolerance toward sexual harassment. *Games Health Journal* 4:91-94.

- ゲーム以外の研究でも、女性を客体化する表現は、政治や職場の文脈において女性を能力が低い、完全な人間として扱われない存在として見なす傾向を強めることが示されています。また、客体化は女性に対する暴力とも関連していることが報告されています。^{16,17,18}
- 研究によるとメディアで繰り返し女性が客体化される表現に触れることで、女性自身が他の女性の客体化されたイメージを内面に取り込む可能性があります。この自己客体化と呼ばれる心理プロセスは自己効力感の低下、外見への過度なとらわれ、身体満足度の低下、抑うつ、摂食障害などと関連していることが示されています。²⁰

考えよう：どのキャラクターが暴力的ですか？暴力の扱いにダブルスタンダードはありますか？

例えば男性キャラクターの暴力性や攻撃性の描写は人種と結びついて表れることがあり、ゲームでは黒人男性が身体的に強く社会的に許容されない形で攻撃的（例：泥棒、ギャング）に描かれます。一方で、白人男性も攻撃的に描かれるものの、その暴力は社会的に正当化される役割（軍隊、法執行機関）として表現されることが多いと指摘されています。²¹

レベルアップ：ゲームに物理的な暴力が必要な場合でも、それを無批判に美化せず、**無意味な暴力**を称賛しないよう工夫しましょう。また、誰が暴力を行使しているのか、その選択がステレオタイプを助長していないかも検討しましょう。

考えよう：暴力はどのように正当化されていますか？

例えば、「冷蔵庫に入れられた女性」のトロープは男性主人公の背景に愛する女性が暴力的に殺されるという設定が組み込まれたストーリーです。このトロープは女性のトラウマを必要とするだけでなく、男性主人公が「女性を守る」という社会的、父権的に期待された役割を果たせなかった罪悪感と向き合う姿を描きます。そして彼が行う暴力は「愛する女性のため」「守護者としての役割を取り戻すため」という理由づけによって正当化されます。

¹⁵ Heflick, N.A., & Goldenberg, J.L. (2009). Objectifying Sarah Palin: Evidence that objectification causes women to be perceived as less competent and less fully human. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(3), 598-601.

¹⁶ Glick, P, Larsen S., Johnson C., & Branstiter, H. (2005). Evaluations of sexy women in low-and high-status jobs. *Psychology of women quarterly* 29(4): 389-395.

¹⁷ Cheeseborough, D., Thekia, J., Overstreet, N., & Ward, L. M. (2020). Interpersonal sexual objectification, Jezebel stereotype endorsement, and justification of intimate partner violence toward women. *Psychology of Women Quarterly*, 44(2), 203-216.

¹⁸ Rudman, L.A., & Mescher, K. (2012). Of animals and objects: Men's implicit dehumanization of women and likelihood of sexual aggression. *Personality & Social Psychology Bulletin*, 38, 734-746.

¹⁹ Behm-Morawitz E., Mastro D. (2009). The effects of the sexualization of female videogame characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex Roles*, 61, 808-823.

²⁰ Moradi B., Huang Y. P. (2008). Objectification theory and psychology of women: A decade of advances and future directions. *Psychology of Women Quarterly*, 32(4):377-398.

²¹ Burgess, M. C. R., Dill, K. E., Stermer, P., Burgess, S. R., Brown, B. P. (2011). *Playing with prejudice: The prevalence and consequences of racial stereotypes in Video games. Media Psychology* 14(3): 289-311.

レベルアップ：男性の暴力を正当化するための動機として女性キャラクターを扱うのではなく、物語の構図を転換したり被害者を人間として丁寧に描いたりすることで、女性キャラクターに固有の目的を持たせましょう。男性キャラクターに罪悪感を背負わせるのではなく、正義感や倫理観を芽生えさせる方向に物語を導くことができます。

考えよう：特定のタイプのキャラクターを無意識のうちに非人間化していませんか？

非人間化とは、特定の個人や集団が人間以下の存在として扱われる状態です。非人間化された集団はより危険、自分の行動を制御できない、道徳の枠外にいると見なされやすく、その結果、彼らに対する暴力や攻撃が正当化されることがあります。²²

キャラクターのビジュアル描写には非人間化を引き起こす要素が含まれることがあります：

- **機械的非人間化**：機械的非人間化とは、個人や集団を、感情を持つ人間ではなく機械や物体のように描写する非人間化の一形態です。この概念は冷たさ、硬さ、交換可能性、主体性の欠如を強調することで、人間的な温かさに結びつく属性を取り除くことを指します。視覚的には、キャラクターが感情を見せない、ロボットのように硬質である、あるいは戦車のような機械に変形するといった表現が機械的非人間化の例としてあげられます。
- **動物的描写**：動物のように例える描写は、個人や集団を野獣や野生動物になぞらえることで非人間化の一種となり得ます。例えば、人々が原始的、血に飢えている、野蛮、道徳心がないといった動物的な特徴を持つかのように語られたり描かれたりします。彼らの身体性は、よだれを垂らす、過度に発達した筋肉質の体つき、病気を運ぶかのように描かれるなどの動物的な表現によって示されます。

レベルアップ：キャラクターの行動や振る舞いに複雑な動機や経験を持たせることを意識し、貧困や教育といった文脈が社会的な行動にどのような影響を与えるのかを描きましょう。

考えよう：キャラクターの中に性的魅力や性的な振る舞いだけを主な特徴として描かれているキャラクターはいませんか？

キャラクターの性的描写とは、キャラクターが性的魅力を強調するようデザインされている状態です。性的描写が過剰になると「ハイパーセクシュアライゼーション」と呼ばれます。過剰かどうかは主観的な部分もありますが、非現実的な身体のプロポーション、露出度の高い衣装、性的な意味をほのめかすポーズや身体の見せ方、性的対象化などが指標になります。これらの指標についてはアチーブメント3で詳しく取り上げます。

行動しよう

- 女性キャラクターが性的被害に遭う可能性を排除しましょう。

²² Goff, P. A., Eberhardt, J. L., Williams, M. J., & Jackson, M. C. (2008). Not yet human: Implicit knowledge, historical dehumanization, and contemporary consequences. *Journal of Personality and Social Psychology*, 94(2), 292–306.

- 女性キャラクターの支配を助長することや、報酬として扱う必要性が本当にあるのかを問いましょう
- 性的対象化やジェンダーに基づく暴力を抑えることを意図したゲームデザインは、ゲーム内のハラスメントを減らすための重要な介入ポイントであることを忘れないでください。

○最近の調査では、10人中6人のプレイヤーがゲーム内コミュニティでのハラスメントやヘイト行為が原因でそのゲームを完全にやめたと回答しています。²³

レベルアップ

- 女性キャラクターへの共感やつながりを深める際に、外見的な魅力や性的描写に頼らない方法を意識しましょう。

アチーブメント 1 達成！

実践しよう

キャラクター描写に関するプレイヤーのフィードバックを定期的に確認、分析し、女性や有色人種など周縁化された集団に対する過度な性的描写や非人間化を軽減するための調整を優先しましょう。

アチーブメント 2 : 多様にする

主人公からNPCまで多様なキャラクターのラインナップを構築しましょう。

イントロダクション

近年の複数の研究は、キャラクターの多様性や、その描かれ方のより深いニュアンスに対するプレイヤーのニーズを示しています。例えば：

- Google for Games の 2022 年版、「PC & Console Insights Report」によると、回答者の 70%以上がゲームに多様なキャラクターやストーリーが登場することをとても重要、または重要と考えていると答えています。²⁴
- Niko Partners の 2023 年のレポートによると、アジアのゲーマーの半数以上がゲームにおける女性の描かれ方に不満を感じていると回答しています。²⁵

²³ Toxic Gamers Are Alienating Your Core Demographic – The Business Case for Community Management. Take This. Retrieved from: https://www.takethis.org/wp-content/uploads/2023/08/ToxicGamersBottomLineReport_TakeThis.pdf

²⁴ Google for Games. (2022). PC & console insight report. Retrieved from <https://games.withgoogle.com/reports/2022-pc-console-insights-report/>

²⁵ Niko Partners. (2023). Female gamers in Asia. Retrieved from <https://nikopartners.com/female-gamers-in-asia/>

- オーストラリアで行われた2023年の調査では、回答者の大多数がアクセシビリティ、年齢、文化、言語、民族性、人種、ジェンダー、性的指向、宗教などを含む多様性の描写がゲームにおいて重要だと回答しています。²⁶

