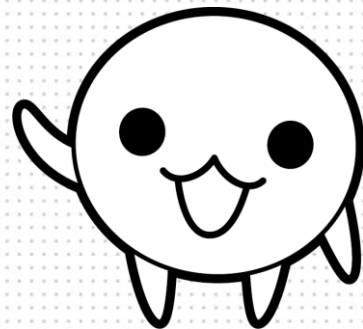


# GDCで日本人として講演した事を ポストモーテムし（以下略）

ヨコオタロウ（ゲームクリエイター／無職）



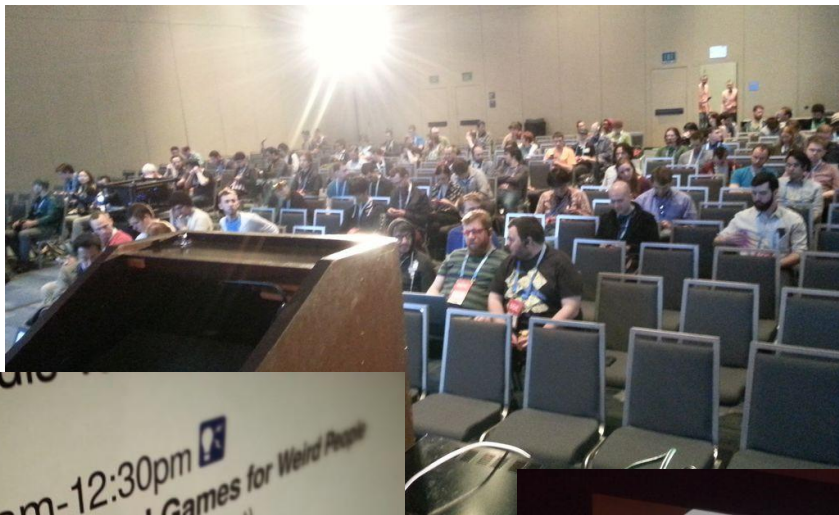
# プロフィール

**名前:ヨコオタロウ**

**経歴:ナムコとかSCEとかキャビアとか。**

**代表作:「ドラッグオンドラグーン」「ニーア」**

プ ロ フ ィ ー ル

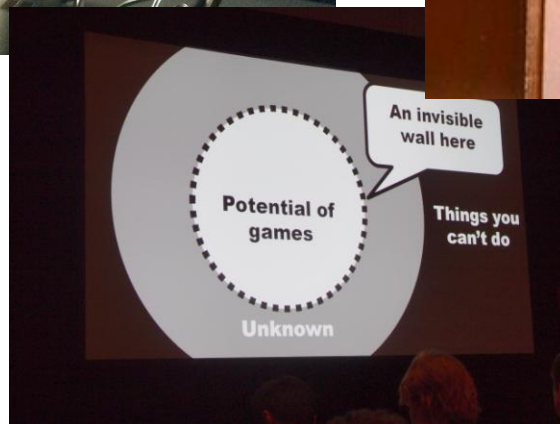


Jose Luis

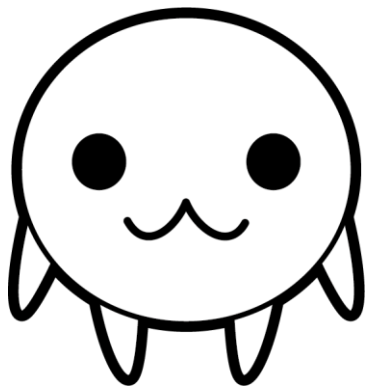
11:30am-12:30pm   
**Making Weird Games for Weird People**  
Taro Yoko (Independent)

2:30-3:30pm   
**Game rain or Shine: rain Posimotion**  
Ikeda (Sony Computer Entertainment/Japan Studio)

Great East Japan Earthquake  
Asahi (Cyberz Inc.)



