



## Papers, Please

ジャンル：アドベンチャー

開発元：Lucas Pope

発売元：Lucas Pope

発売年：2013 年 8 月

## 入国審査官の“業務”を通して 浮き彫りになる外国人への感情。

1980 年代、架空の共産主義国であるアルストツカの入国審査官として、日々長蛇の列を成す入国者と対峙し、書類確認や審問を通して相手の入国可否を決める“業務”をこなしていく作品。入国者の処遇は完全にプレイヤーの手に委ねられており、仕事を求める移民や、一筋の希望にすぎない亡命者を見逃すのも自由だ。だが、それは同時に犯罪者や、あるいはテロリストの脅威とも紙一重であることを意味しており、入国者に対する国の態度も政治情勢によって目まぐるしく変わっていく。そして何より、主人公はその仕事で得たお金で家族を養わなければならない。仕事で得られる給料は薄給かつ歩合制であり、職場への忠誠心、あるいは正義を貫いて生きていけるほど状況は甘くない。業務を繰り返していく中で、やがて本作は外国人の入国を巡る現実世界の問題に対するプレイヤーの感情を残酷なほどリアルに引き出していく。

# 人権・民族

# 難民・移民



©2020 Sony Interactive Entertainment LLC. Created and developed

## The Last of Us Part II

ジャンル：アクションアドベンチャー

開発元：Naughty Dog, LLC.

発売元：株式会社ソニー・インタラクティブ  
エンタテインメント

発売年：2020 年 6 月

## 綺麗ごとなしに突きつけられる

## 自分らしく生きるとは？という問い。

人間を凶暴化させる寄生菌の感染爆発によって荒廃した米国を舞台に、その中で何とか生き延びようと必死にもがく人々の姿を、人間の持つ残酷さを含めて徹底かつ容赦なく描く『The Last of Us』シリーズの 2 作目。“復讐の連鎖”を描いた本作では、ある人物に対する復讐に取り憑かれた女性・アビーの物語が描かれる。かつて所属していたカルト教団から「(生まれ持った性である) 女性として生きることを拒んだ」ことによって追放されてしまった少年・レブとの出会いがアビーの運命を大きく変える。信仰と社会と性自認の狭間で過酷な運命に翻弄されながらも懸命に生きる彼の存在は、か

つて復讐<sup>ふくしゅう</sup>のためだけに生きていたアビー（とプレイヤー）に対して、「自分らしく生きるとはどういうことなのか？」という問いを、綺麗<sup>きれい</sup>ごとを排除<sup>はいじょ</sup>した上で強く突きつける。

#LGBTQ+



## The Vale: Shadow of the Crown

ジャンル：アクションアドベンチャー  
開発元：Falling Squirrel Games,  
Creative Bytes Studios  
発売元：Falling Squirrel Games Inc.  
発売年：2021 年 8 月

### 真っ暗なプレイ画面。

視覚障碍<sup>しかくしょうがい</sup>の疑似体験<sup>ぎじたいけん</sup>とゲーム性<sup>せい</sup>が共存<sup>きょうぞん</sup>。

ぜんもう じよせいけんし  
全盲<sup>ぜんもう</sup>の女性剣士<sup>じよせいけんし</sup>となって、とある王国<sup>きき</sup>の危機<sup>きき</sup>へと対峙<sup>たいじ</sup>するアクション RPG 作品。作品の舞台設定<sup>ぶたいせってい</sup>などは王道の中世ファンタジーに則<sup>そく</sup>した内容<sup>ないよう</sup>となっているが、その最大<sup>さいだい</sup>の特徴<sup>とくちょう</sup>は主人公<sup>しやうがいに</sup>の障碍<sup>しょうがい</sup>を踏まえ「実際に画面<sup>ふ</sup>が真っ暗<sup>じっさい</sup>である」という点にある。プレイヤーは視覚的な情報<sup>しかくてき</sup>を一切遮断<sup>じょうほう</sup>して聞こえてくる音<sup>おと</sup>のみを頼<sup>たよ</sup>りに、目的<sup>もくてき</sup>の場所<sup>ばしょ</sup>へと歩<sup>あ</sup>みを進め、装備<sup>そうび</sup>を整え、立ち<sup>た</sup>ちはだかる敵<sup>てき</sup>に対して武器<sup>ぶき</sup>を向けなければならない。本作は視覚障碍者<sup>しかくしょうがい</sup>への支援団体<sup>しえんだんたい</sup>と当事者<sup>とうじ</sup>からのフィードバックを踏まえながら制作<sup>せいさく</sup>されており、優れたサウンドデザイン<sup>すぐ</sup>も相まって、圧倒<sup>あつとうてき</sup>的な没入感<sup>もくじく</sup>を与えると共に、視覚障碍<sup>しかくしょうがい</sup>がある当事者<sup>とうじ</sup>の疑似体験<sup>ぎじたいけん</sup>、そして実際に視覚障碍<sup>じっさい</sup>がある人々<sup>しかくしょうがい</sup>へのアクセシビリティ・サポートを見事に両立<sup>りやうりつ</sup>させているという稀有<sup>けう</sup>な作品となっている。

# 障害



ゲームライター

ノイ村 neu mura

主に海外のポップ／ダンスミュージックを好み、普段は一般企業に勤めつつ、シーン全体を俯瞰する視点などが評価され、2019 年よりライターとしての活動を開始。近年はビデオゲームに関する記事も多く執筆。J-WAVE「SONAR MUSIC」、TBS ラジオ「アフター 6 ジャクション」などのラジオ番組にもゲスト出演し、幅広く評論活動を行っている。