しかし、多様性を入れることだけでは十分ではありません。多様なキャラクターや文化、そしてそのナラティブをどのように描くかも同じくらい重要です。このセクションでは、その点を詳しく見ていきます。

考えよう：キャラクターの役割

プレイヤーはあなたのゲームに登場するさまざまなキャラクターの役割とどのようにつながるのでしょうか？

- POV（視点）キャラクターは、プレイヤーがゲーム世界に入り込み感情的なつながりを持つための入口となるため特に重要です。POVキャラクターはファンアート、二次創作、コスプレなどファンコミュニティによる創作活動の中心として受け入れられやすい存在でもあります。
- POV（視点）キャラクターを支える主要なNPC（ノンプレイヤーキャラクター）もゲームの世界観構築、ナラティブ、全体的なトーンにとって欠かせない存在です。彼らは、情報提供、ユーモア、ドラマ、心温まる瞬間などゲームプレイ全体を通して多くの役割を担うことが多いからです。
- ヴィラン、ボス、攻撃可能なNPCなどの競合キャラクターは権力を象徴し、しばしば社会的不安を反映する存在です。そのため、敵キャラクターの多様性を広げることはゲームに深みやニュアンスを加えるだけでなく、敵役として描かれる多様なアイデンティティにプレイヤーが触れる機会を広げることにもつながります。

考えよう：ヒーローとヴィラン

- ゲームにヒーローとヴィランが登場する場合は、両者の表現においてバランスのいいリプレゼンテーションを意識しましょう。
 - ストーリーにおいてヒーローもヴィランも重要な役割を担います。ただし、周縁化された背景を持つ人々（例：有色人種や障害のある人々）がヴィランとして過剰に描かれると、どの社会集団が本質的に善で、どの集団が本質的に悪なのかという無意識の偏見を助長する可能性があります。
 - 周縁化されたコミュニティに属するプレイヤーは、自分のアイデンティティを反映した主人公が少ないため、しばしばヴィランとして描かれたキャラクターばかりをプレイする状況に置かれます。²⁷
- ヴィランの起源がそのキャラクターのアイデンティティに結びついている場合は注意しましょう。
 - ヴィランの起源のストーリーが周縁化されたアイデンティティと結びつく場合、そのアイデンティティのイメージをさらに傷つけないよう注意しましょう。例えば、身体的な損傷が復讐心の原因となり悪へと堕ちるという設定は、「障害が人を悪にする」という有害な偏見を助長し、障害へのイメージを悪化させます。

²⁶ Brand, J. E., Wilson, T. W., Jervis, J., & Huggins, P. M. (2023). Australia plays 2023. IGEA. Retrieved from https://igea.net/wp-content/uploads/2023/08/IGEA_AP2023_FINAL_REPORT.pdf

²⁷ Goldberg, D. (2015). The state of play: Creators and critics on video game culture. Seven Stories Press. (Chapters 3 and 6)

考えよう：台詞

●キャラクターの話し方、発言量、そしてどんな内容を話しているのかに注意を払いましょう。

- アクセント、イントネーション、話し癖、話すリズムに注意を払いましょう。これらは多様性を表現するための有効な手法ですが、文化的・社会的な配慮が欠かせません。
- 例えば非人間キャラクターに特定のスラングや方言を使わせて人種的な特徴を暗示すると、その人種に対する単純化されたステレオタイプを助長する危険があります。
- 💡ある研究ではゲーム内のセリフ量を分析したところ、男性キャラクターの発言量は女性キャラクターの約2倍にのぼり、94%近くのゲームで男性中心の会話が見られることが分かりました。研究者たちは、そもそも女性キャラクターの数が少ないことに加えて、誰と話すのか、何を話すのかにもバイアスがあると指摘しています。また、一部のゲームでは、ガードなどNPCの役割がデフォルトで男性として設定されているなど、アルゴリズムの段階でバイアスが組み込まれているケースもあります。²⁸

行動しよう

- 反映しよう。ゲーム世界の多様性を反映した操作可能なキャラクターを作りましょう。
- 面白くしよう。時間をかけて複雑で多面的な面白いキャラクターを描きましょう。トークン化やステレオタイプに陥るのは避けてください。詳しくはアチーブメント3で掘り下げましょう。
- キャラクターの構成を見直しましょう。周縁化されたコミュニティの登場人物を増やすことでゲーム世界の文化的な正確さやプレイヤーの共感、魅力は高まるでしょうか？
- 説得力のあるキャスティングを心がけましょう。必要に応じてキャラクターと同じアイデンティティを持つ声優を起用することを検討しましょう。
- NPCでステレオタイプを打破しましょう。NPCとのやり取りを通じてアイデンティティに基づくステレオタイプに挑みましょう。そのNPCが誰を代表しているのか、どのように有益な情報やサブクエストを提供しているのかを批判的に考えてみましょう。
 - NPCに主体性を持たせる方法についてはメグ・ジャーニーのGDCプレゼンテーションで詳しく学べます：[Writing NPCs with Agency for 80 Days and Beyond](#)

アチーブメント2達成！

実践しよう

キャラクター作成の際には、一度立ち止まりPOVキャラからNPCに至るまですべてのキャラクターがどのように組み合わせられているかを見直しましょう。それぞれのキャラクターのアイデンティティがプレイヤーの体験にどのような影響を与えるのかを考えてください。

²⁸ Rennick, S., Clinton, M., Ioannidou, E., Oh, L., Clooney, C., T., E., Healy, E., & Roberts, S. G. (2023). Gender bias in video game dialogue. *Royal Science Open Society* 10: 221095.

アチーブメント 3 : 構築する

GDI の 5 P s ガイダンスを活用し、明確な個性、動機、背景を持つ多面的で立体的なキャラクターを作り上げましょう。

イントロダクション

このセクションではアイデンティティに基づくトロープやステレオタイプを助長しないキャラクターデザインを探求します。

このセクションでは、キャラクターリゼーションについても触れ、キャラクターの識別的な特徴、属性、スキル、台詞を検討するための枠組みとして「5 P s」というフレームワークを適用します。5 P s とは…

存在感 (Prominence)

影響力 (Power)

性格 (Personality)

能力 (Proficiency)

職業 (Profession)

このフレームワークはジェンダー、人種／民族、障害、クィアに関するステレオタイプに焦点を当てていますが、社会経済的地位、宗教、年齢、体のサイズなど、他のアイデンティティにも応用できます。

ジェンダー表現

ジェンダー表現とは、キャラクターが行動、服装、声、その他の知覚される特徴を通じて外側に示すジェンダーのあり方です。ビデオゲームでは多くの人間キャラクターがトランスジェンダー男性、トランスジェンダー女性、ノンバイナリーの人々ではなく、シスジェンダーの男性または女性として認識されがちです。このセクションでは、主に男性的または女性的なジェンダー表現を持つキャラクターデザインを取り上げます。LGBTQIA+のセクションでは、ノンバイナリーやトランスジェンダーの表現を広げるための提案も紹介します。

ビジュアルデザインとジェンダー表現

● **ハイパーセクシュアライゼーション**：性的描写とはキャラクターが性的魅力を強調するようデザインされている状態です。性的描写が過剰になるとハイパーセクシュアライゼーションと呼ばれます。過剰かどうかは主観的な部分もありますが、以下のような特徴がその指標です。

- **非現実的な身体のプロポーション**：女性的な表現のキャラクターでは、細いウエスト、身体のバランスに対して不釣り合いに大きな胸やお尻、過度に長い脚などが描かれることがあります。男性的な表現のキャラクターは現実離れした筋肉量、異常に大柄な体格、彫りの深い顎のライン、くっきり割れた腹筋などが挙げられます。

²⁹ Wamsley, L. (2021 June 2). A guide to gender identity terms. *NPR.org*
<https://www.npr.org/2021/06/02/996319297/gender-identity-pronouns-expression-guide-lgbtq>

- **露出度の高い服装：**

露出度の高い服装とは胸部、太もも、臀部、腹部、腰のあたりなどが見えるデザインです。あらゆるジェンダーのキャラクターがこのような服装で描かれることがあります。

💡ゲームでは、キャラクターの能力と生き残りやすさに男女間の格差があることがよくあります。男性キャラクターはレベルが上がるにつれて防御力の高い鎧を身につけていくのに対し、女性キャラクターは強くなっても露出が多く実用性のない（防御力も低い）服装のまま描かれ続けることが多いのです。³⁰

- **従属的、支配的、または性的に見えるポーズ：**

女性キャラクターでは、ひざまずく、髪をくるくる触る、自分の体に触れる、膝を内側に入れた不安定な立ち方などが従属的なポーズです。男性キャラクターでは、女性キャラを持ち上げたり投げたりするような支配的なポーズや軽い性的ニュアンスを含む仕草がよく見られます。