**「ヨコオタロウ」  
「GDC」で検索。**



GDC

GDC  
EUROPEGDC  
NEXTGDC  
CHINA

ADC

GDC  
VAULT

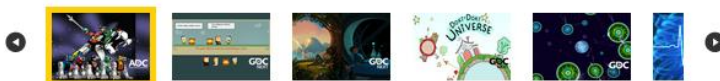
Login

Subscribe

Newsletter

GDC  
Vault[video + audio + slides](#) | [news](#) | [store](#) | [FAQ](#)GDC: [f](#) [t](#)

## Featured Videos



SUBSCRIBE NOW ★

Get Instant Access to all Members Only Content!

Free Content →

598 sessions

Members Only →

2582 sessions

## Browse by Category

[Programming](#)  
[Other](#)  
[Independent Games](#)  
[Audio](#)  
[Production](#)[more categories →](#)

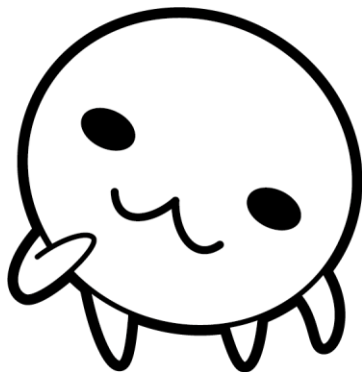
## Browse by Event

[GDC 2014](#)  
[ADC 2013](#)  
[GDC Next 2013](#)  
[GDC Europe 2013](#)  
[GDC 2013](#)[more events →](#)

