

Tóm Tắt

Sách Hướng Dẫn GDI

Hàng tỷ game thủ trên thế giới với đủ mọi độ tuổi, hoàn cảnh và quan điểm sống được kết nối với nhau thông qua niềm vui chơi game.¹ Tuy nhiên, rất nhiều nghiên cứu đã chỉ ra rằng có một sự khác biệt lớn trong việc những người chơi ngày nay là ai và sự phản chiếu của bản thân họ qua chiếc màn hình. Geena Davis Institute (GDI) đã tạo ra quyển sách hướng dẫn này để giúp bạn hiểu rõ hơn, suy ngẫm và giải quyết những thành kiến có thể tồn tại trong cách tạo ra câu chuyện và phát triển nhân vật trong trò chơi của bạn. Mục tiêu của chúng tôi là cung cấp những công cụ nhằm hỗ trợ các nhà phát triển trò chơi trong việc tạo ra những thay đổi tích cực trong độ nhận diện và hòa nhập.

Sách Hướng Dẫn GDI được chia ra làm 5 chủ đề, chính là chìa khóa giúp bạn tạo ra những trò chơi hấp dẫn và ý nghĩa.

Chủ Đề 1: Tạo Cách Tiếp Cận

Việc nhận thức được trải nghiệm của các cá nhân có sự khác biệt như thế nào tùy thuộc vào sự đối nghịch trong danh tính, cũng như cách bản sắc riêng của chúng ta, định hình quan điểm của chính mình là điều rất quan trọng. Tự soi chiếu bản thân bằng cách nhìn nhận nội tâm để tạo ra các quyết định sáng tạo thấu đáo và tôn trọng. Ngoài ra, việc khám phá và hiểu được cách danh tính của từng cá nhân sẽ lặp lại và có gây tác động đến trải nghiệm của họ có thể giúp bạn tạo ra những nhân vật chân thực, đa chiều, để lại nhiều dấu ấn đáng nhớ với người chơi.

Chủ Đề 2: Viết Lên Câu Chuyện

Nếu trò chơi của bạn lấy bối cảnh và thời gian thực trong quá khứ, bạn muốn phản ánh hiện thực lịch sử và văn hóa nào? Hãy kết hợp các nghiên cứu, xin tư vấn từ những chuyên gia và cộng tác với mọi thành viên trong nhóm để đưa ra những lựa chọn này. Phát triển cốt truyện và nhân vật tích cực thường thách thức các khuôn mẫu dựa trên danh tính. Đổi lại, hãy tạo ra các câu chuyện phức tạp và mở rộng cơ hội phát triển câu chuyện đó bằng cách nêu bật những quan điểm, tiếng nói và trải nghiệm đa dạng bằng cách sử dụng tính sáng tạo và đổi mới.

Chủ Đề 3: Vẽ Ra Nhân Vật

Hướng tới mục tiêu tạo ra một dàn nhân vật đa dạng - từ nhân vật chủ đạo cho tới những nhân vật không phải người chơi (NPC) - để giúp người chơi kết nối với bối cảnh tổng thể trong trò chơi của bạn. Tìm hiểu về điều mà các nghiên cứu đã chỉ ra về mức độ ảnh hưởng trong thế giới thực đối với người chơi từ trải nghiệm trong trò chơi, và sử dụng sự hiểu biết đó để tạo nên chân dung nhân vật, ưu tiên

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

sự tôn trọng, trải nghiệm và sự tương tác. Một khuôn mẫu mà bạn có thể sử dụng để xây dựng các nhân vật đa chiều với tính cách, động cơ và cốt truyện riêng biệt chính là “5P” của GDI. Khi phát triển tuyến nhân vật của bạn, hãy suy nghĩ về tạo hình của họ vì nó liên quan đến:

1. **Prominence - Độ nổi bật:** Nhân vật có tầm quan trọng như thế nào đối với thế giới trò chơi?
2. **Power - Sức mạnh:** Nhân vật có khả năng đưa ra quyết định/lựa chọn không?
3. **Personality - Tính cách:** Tập hợp đặc điểm độc đáo nào xác định tính cách và hình thành nên các tương tác và phản ứng của họ trong trò chơi?
4. **Proficiency - Độ thành thạo:** Nhân vật sở hữu các kỹ năng, khả năng và tài năng độc đáo nào trong thế giới trò chơi?
5. **Profession - Nghề nghiệp:** Công việc, vai trò hoặc trình độ chuyên môn của nhân vật trong thế giới trò chơi là gì?

Chủ Đề 4: Thiết Lập Kết Nối

Trực tiếp quy tụ những người có thể nói về những quan điểm đa dạng và sắc thái bản sắc để thực sự xây dựng sự kết nối với người chơi. Bạn có thể có được điều này bằng cách bao gồm và tập hợp lại các phản hồi từ những người mà bạn muốn đại diện trong quá trình phát triển. Sau đó, tinh chỉnh trò chơi dựa trên các phản hồi đó và nhớ kiểm tra lại để đảm bảo rằng những vấn đề được đề ra đều đã được giải quyết.

Chủ Đề 5: Tạo Vật Phẩm/Nội Dung Xung Quanh

Hãy cân nhắc các chiến lược để nâng cao mức độ tương tác của người chơi và khuyến khích giữ chân người chơi lâu dài.

Bạn có thể đánh giá phản hồi của người chơi đối với các nỗ lực tăng cường nhận diện thông qua phản hồi của người chơi và số liệu tương tác. Hợp tác là sức mạnh: tạo điều kiện làm việc chặt chẽ giữa các đội nhóm, nhà phát hành và những đơn vị liên quan đến trò chơi nhằm ưu tiên tạo ra các nội dung, không gian kết nối cũng như các vật phẩm/nội dung khác dành cho mọi người chơi.

Độ nhận diện bao gồm rất nhiều sắc thái, vậy nên Sách Hướng Dẫn GDI sẽ không bao gồm những thách thức mà bạn có thể sẽ gặp phải - đây là một công cụ, không phải bảng liệt kê những điều cần thực hiện. Như bạn sẽ thấy, chúng tôi khuyến khích kết hợp sách hướng dẫn này với sự tư vấn từ các chuyên gia, các nguồn bổ sung khác và cả những phương pháp thực hành toàn diện của công ty để đạt được mục tiêu của bạn.

Cảm ơn bạn vì đã đồng hành cùng chúng tôi!