- **性的対象化：**

性的対象化とはキャラクターが商品（買われたり売られたり物々交換されるもの）として扱われてしまうことです。また、そのキャラクター全体ではなく、身体の一部だけが強調される場合もあります。例えばプレイヤーの視点がキャラクターの脚の間や背後から固定されていたり、カメラが胸、尻、口元など特定の部位にズームインしたりするような演出です。

検討すべき質問

キャラクターについて、誰が性的に扱われ誰がそうでないかを理解するために次の質問を投げかけてみよう。このキャラクターは…

1. 非現実的な身体のプロポーションをしているか？
2. 露出度の高い服装をしているか？特定のシナリオで服が落ちたり破れたりするか？
3. 標準ポーズで従属的または支配的に見える姿勢をとっているか？
4. 性的対象化されているように見えるか？

例

数年前、キャットウーマンとバットマンの身体を入れ替えるアニメーション切り替えを用いた動画が公開されました。そこで浮き彫りになったのは、両者の動き方、しぐさ、観客にどう見せようとしているかのあいだにある明確な違いです。バットマンがキャットウーマンのような動きをすると、その違いがより鮮明に見え、ジェンダー、性的対象化、「男性の視線」について考えるうえで非常に有効な視点になります。「男性の視線」とは視覚メディアが異性愛の男性視点に合わせて作られがちである傾向を指します。動画はこちらで見ることができます。³² [Check out the video here](#)

³⁰ Yee, N. (2014). *The Proteus paradox: How online games and virtual worlds change us-and how they don't*. Yale University Press.

³¹ Taormina, A. (2019, November 28). Batman and Catwoman Switch Bodies in Creepy Arkham Knight Video. *GameRant*. <https://gamerant.com/batman-catwoman-animation-game-video/>

³² Mulvey, L. (2009). *Visual and Other Pleasures*. 2nd edition. NY, NY: Palgrave MacMillan.

ゲームでの一般的なジェンダートロープ

- **ファム・ファタール**：自らの性的魅力を使って他者を操り支配し殺す女性キャラクター。彼女は謎めいていて誘惑的で人を惹きつけます。このトロープは、女性の力や主体性が身体的魅力に由来するという考え方を助長し、美しさやセクシュアリティを武器化することで女性性や性的主体性を否定的に描くことになるのです。
- **困っている女性**：弱く無力な女性キャラクターが自力では抜け出せない危険な状況に置かれ、男性キャラクターに救出される役割を担われるトロープ。通常は彼女の救出が主人公の冒険や行動の主要な動機づけとなります。このトロープは女性を買われる、売られる、勝ち取られる、交換される対象であるという考え方を助長し、女性には主体性がないとする有害な前提を助長します。
- **家庭の女神**：イタリア・ルネサンス期の有名な絵画、「聖母子」が象徴する母性的なケアと子どもの純真を理想化したモチーフに基づくトロープ。このモチーフをもとにデザインされたキャラクターは、女性をケア提供者として理想化し優先的にその役割を担わせる一方で、男性をケアする役割から排除します。
- **ヒーラー**：他者の心身の健康をケアする女性キャラクター（しばしば先住民族系かネイティブとして描かれる）。多くの場合、霊的、魔法的な力を持ち癒しや保護の役割を担います。この描写は、「ケアは女性の役割である」という固定観念を助長し女性的な性格特性や行動を理想化する一方で、男性をケアする役割から排除する可能性があります。
- **セクシーな死体**：性的に強調された死体として描かれる女性キャラクター。このキャラクターは性的対象化されており、主体性が欠けています。
- **冷蔵庫に入れられた女性**：男性主人公の背景に愛する女性が暴力的に殺されるという設定が組み込まれているケースです。このトロープは女性のトラウマが必要とされるだけでなく、ヒーローは女性を守るべきだとする社会的、父権的な役割を果たせなかった罪悪感を強調する点が特徴です。
- **アンチヒーロー**：欠点が多く道徳的に問題のある行動をとることもある男性キャラクターが、最終的には正しいことをしようとします。通常は粗野でぶっきらぼうな外見や態度で、他人に好かれようとしません。
- **賢いメンター**：年長で経験豊富な男性キャラクターが主人公に助言や知識を与えます。
- **脳筋タイプ**：身体的な強さと攻撃性が主な特徴の男性キャラクター。一方で、知性や感情的な深みが欠けています。

ゲームでの例

ホライゾン・ゼロドーン：アーロイ

文明崩壊後の世界を舞台にした「ホライゾン・ゼロドーン」では、女性主導の開発チームにとってアーロイが女性であることに縛られず興味深く複雑な人格を持つことが重要でした。彼女は女性であることによって定義されるわけではなく、その能力や成果が男性と比べて低く評価されることもありません。彼女の身体的特徴は現実的で、衣装も実際の活動に適した実用的なものです。

ボーナス：このナラティブでは、別の女性キャラクターであるエルサが生贄として捕らわれる状況から生き延び、その後、彼女を殺そうとした王を打ち倒す軍を率いる存在へと成長します。この展開は「冷蔵庫に入れられた女性」のトロープを断ち切るものです。

詳しくはこちらをご覧ください。 [Read more here](#)

ゲームでの例

ウィッチャー3：ゲラルト

「ウィッチャー」シリーズのゲラルトは身体的な強さや高い戦闘能力といった伝統的に男性的とされるスキルを備えている一方で、複雑で繊細な人間性を持つキャラクターとして描かれます。彼は常に暴力を選ぶわけではなく、しばしば他者に頼り、支援を受け入れ、また自分が大切に思う人々に対しては思いやりや愛情を示します。これらの特徴は一般的に優しく女性的とされがちですが、表面的には男らしい男に見えるゲラルトがそれらを併せ持っているのです。

周縁化された人種、民族グループ

周縁化された人種、民族グループとは、あるコミュニティや社会の中で権力や地位が相対的に低い立場に置かれている人々のことです。

アメリカでは白人の人々は黒人、ラテン系、アメリカ先住民の人々よりも社会的に特権的な地位を享受し、経済的にもより大きな力を持つ傾向があることが、メディア、雇用、住宅などにおける偏見や差別を調査した研究によって示されています。

「カラーリズム」とは、肌の色の濃淡にもとづく差別のことで、周縁化された人種・民族集団の人々への差別や偏見に肌の色が影響する現象を指します。一般的により濃い色の肌の人ほど特有の困難、偏見、差別に直面しやすいのです。³³

ビジュアルデザインと人種／民族性

文化的特異性：文化的特異性とは特定の文化に固有の経験、手がかり、特徴のことです。例えばアジア系やラテン系は人種／民族カテゴリーとして使われますが、その中には多様な文化が存在します。メキシコ、キューバ、エルサルバドルなどの文化には独自の習慣、食べ物、表現などがあります。キャラクターの文化が、視覚的に正確かつ明確に表現されるように心がけましょう。

³³ Monk, E. P. Jr. (2019). The unceasing significance of colorism: Skin tone stratification in the United States. *Daedalus*, 150(2), 76-90.

- **身体的特徴、服装、アクセサリ**：身体的な特徴は多様で現実的であるべきです。人種の特徴を誇張し、漫画的にゆがめてはいけません。例えば、ナラティブの上で必要ではないのに、ラテン系のキャラクター全員にソンブレロを被らせ、マリアッチの格好をさせるべきではありません。服装やアクセサリには、実際の文化を正確に反映する必要があります。特定の人種や民族に対する偏った見方を助長するステレオタイプに頼ってはいけません。例えば、ゲームにアジア系キャラクターが武術家として登場する場合、その衣装は本当にその文化的背景に即しているでしょうか？さらに髪質感も文化的に正確にデザインする必要があります。黒人キャラクターの髪をゲームでデザインする際には[Code My Crown](#)が参考になります。
- **肌の色の多様性**：ゲームで人間キャラクターをデザインする際には幅広い肌の色を取り入れましょう。そうすることで人種、民族グループの表現がより正確になり、プレイヤーの没入感やキャラクターへの感情的つながりが向上します。[Monk Skin Tone](#)スケールを参考にしてください。多くの人は無意識のうちに肌の色が明るいほど善、暗いほど悪と結びつける傾向があります。これは人間以外のキャラクターにも当てはまり、明るい色は善、暗い色は悪として描かれがちです。キャラクターの肌の色を選ぶ際はこうした人種的バイアスを助長するのは避けましょう。