**日本人講演者は  
とっても不利である！**

**ニ ホ シ ジ シ ピ シ チ**

- ・英語を話せない不利。
- ・文化的な不利。

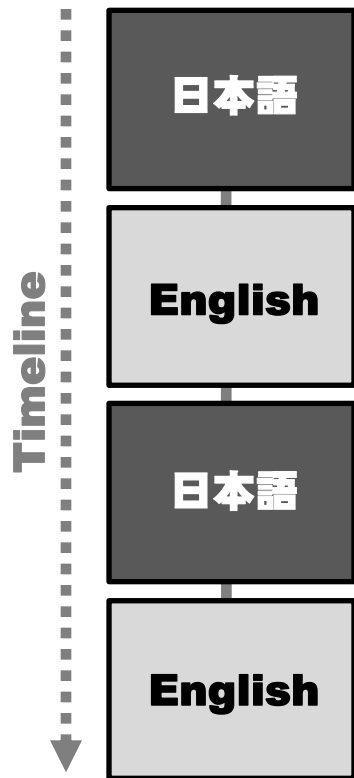


# 「英語を話せない不利」 とは何か？

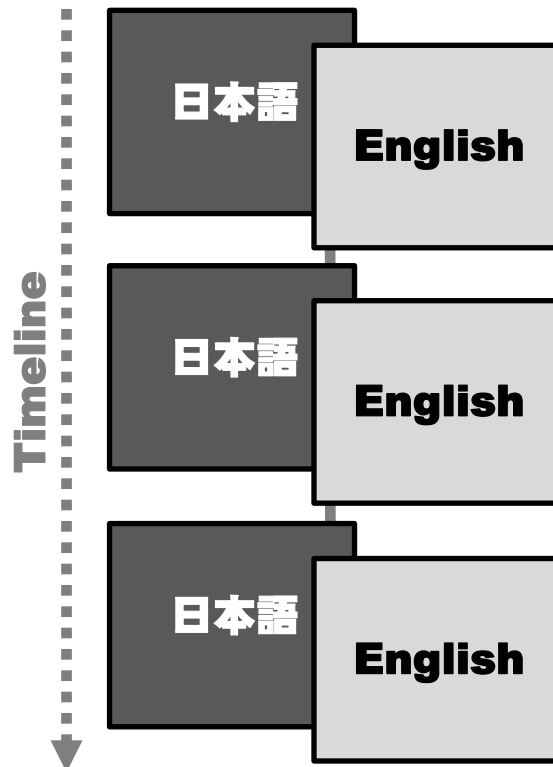
コ ト バ ノ カ ベ

**基本は「事前翻訳」**

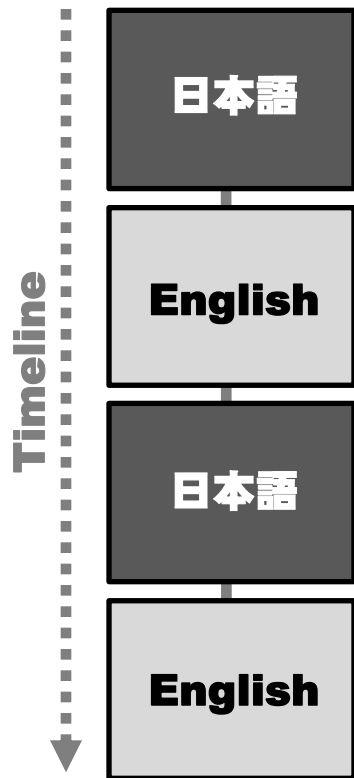
## 通常の通訳



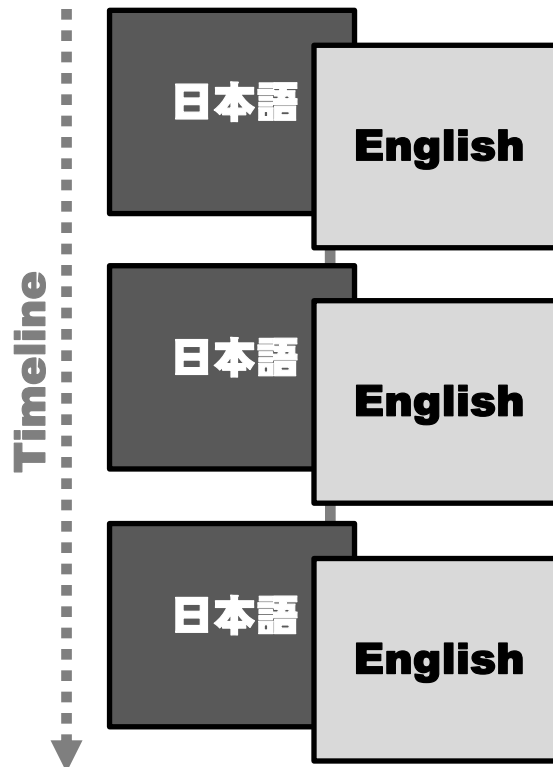
## 事前翻訳



## 通常の通訳



## 事前翻訳



**通訳を挟む事によって発生する問題**

- ・情報が減る。**
- ・感情が減る。**

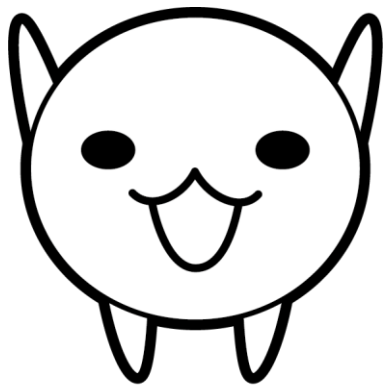
**通訳を挟む事によって発生する問題**

- ・情報が減る。**
- ・感情が減る。**

# 「文化的な不利」 とは何か？

フ   シ   カ   ノ   カ   ベ

**アメリカ人は  
感情を表す生き物です。**





**アメリカ人が感情を表している例。**

**昨今のプレゼンの傾向。**

- ・ **ウィットのある喋り。**
- ・ **固いプレゼンの減少。**

**TED**



**サnder教授**



## Sully is an Animal

Neck and Head are heavy. They should ride low like an animal. The pupils of the eyes should ride just above the shoulders at default.