検討すべき質問

キャラクターの外見をデザインする際は下記の質問を検討し、人種・民族の視覚的リプレゼンテーションを評価しましょう。

1. キャラクターの文化的背景はステレオタイプや不正確な表現に陥らずに視覚化されていますか？
2. キャラクターの身体的特徴、服装、アクセサリはその人種、民族の文化を誇張した漫画的表現になっていませんか？
3. キャラクターたちの肌の色はさまざまですか？
4. さまざまな人種、民族、肌の色のキャラクターを書く時、有害なステレオタイプを助長するようなヒエラルキーを作っていませんか？

メディアでの一般的な人種／民族トロープ

- **神秘的な先住民**：先住民族のキャラクターを生まれつき霊的、神秘的な力を持つ存在として描くこと。このトロープは先住民族文化の伝統を正当ではないものとして扱い、その文化を消すことを正当化する恐れがあります。さらに、これは単純化しすぎた描き方であり、特にゲームに登場する先住民族のキャラクターがほぼいつもお決まりのバージョンで描かれるのはなおさら問題です。
- **ならず者／ギャング**：脅威的、暴力的、自己中心的な犯罪ギャングの一員として描かれるキャラクター。こうしたギャングは多くの場合、黒人やラテン系の人々になります。このトロープは黒人とラテン系コミュニティを犯罪と結びつける偏見を助長し、そういう人々の高い検挙率、収監率を正当化することにつながります。こうしたキャラクターはしばしば身体の動きやゲームプレイにより動物的に非人間化されがちです。
- **模範的なマイノリティ**：東アジア系のキャラクターを学業、仕事、生活のあらゆる面で優秀であると描くこと。このトロープは東アジア系キャラクターを優秀さという一つの側面に押し込めてしまい、特に人種的マイノリティとして暮らすコミュニティが直面する多くの困難を無視することにつながります。

また、東アジア系（特に移民）は社会的、経済的支援を必要としていないという誤った認識を生み出すことがあります。さらに東アジア系の民族性を一括りにしてしまい、ベトナム系や中国系少数民族などアジアのさまざまなコミュニティが抱える大きく異なる経験を消し去ることになります。💡「模範的なマイノリティ」という言葉は1960年代のアメリカで登場し、アジア系移民を持ち上げる一方で黒人のアメリカ人を問題のあるマイノリティとして扱うために使われました。詳細はこちら。<https://geenadavisinstitute.org/pr-api-study-i-am-not-a-fetish-or-model-minority/>

- **エキゾチックな外国人**：非西洋の背景を持つキャラクターを「神秘的、魅惑的、根本的に異質」な存在として描くこと。このトロープは西洋の伝統を標準とし、非西洋の伝統を奇異なものとして扱う考え方を助長します。
- **怒れる黒人女性**：黒人女性キャラクターを攻撃的でやかましく敵対的、非合理的な人物として描くこと。このトロープは、黒人女性に対して広く存在する「彼女たちの正当な懸念や問題は非理性的だから無視してよい」とするステレオタイプを助長し、黒人女性への差別を正当化します。また、このステレオタイプがあるために黒人女性はそういう人間だと思われまい自分の行動や感情を常に意識し、抑えなければならない状況に追い込まれます。
- **メイド**：主にラテン系女性キャラクターを個人宅、ホテル、その他の施設でメイドとして働く役割に描くこと。このトロープはラテン系女性の役割は他者に仕える仕事であるという偏見を強め、ラテン系の人々は不法移民であるという無言のメッセージにより、就ける仕事に限られていると示唆してしまいます。また、家庭内でのチャイルドケア労働者の描写は通常、ラテンアメリカを含む非西洋の国々出身者として設定されます。

障害

障害には身体的、感覚的、認知的、メンタルヘルスに関わるものなどさまざまな形があります。私たちは「障害のある人」のような人を優先する表現ではなく「障害者」という表現を使います。多くの障害当事者コミュニティが、障害は自分の人生に恒常的に関わるものでありアイデンティティから切り離したくないと考えているためです。障害は望ましくない特徴や治すべき欠陥ではありません。

ビジュアルデザインと障害

- **顔の損傷の悪役化**：顔の損傷、傷跡、その他の身体的特徴が、しばしば悪役の視覚的な記号として使われることがあります。実際に傷跡や顔の損傷とともに生きる人々にとってこうした描写はスティグマや差別を助長する可能性があります。悪役性を顔の損傷と結びつけ続けることで、メディアは身体的な完璧さを評価し、それに当てはまらない人々を排除する文化を助長します。詳しくは[I Am Not Your Villain campaign](#)を参照。
- **武器化された義肢**：欠損のあるキャラクターに武器としても機能する義肢を与えること。例えば、大砲に変形する義足や高度な武器に変わる義手などです。一見すると障害のあるキャラクターを強く、工夫に富んだ存在として描き力づける表現のように見えるかもしれませんが。

しかし、これが障害のある人は障害を補うために特別な能力や特徴を示さなければならないという考え方をさりげなく助長します。また、障害のあるキャラクターを機械的に非人間化することにもつながり、彼らを支援機器や暴力、アクションのためだけの存在に貶めてしまうこともあります。

- **補助器具の正確性**：補助器具は正確に描写されるべきです。例えば車椅子には多くの種類があり、特定の障害には専用のタイプが必要な場合があります。補助器具をリアルに表現することはより現実的でインクルーシブなキャラクター描写につながります。
- **アバターのカスタマイズ**：身体的、認知的な障害を含む多様な障害を反映できる選択肢を用意すること。

メディアでの一般的な障害トロープ

- **スーパークリップ**：障害があるキャラクターが超人的な能力によって障害を補っているように描かれること。これは障害のある人が特別な存在として称賛されるには、障害を克服したり補償したりしなければならないという考えにつながります。
- **医学的な珍しさ**：キャラクターが医学的に珍しい例として好奇の対象のように描かれること。このトロープはホラーゲームのジャンルで多く、障害のあるキャラクターが不自然な存在や医療実験の失敗作として扱われます。
- **感動ポルノ**：障害のあるキャラクターが健常者を感動させるためだけに存在し、しばしば現実的ではない形で障害を乗り越える役割を担わされること。こうしたストーリーは障害のある人の自律性を奪い、彼らを小道具や物語上の装置として扱うことになります。
- **ヴィランにされた障害者**：障害のあるキャラクターが障害ゆえに苦々しい、邪悪、ねじれた性格に描かれること。障害そのものがヴィランらしさの印や原因として扱われることが多く、障害に対するスティグマや偏見を助長します。
- **無力な障害者**：障害のあるキャラクターが完全に他者に依存している存在として描かれること。障害者が負担になる哀れむべき存在であるというステレオタイプを助長します。

LGBTQIA+

LGBTQIA+というアイデンティティはヘテロセクシュアルでもシスジェンダーでもない人々を指し、レズビアン、ゲイ、バイセクシュアル、トランスジェンダー、クィア、インターセックス、アセクシュアル/エイジェンダーなどを含みます。+は頭字語に直接含まれていない性的指向、ジェンダー、非シスジェンダー/非ヘテロノーマティブ等のアイデンティティを包括するために付けられています。

ビジュアルデザインとクィア・アイデンティティ

● **パーソナライゼーション**：クィアのプレイヤーがゲーム内でLGBTQIA+キャラクターを創造できれば、ゲームコミュニティにおける等身大のリプレゼンテーションと多様な物語作りにつながります。プレイヤーが自分の経験と重なる多様なアイデンティティを探索し、ナラティブを自分らしく形作ることができるからです。

- **アバターのカスタマイズ**：プレイヤーがクィアな身体性やアイデンティティを持つアバターを自由に作れるようにすることで当事者の自己決定感を高め、よりリアルなリプレゼンテーションが可能になります。特に現実世界では自分のジェンダーや恋愛感情を安心して探索できないクィアの人にとって、ゲームは自分のあり方を安全に試せる重要な場になり得るのです。

あなたのゲームの中でプレイヤーがクィアな身体表現を構築できる方法として、次のような点を検討しましょう：

- **多様なジェンダー表現**：プレイヤーがノンバイナリーやヌルジェンダーなどのアイデンティティを選択できるようにします。ゲームプレイの途中でもアバターのジェンダー表現を変更できるようにします。
 - **名前と代名詞のカスタマイズ**：プレイヤーがアバターの名前や代名詞をカスタマイズできるようにし、ゲーム内で誤ったジェンダーで扱われることを防ぎます。「彼ら」や「xe」などのジェンダーニュートラル／ノンバイナリーの代名詞、また「彼女／彼ら」のような複数代名詞セットも選択肢に含めます。ゲームプレイ中、いつでもこれらを更新できるようにします。 [Include gender-neutral and nonbinary options \(e.g., they, xe\)](#)
 - **多様な身体的特徴**：幅広い身体的特徴を反映できるよう包括的なカスタマイズ項目を用意します。これにはさまざまな体型（例：妊娠中の身体）、顔の特徴（例：ひげ、あごの形）、髪形、体の動きや振る舞い（例：歩き方、エモート、立ってトイレを使うかどうか）などが含まれます。（参考：[pregnant bodies](#), [gait](#), [emotes](#), [stands to use the toilet](#)）
 - **声のカスタマイズ**：多様な声の選択肢や声を調整できるカスタマイズ機能を導入し、プレイヤーがアバターの声を自由に選んだり変更したりできるようにします。これによりプレイヤーは自分の望むジェンダー表現に合ったアバターを作れます。
 - **服とアクセサリ**：特定のジェンダーに紐づけられない多様な服やアクセサリの選択肢を用意します。これにはピアス、さまざまな髪型や髪色、ユニセックスな服などが含まれます。同じ考え方はカスタマイズ可能な武器、小道具、エモートにも適用できます。これによりプレイヤーは自分のジェンダー表現や文化的アイデンティティに合うスタイルのアバターを作れます。 [customizable weapons, props, and emotes](#).
-
- **クィアな関係性**：同性愛カップルを異性愛カップルと同じようにナラティブに登場させ、どのジェンダーのキャラクターでも他のキャラクターを恋愛対象として選べるようにします。また、恋愛に限らず、クィアな親やクィアな子供などの家族関係も含めて描きます。これらの関係性は操作可能なキャラクターだけでなく背景に登場するキャラクターにも反映できます。
 - **クィア・アイコングラフィ**：ゲーム内に登場する有名人や有名ゲーマー、インフルエンサーを扱う場合はLGBTQIA+コミュニティのメンバーも含めます。プライドフラッグをキャラクターの店先に掲げたり庭に立てたりするなど、ゲーム環境の中にLGBTQIA+アイデンティティを示す要素を取り入れます。代名詞ピンバッジや20種類以上あるプライドフラッグのデザイン、パターンなどコミュニティの存在を視覚的に示す方法はさまざまです。（参考：[more than 20 Pride-flag](#)）
 - **クィアなプレイヤーとNPC**：アバターにとどまらず、PC（プレイヤーキャラクター）やNPC（ノンプレイヤーキャラクター）を上記の推奨事項を用いてLGBTQIA+のアイデンティティを視覚的に表現できるようにデザインします。

検討すべき質問

次の質問を検討してゲームがノンバイナリー、トランス、クィアであることがはっきり示されたキャラクターを取り入れているか確認しましょう。

1. ゲームのキャラクターの性別はどんな形で示されていますか？
 - a. 代名詞：一部のゲームではキャラクターのジェンダーは会話やナラティブの中で示されます。例えばガードのNPCを「彼」と呼ぶ、ディックやジェーンのようにジェンダーを明確に示す名前を使う、男性の声優を起用するケースなどです。
 - b. 身体的な手がかり：他のゲームでは視覚的な手がかりによってジェンダーが示されます。例えば女性キャラクターが男性キャラクターとほぼ同じデザインでありながら唇やまつげだけが誇張されているようなケースです。これは非人間キャラクターのジェンダーを示す際にもよく見られる手法です。
 - c. デフォルト設定：プレイヤーが操作キャラクターを作成するタイプのゲームでは、最初に男性と女性の標準アバターが提示されることがよくあります。
2. ゲームにはジェンダー二元論の外側に位置づけられるキャラクターは存在しますか？トランスジェンダーとして認識できるキャラクターは登場しますか？
 - a. これはプレイヤーが自分の代名詞を選べるようにすること、標準の男性体型／女性体型を初期設定にしないこと、身体的特徴をノンバイナリーに組み合わせられるようにすることで実現できます。（例えば男性的に見えるキャラクターボディに女性的な声を組み合わせる、女性的に見えるキャラクターが男性用の服だけを着るなど。）
 - b. また、キャラクターが恋愛、性的関係、家族関係を持つゲームでは、プレイヤーがクィアな関係性や家族を作れるようにすることで実現できます。
3. ゲームにはクィアなNPCは登場しますか？
 - a. 例えば、ノンバイナリーのNPCはいますか？ゲームにはLGBTQIA+として認識できる他のキャラクターはいますか？

メディアでの一般的なクィアトロープ

- **クィア的な記号で表現されたヴィラン**：このキャラクターはLGBTQIA+のアイデンティティとステレオタイプ的に結びつけられた特徴や振る舞いを持つスーパーヴィランです。（例：過度に女性的な男性ヴィラン、過度に男性的な女性ヴィラン）。ナラティブの中で明確にクィアだと示されていないものの、仕草、ファッション、態度などが昔からLGBTQIA+コミュニティに対して使われてきた有害なステレオタイプと重なっています。こうした記号化はクィアであることを悪や逸脱と結びつける偏見を助長し、クィアの人々への暴力を正当化します。また、このトロープはLGBTQIA+の人々を物語の中で周縁化し、ステレオタイプに基づいた道徳的に曖昧または敵対的な存在として描くことで、誤ったリプレゼンテーションにつながります。
- **クィアの悲劇**：この場合、LGBTQIA+のキャラクターが架空のストーリーの中で不釣り合いに多くの苦しみ、逆境、身体的、性的暴力にさらされます。よく見られる過剰なナラティブは残酷なヘイトクライムの被害者になるクィアキャラクター、HIV/AIDSによって死にゆくキャラクター、家族に受け入れられず家出する若いクィアなどが挙げられます。こうしたステレオタイプはクィアの人々が悲劇に耐える存在であるかのような誤った前提を助長し、LGBTQIA+コミュニティに対する否定的でスティグマ化されたイメージを強めます。

- **ゲイを埋葬せよ**：LGBTQIA+のキャラクター、特に同性同士の恋愛関係にあるキャラクターが架空のストーリーの中で不釣り合いに悲劇的、あるいは早すぎる死を迎えるというナラティブのパターンです。このステレオタイプは、クィアキャラクターは不幸な結末を迎えるという有害な前提を助長し、LGBTQIA+コミュニティに対する否定的で時代遅れのイメージを強めます。
- **ゲイの親友**：このキャラクターはしばしばゲイの男性として描かれ、主人公の親友役に配置されることで彼のセクシュアリティが複雑な人格の一部ではなく特徴そのものとして扱われます。このステレオタイプではLGBTQIA+キャラクターが一面的で派手なだけの脇役へと矮小化することが多いのです。こういったキャラクターは主にコメディ要員か大抵、異性愛者である主人公の引き立て役のような存在になります。
- **非人間=ノンバイナリー**：トランス、インターセックス、ノンバイナリーのキャラクターは人間ではない存在として描かれること。（例えばノンバイナリーのエイリアン、トランスのロボット、エイジェンダーのスライムなど）極端な場合、男性器と女性器の両方を持つものとして描かれ、恐ろしい、異形、不自然（だから修正されるべき）と見なされる扱いを受けることや、フェティッシュ化されることがあります。こうしたキャラクターは男性でも女性でもないというアイデンティティを可視化する一方で、ノンバイナリーの存在を架空のもの、異世界的なもの、ファンタジー的なものとして扱い、現実のノンバイナリーの人々を非現実的な存在として捉えさせる恐れがあります。

ゲームでの例

ラスト・オブ・アス

「ラスト・オブ・アス」シリーズでも特にパート2はLGBTQIA+キャラクターの優れたリプレゼンテーションで高く評価されています。その中心となるのが主人公の一人であるエリーであり、彼女がレズビアンであることはキャラクターの核となる要素として作品全体を通して丁寧かつ誠実に描かれています。物語はエリーの人間関係、とりわけディーナとの恋愛関係を深く掘り下げています。二人の関係は深みと複雑さをもって描かれ、ステレオタイプに押し込めるのではなく感情的なつながりに焦点が当てられています。この描写はビデオゲームや幅広いメディアにおけるLGBTQIA+の関係性を当たり前のもので提示することに貢献しています。また、キャラクターの性的指向そのものをナラティブの中心に据えるのではなく、サバイバル、喪失、復讐、人間の感情の複雑さといった大きな多面的なストーリーの中に織り込んでいます。このアプローチにより、LGBTQIA+のリプレゼンテーションが形だけのものではなく物語の本質的な一部となっています。エリーをはじめとするLGBTQIA+キャラクターの描写はゲームコミュニティにおける可視性と受容を高める役割を果たしました。多様で真実味のあるキャラクターを描き、そのアイデンティティを物語の重要な一部として扱いながらも、それだけをすべてにしない点が批評家からも評価されています。

詳しくはこちらをご覧ください。 [here](#)

やってみよう

5 P s を手がかりにしてキャラクターのプロフィールを作りましょう。以下の点を考慮しながら進めてください：

存在感（Prominence）：そのキャラクターはゲーム世界でどれくらい重要ですか？

影響力（Power）：そのキャラクターには主体性がありますか？

性格（Personality）：ゲームの中でそのキャラクターを定義し、他者とのやり取りや反応の仕方を形作っている独自の特性は何ですか？

能力（Proficiency）：そのキャラクターはゲーム世界でどんな独自のスキルや能力や才能を持っていますか？

職業（Profession）：そのキャラクターはゲーム世界でどんな仕事、役割、専門的背景を持っていますか？

存在感（Prominence）：そのキャラクターはゲーム世界でどれくらい重要ですか？

全体像：

- ゲームで最も存在感のあるキャラクターは誰ですか？
- 周縁化されたグループに属するキャラクターが目立たない役割になっていませんか？

覚えておこう：

- 操作可能なキャラクターだけでなく通行人や競争相手、クエスト提供者、ヴィラン、ボス、下位レベルの敵を含む他のサポートキャラクター（攻撃可能なNPC）なども含めて考えましょう。

レベルアップ：ゲームにLGBTQIA+キャラクターが登場しない場合、キャラクターの背景設定や人間関係を通じてクィアとして描けるキャラクターはいますか？

影響力（Power）：そのキャラクターには主体性がありますか？

全体像：

- 周縁化されたグループはストーリーを語るうえで重要ですか？それとも単なる引き立て役ですか？

覚えておこう：

主体性は自由、自律性、自己決定を示すものです。

- ジェンダーの観点で考えると…
 - 自分の選択を自分でコントロールできる女性キャラクター
 - ストーリーを語るうえで重要な役割を担い単なる引き立て役ではない女性キャラクター
- クィア・アイデンティティの観点で考えると…
 - キャラクター自身が自らのクィアなアイデンティティを主体的に決めていること
 - クィアなアイデンティティによって決断が制限されていないこと
- 障害の観点で考えると…
 - キャラクターのケアや配慮について自分で決定できること
 - 自分の将来を選択できること
 - 日常生活で自立できること

性格特性 (Personality) : ゲームの中でそのキャラクターを定義し、他者とのやり取りや反応の仕方を形作っている独自の特性は何ですか？

全体像 :

- あなたのキャラクターの性格はアイデンティティに関するステレオタイプを反映／助長していませんか？
- それらのステレオタイプに挑んでいますか？

性格とジェンダーのステレオタイプ

💡 研究では自主性や自立性を体現する特性は女性よりも男性に、養育性を体現する特性は男性よりも女性に結び付けられやすいことが示されています。³⁴

- ゲームのキャラクターは共感力を持ち感情を表現できますか？ 彼らは養育的、繊細、利他的、弱さを見せられる、共感的、穏やか、優しい、従順、受動的、依存的、自己犠牲的、不安傾向があるなどの特性を持っていますか？
- キャラクターは自分の目標、行動、運命をコントロールする力を持っていますか？ 彼らは勇敢、自己主張が強い、身体的に強い、競争的、暴力的、利己的、自己中心的、感情を閉ざしている、支配的、性的に特権意識を持つなどの特性を持っていますか？

レベルアップ : ストーリーが許す範囲で男性キャラクターが喜び、悲しみ、弱さなど幅広い感情を表現する姿を描きましょう。

性格と人種のステレオタイプ

ビデオゲームのキャラクターが単純化され、偏見に基づいた考え方で作られると、意図せず人種に関するステレオタイプを助長することがあります。例えばある人種のキャラクターが攻撃的、犯罪に走る、知性が低いといった特定の否定的な性質ばかり描かれ続けると、その人種に結びつけられた有害なステレオタイプが助長されます。

- 東アジア人に対するステレオタイプ : 無表情、純粹／無垢または性的に奔放 (女性)、勤勉
- 南アジア人に対するステレオタイプ : 教育水準が高い／文化的に遅れている
- 黒人に対するステレオタイプ : 暴力的または怒りっぽい、性的に攻撃的または奔放、貧しい
- ラテン系に対するステレオタイプ : 短気、活発または気が強い、情熱的、過度に性的、不法移民、貧しい
- ネイティブ／先住民族に対するステレオタイプ : アルコール依存、野蛮または未開、教育を受けていない、魔法的または神秘的

³⁴ Scott, K. A. and D. J. Douglas. (2006). "Female First, Leader Second? Gender Bias in the Encoding of Leadership Behavior." *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. 101 (2): 230-242.

³⁵ Read more: [https://utpress.utexas.edu/9780292709072/;](https://utpress.utexas.edu/9780292709072/)
https://static1.squarespace.com/static/5f8a09a4bd8bae2e8075da0b/t/5fac30581ef47e6e87eeb5b8/1605120089647/TTIE_Factsheet_LatinxPeople_November2020.pdf

性格と障害のステレオタイプ

ビデオゲームのキャラクターが単純化され、偏見に基づいた考え方で作られると、意図せず障害に関するステレオタイプを助長することがあります。例えば障害のあるキャラクターが一貫して復讐心に燃えている、被害者として描かれるといった否定的な性質ばかり描かれ続けると、そのような有害なステレオタイプが助長されます。

次のようなステレオタイプに注意しましょう…

- 被害者（例：無力、哀れ、同情される存在、運が悪い、ドジ）
- ヴィラン（例：邪悪、復讐心が強い、嫉妬深い、怒りっぽい、苦々しい、精神的に不安定）

性格とLGBTQIA+のステレオタイプ

ビデオゲームのキャラクターが単純化され、偏見に基づいた考え方で作られると、意図せずクィアに関するステレオタイプを助長することがあります。例えばLGBTQIA+のキャラクターが一貫して性的に奔放、犯罪に走る、逸脱しやすいといった否定的な性質ばかり描かれ続けると、クィアコミュニティに結びつけられた有害なステレオタイプが助長されます。

LGBTQIA+のステレオタイプに注意しましょう…

- ゲイ（男性）：過度に女性的、生意気、性的に奔放、逸脱しやすい／道徳心がない、過度に性的、共感的すぎる
- レズビアン（女性）：過度に男性的、男性嫌悪、過度に一途、逸脱しやすい／道徳心がない、冷たい／共感性が低い、強気
- バイセクシュアル：欲張り、逸脱しやすい、邪悪（主人公と対立する、またはヴィラン）、性的に奔放、浮気性、信用できない、逸脱しやすい／道徳心がない、過度に性的、優柔不断
- トランス：過度に性的／フェティッシュ化される、精神的に不安定、性的に奔放、信用できない

能力（Proficiency）：そのキャラクターはゲーム世界でどんな独自のスキルや能力や才能を持っていますか？

全体像：

- キャラクターに与えられたスキルや能力はステレオタイプを反映／助長していませんか？
- それらのステレオタイプに挑んでいますか？

覚えておこう：

- ステレオタイプ的に男性的とされるスキルには、リーダーシップ、批判的思考、リスクテイク、スピード、身体的な強さ、射撃、ハッキング、戦闘スキルが含まれます。
- ステレオタイプ的に女性的とされるスキルには、社交性、共感力、癒やしの力、変身能力のような魔法的な力が含まれます。
- 障害のある人に対してステレオタイプ的に割り当てられるスキルには、障害に由来する超自然的な力、サヴァンの能力、そして天才性が含まれます。

レベルアップ：女性の操作可能なキャラクターを男性の仲間と同等のスキルや能力を持つ存在として作りましょう。

職業 (Profession)：そのキャラクターはゲーム世界でどんな仕事、役割、専門的背景を持っていますか？

全体像：

キャラクターは仕事や専門的背景を持っていますか？ある場合、それはどの分野ですか？その職業の選択はステレオタイプを反映／助長していませんか？

覚えておこう：

- 男性が多い職業にはコンピューターサイエンス、数学、工学、政治、政府、ビジネス、建設業、軍、物理学、化学が含まれます。
- 女性が多い分野には社会学、人類学、芸術、デザイン、行政、サービス業、医療分野、獣医学、介護、保育、教育が含まれます。
- 特定の障害に結びついた職業が必ずしも存在するわけではありません。しかし、キャラクターに割り当てる職業をそのキャラクターの障害によって制限しないでください。
- ゲイ男性にステレオタイプ的に結びつけられる職業にはインテリアデザイン、演劇、看護、ファッション、美容師が含まれます。
- レズビアンにステレオタイプ的に結びつけられる職業には、アスリート（例：ソフトボール）、建設業、整備士が含まれます。
- トランスの人々にステレオタイプ的に結びつけられる職業には、セックスワーカー、ストリッパー／ダンサー、ドラッグパフォーマー、ファッション関連の仕事が含まれます。

アチーブメント 3 達成！

実践しよう：

包括的なキャラクター開発のために 5 P s フレームワークを活用します。

キー 3 達成！次に進む準備はできてる？

続いてキー 4：つながりを作る。

キー 4 : つながりを作る

キー 4 概要

つながりを作る際に目指す 2 つの学習アチーブメントは :

1. 描く : 表現したい当事者から、開発の各段階でフィードバックを集めます。
2. 耳を傾ける : フィードバックに基づいてゲームを改善します。

このセクションの最後に、ここで触れた基本コンセプトをまとめています。

アチーブメント 1 : 描く

表現したい当事者から、開発の各段階でフィードバックを集めます。

メソッド : 多様なチームを作る

制作の裏側に目を向けてみましょう。調査によるとゲーム業界はあまり多様ではありません。国際ゲーム開発者協会 (IGDA) の 2021 年の隔年調査によると :

- 世界のゲーム開発職に占める女性の割合は約 30 パーセントにとどまりました。
- 全回答者のうち黒人、アフリカ系アメリカ人、アフリカ系、アフロ・カリビアンと自認した人はわずか 4 パーセントでした。

IGDA のゲーム業界における多様性レポートはこちらからご覧いただけます。 [here](#)

メソッド : 有給インターンシップ

多くのゲーム開発志望者はインターンシップを通じてキャリアをスタートさせますが、こういった機会は無給であることが多いです。このようなインターンシップの構造は報酬なしでは実務経験を積む余裕のない低所得層の人材に不利に働きます。

有給インターンシップにより、これまで声が届きにくかった人たちの声をあなたのクリエイティブな制作プロセスに取り入れることができます。

ustwo games のインターンシップについてはこちらをご覧ください。 [here](#)

メソッド : 相談する

声が届きにくかったグループを正確に描くために、その分野の専門家や関連団体と協働しましょう。

もし余力があるなら、クリエイティブな制作プロセスの全工程にわたって伴走してくれる専門家と協働しましょう。契約形態はプロジェクト単位の契約や必要に応じた時間単位のコンサルティングなどがあります。支援してくれる団体については私たちの参考リソース一覧をご覧ください。

チームにゲームに登場させたいグループのメンバーがおらず、コンサルタントを雇ったり有給インターンシップを提供したりする資金がない場合は、キー1で述べたようにアプローチを慎重に計画することがとても重要です。次に説明するプレイテスターに加えて、センシティブティリーダーにも参加してもらうことを目指しましょう。

ゲームでの例

Hellblade: Senua's Sacrifice, by Ninja Theory

Ninja Theory は「Hellblade: Senua's Sacrifice」の制作にあたり精神科医や音響専門家といった訓練を受けた専門家に加えて、精神障害からの回復途中にある人々など、当事者としての経験を持つ専門家とも協働しました。こうした協力は開発プロセス全体を通して行われました。特に重要だったのは、プリプロダクションの初期です。専門家は単なる情報提供者ではなく、試作を繰り返すデザインのプロセスに不可欠な存在でした。詳しくはこちらをご覧ください。 [here](#)

ゲームでの例

Never Alone (Kisima Ingitchuna)

「Never Alone (Kisima Ingitchuna)」は描かれるコミュニティと密接に協働しながら創作を進めることが、いかに効果的かを示した良い例です。このゲームはイヌピアットの伝統的なストーリーをもとにしており、クック湾周辺一帯のアラスカ先住民を代表する非営利団体 Cook Inlet Tribal Council (CITC) から生まれました。そのため、開発を担当した E-Line Media と Upper One Games は、CITC と緊密に連携しながら制作を進めました。クリエイティブチームは定期的にアラスカを訪れ、部族コミュニティのメンバーや CITC と協議し、ナラティブやビジュアルデザインを丁寧に作り上げていきました。この密接な協働作業は、業界とプレイヤーの双方から高く評価されました。50 以上のベスト〇〇リストや多数の賞にノミネートされ、350 万以上のダウンロード、Steam での平均評価 9/10 という成功につながったのです。この成功を受けて、CITC と E-Line はインパクトゲームやその他のプロジェクトで協働を続けています。

CITC メンバーの視点から見た協働のプロセスについてはこちらをご覧ください。 [here](#)

メソッド：センシティブティリーダー

センシティブティリーダーに参加してもらい、ゲームが当事者のグループにどう受け止められるかを評価しましょう。

定義: センシティブティリーダーとは、制作途中の作品をレビューし、攻撃的な内容、誤った描写、ステレオタイプ、偏見、理解不足などがいないか等を確認する人のことです。センシティブティリーダーはたいいていの場合、作者が描こうとしている特定のアイデンティティやコミュニティに属しており、学術的な知識だけでなく個人的な経験も含めて作品の中で見つけた問題点をまとめ、どのように改善できるかを示すレポートを作成します。

特によく知らない文化を扱う場合、ゲーム開発者は複数のセンシティビティリーダーを雇うと良いでしょう。同じ文化的背景を共有していても、育った環境や個々の経験によって受け止め方が大きく異なるからです。³⁶

なぜ重要なのか：このプロセスはコンテンツの質を高めるだけでなく、あらゆる観客から前向きに受け取られる可能性も高めてくれます。

検討すべき質問

開発サイクルの主要な節目ごとに定期的な振り返りを行うプロセスを整え、チームメンバーやコンサルタントの視点が引き続きしっかり反映されるようにしましょう。特に開発期間が長いゲームではチームメンバーが何度も入れ替わることが多いため、このステップが重要です。

- チームメンバーやコンサルタントは1～2回だけでなく開発プロセスを通して議論に参加しましたか？
- あらゆる背景や経験年数のメンバーが意見を述べられるよう、組織としての実践やポリシーを整えていますか？
- チームメンバーやコンサルタントの視点はゲームの中に反映されていますか？

アチーブメント 1 達成！

実践しよう

関連するグループに属するコンサルタントやチームメンバーと定期的にフィードバックを行うプロセスを整え、彼らの視点を開発プロセスに一貫して反映させましょう。

アチーブメント 2：耳を傾ける

キャラクターやナラティブの選択に関するプレイテスターのフィードバックを収集、評価しそれらに基づいて要素を改善するための計画を立てましょう。

³⁶センシティビティリーダーについてさらに詳しく知りたい場合はアルバータ大学のガイドンスをご覧ください。

<https://guides.library.ualberta.ca/writing-editing-and-publishing-indigenous-stories>

メソッド：プレイテスター

なぜ重要なのか

プレイテストによって、外部プレイヤーの視点から貴重な洞察を得ることができ、ナラティブやキャラクターのリプレゼンテーション、インクルージョンがどう受け取られるのかを開発者が理解できます。

このセクションではインクルーシブなプレイテストを行うには誰を参加させるべきか、リプレゼンテーションやインクルージョンに関するフィードバックを得る際にプレイテスターにどんな質問をすべきか、そのフィードバックをゲームにどう活かすかについて説明します。

リソースが限られていても、開発に関わっていない人にゲームをプレイしてもらい、フィードバックを得ることでインクルージョンを実現するための目標に向けた貴重な洞察を得ることができます。

インクルーシブで有益なプレイテストのステップ：

- **多様な参加者の募集：**ゲームを試してもらう際は多様な人々を募集しましょう。ジェンダー、年齢、性的指向、人種／民族が異なる背景を持つプレイヤーを見つけるべく、友人、家族、友人の友人、同僚などに声をかけてください。もしゲームに周縁化されたコミュニティのストーリーやキャラクターが含まれている場合、そのコミュニティに属する人々にもプレイテストに参加してもらうことを目指しましょう。
- **インフォームド・プレイテスト：**プレイテスターにはアイデンティティに基づくリプレゼンテーションについてのフィードバックを求めていること、文化的な正確さなどを洗練するための意見を求めていること、不正確または攻撃的になりうるナラティブや描写を特定したいと考えていることをあらかじめ伝えましょう。
- **匿名でのフィードバック：**プレイテスターが匿名で意見を共有できる仕組みを用意しましょう。匿名性があることでより率直で正直なフィードバックが得られ、すべての意見を公平に扱いやすくなります。
- **チェックバック：**プレイテスターが具体的な問題点を指摘してくれた場合、修正後にその問題が解消されたかどうかを確認しましょう。匿名フィードバックの場合はそれが難しいですが、大幅な修正を行った際に再度プレイテストの機会を提供すれば確認できます。
- **謝意の表明：**プレイテスターがゲームの形成に大きく貢献してくれた場合は、エンドクレジットに名前を載せるなど正式な形で感謝を示す方法を検討しましょう。
- **謝礼：**協力してくれるコミュニティのメンバーには、その時間に対して謝礼を支払いましょう。リソースが限られている場合は関係性を継続できる別の方法を検討してください。例えば助成金申請の手伝い、そのグループへのゲームの無償提供、今後の作品への参加、またはコミュニティから依頼されたタスクを手伝うなどが考えられます。

検討すべき質問：

- プレイテスターの多くはゲーム内のキャラクターと同じアイデンティティを共有していますか？
- プレイテスターはゲーム内のナラティブに自分を重ねられていますか？
- プレイテスターは共有可能なビルドができてからではなく、開発プロセスの初期段階から関わっていますか？

- プレイテスターの視点はゲームの中に実質的に反映されていますか？
- 協力してくれたグループや個人と継続的な関係を築けていますか？その貢献を適切に評価していますか？
- 描かれている経験の当事者であるプレイテスターと継続的な関係を築き、進行に伴う変更点について意見をもらえる状態ですか？

アチーブメント 2 達成！

実践しよう：プレイテスターからの継続的なフィードバックのプロセスをしっかりと整え、ゲーム要素を改善してプレイヤーとのつながりを強めましょう。

基本コンセプト

インクルージョン：あらゆるアイデンティティを歓迎し尊重することで、個人が大切にされ、尊重され、声が届いていると実感できるようにすることです。

ステレオタイプ：人々や場所をカテゴリー化し、単純化して大まかに一般化するリプレゼンテーションのこと。ステレオタイプには大抵、あるグループに属しているという理由だけで、その個人についての思い込みや決めつけをしてしまうことが含まれます。こうしたステレオタイプは描かれた人々や出来事に対する受け手の態度に影響を与えるため、支配的なイデオロギーやエリート集団の権力を強化する可能性があります。

アンダーリプレゼンテーション：現実の人口比に比べて周縁化された集団が十分に取り上げられないこと。この不均衡は社会に対する認識をゆがめ、周縁化された集団に関する有害なステレオタイプを助長する可能性があります。

キー 4 達成おめでとう！

続けますか？次はキー 5：居場所を作る

キー 5 : 居場所を作る

キー 5 概要

このトピックは居場所を作るために取り組むべき 2 つの学習アチーブメントに分かれています。

1. 評価：インクルーシブなリプレゼンテーションの取り組みが、プレイヤーにどう受け取られているかをプレイヤーのフィードバックやエンゲージメント指標を用いて測定する。
2. 持続性：ゲーム内容におけるインクルーシブなリプレゼンテーションを長期的、前向きに変化させ続けるための開発プロセスを確立する。

アチーブメント 1 : 評価

インクルーシブなリプレゼンテーションの取り組みが、プレイヤーにどう受け取られているかをプレイヤーのフィードバックやエンゲージメント指標を用いて測定する。

イントロダクション

年次の進捗チェックを設定する。こうすることでリーダーの意思決定に役立つ確かなデータを提供でき、計画立案を助けチームに明確な方向性と自信をもたらすことができます。

ゲーム開発は通常複数年にわたる長いプロセスです。そのため、今日のプレイヤーの反応はゲームが完成した時とは大きく異なる可能性があります。例えば数年後にゲームがリリースされる頃、社会の状況はどのようになっているのでしょうか？

未来を完全に予測することはできませんが、年次の測定プロセスを導入することでより大きな方向性の変化を先読みしやすくなります。毎年の結果を比較することで傾向を把握し、前年からズレ始めている領域を特定できるようになるからです。

メソッド

プレイヤーのフィードバックやエンゲージメントを得る方法は様々です。量的にも質的にも多くの場面で収集できます。

- アンケート
- ゲーム内フィードバック
- プレイテスター（キー 4 で説明）
- グループインタビュー
- ゲーム分析

- コミュニティフォーラム
- 公開ゲームレビュー
- ソーシャルメディアでのコメント

検討すべき質問

1. 測定は妥当か？：測りたいものを測定できているか？
2. 測定は信頼できるか？：同じ手順で測定した時、同じ結果が得られるか？
3. 測定は再現可能か？：他の人が同じ手順で測定した場合にも同じ結果が得られるか？

行動しよう

リソースがあれば、テーマ別コーディングなどの解釈的フレームワークと利用可能なソフトウェアツールを組み合わせ活用しましょう。

- テーマ別コーディングは質的データを分析する一般的な方法で、収集したデータの中からパターンやテーマを見つけ整理する手法です。
- 以下のようなリソースはデータの中にある概念的なテーマの特定に役立ちます。
 - [Atlas.ti](https://atlas.ti)
 - [Lumivero](https://lumivero.com)

アチーブメント 1 達成！

実践しよう

定期的なアンケートや分析を実施し、インクルーシブなリプレゼンテーションに対するプレイヤーの反応を測定しましょう。質的データと量的データの両方を活用し今後の開発判断に役立てます。

アチーブメント 2：持続性

ゲーム内容におけるインクルーシブなリプレゼンテーションを長期的、前向きに変化させ続けるための開発プロセスを確立する。

イントロダクション

キー1では内省とインターセクショナル리티の視点からゲーム制作に向き合う方法を探りました。そのアプローチをインクルーシブなリプレゼンテーションに持続的な変化として定着させるには、ゲーム開発の前、最中、後のすべての段階で内省を行うことが重要です。

私たちは皆、この取り組みを共に進めていることを忘れないでください。チームメンバーや業界パートナーと協力し、あらゆる背景を持つプレイヤーにとってつながりと居場所を育むインクルーシブなコンテンツや空間を共に作り上げていくという共通のコミットメントを示しましょう。

記録する

開発プロセス全体を通して自分の考えや判断を丁寧に記録しておきましょう。こうした記録は後から振り返る時や時間の経過による変化を追跡したいときに特に役立ちます。

検討すべき質問

- 私は自分の開発プロセスの透明性を保ってきたらどうか？
- 私の社会的アイデンティティは世界の見え方や判断にどう影響しているだろうか？また、それはチームや会社のあり方とどうつながっているだろうか？
- 私は自分のゲームに対する他者の解釈を受け入れているだろうか？
- ゲームの要素をジェンダーや人種などのより大きな概念的枠組みと結びつけて考えてきたらどうか？

データを整理しもう一度振り返り共有する。

- ゲーム内のアイデンティティやナラティブについて収集したデータを整理し意味を読み解く。データの中に見られるパターン、テーマ、関係性についての最初の気づきを書き留めておくことで、今後の分析の方向性を定める助けになる。
- 自分自身のバイアス、思い込み、前提を振り返る。特定の視点がデータの解釈にどのような影響を与えているだろうか？
- 自分の振り返りをチームのメンバーと共有し、インクルーシブなリプレゼンテーションに向けた洞察や進捗を伝える手段とする。

やってみよう: 振り返りアクティビティ（プロセストレーニング）

複数のゲームをリリースした経験がある場合は、過去の作品を振り返り、ゲーム開発におけるリプレゼンテーションを理解するのに役立つ具体的なケースを選びましょう。良い例だけでなく改善が必要だった例も含め、さまざまな具体例を選んでください。

- そのゲームの開発では何がうまくいき何がうまくいかなかったのか？
- そのゲームが良く（または悪く）開発された背景にはどのような行動や条件があったのか？
- 自分がうまく開発できたと感じるゲームとそうでないゲームの開発プロセスを比較できるか？

行動しよう

ゲーム業界全体がインクルーシブなデザインと文化の優先に真摯に取り組む姿勢を示すことは、あらゆるプレイヤーを本当に歓迎できる空間としてゲームを育む道です。まずはインクルーシブなプレイヤーエンゲージメントやつながりを重視する社内プログラム・取り組みを支援し、積極的に推進しましょう。

チーム、パブリッシャー、ゲーム関連の場で協働を促し、すべてのプレイヤーにとってつながりと居場所を育むコンテンツと空間作りを優先しましょう。

アチーブメント 2 達成！

実践しよう

インクルーシブなリプレゼンテーションを開発プロセスの中核的な価値として組み込み、プロジェクトのタイムライン、チーム研修、企業理念、意思決定の枠組みに反映させましょう。

キー 5 達成おめでとう！

おめでとうございます。GDIプレイブックを修了しました！