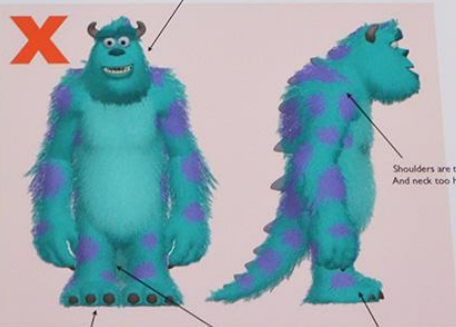
Toe hook his tail out for silhouette. It also reminds the audience he is a monster.

Turn feet out. It gives him better silhouette and is more athletic.

Don't drag tail.

Give a slight bend. This helps feel his weight and also silhouettes his legs.

Head is riding to high. He starts to look like a "Dude in a Suit".



Shoulders are too low And neck too high

Feet should not be pointed directly at camera. This makes his legs look like sticks.

Pose tail out. This opens the center for a better read of his legs

No TZ

4Gamer.net  
<http://www.4gamer.net/>

# ピクサーの講演風景

My Account

Back

Survey

GDC 2014 SESSION EVALUATION

*Please rate the session you recently attended. Your score impacts future programming of this conference. We examine your feedback closely and appreciate your help!*

Title: **There and Back Again: Koji Igarashi's Metroidvania Tale**

Speaker(s):  
**Koji Igarashi, .**

Date: **3/21/2014**

Time: **2:30:00 PM - 3:30:00 PM**

Format/Duration: **Lecture / 60-Minute**

Room: **Room 303, South Hall**

Track(s): **Design**

Any problems with AV or room issues should not be considered when rating the presentation.

1 Please rate this presentation by choosing ONE word.

☐ Excellent = Definitely invite back

☐ Good = Above average

☐ Poor = Below average

☐ Terrible = Do not invite back

considered when rating the presentation.

1 Please rate this presentation by choosing ONE word.

☐ **Excellent = Definitely invite back**

☐ **Good = Above average**

☐ **Poor = Below average**

☐ **Terrible = Do not invite back**

**日本人のプレゼンで発生しがちなのは…**

**台本通りの固い喋り。**

**日本人のプレゼンで発生しがちなのは…**

**国民性の相違による  
対話の無さ。**

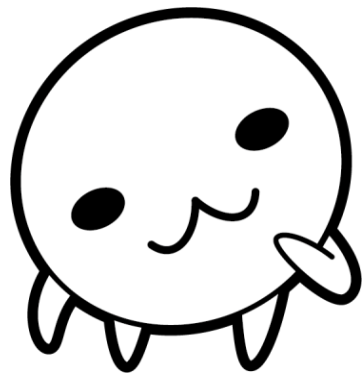
**結果としてどうなるのか ？**

**日本人の講演は、  
暗く、平坦で、  
ツマラナイ。**

**…と思われる可能性がある。**



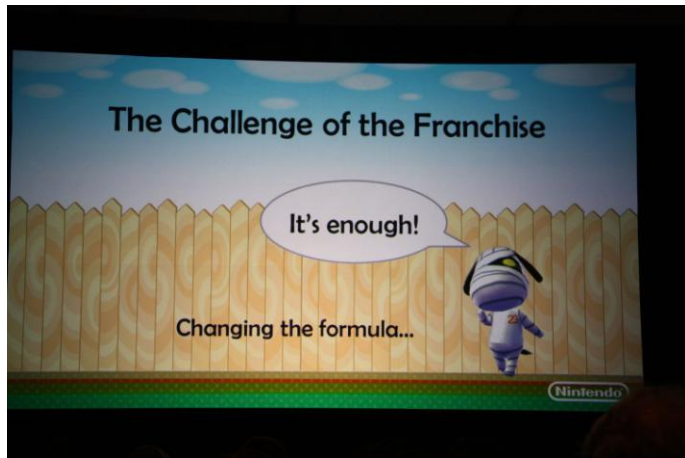
# じゃ、どうするの？



ド ウ ス ン ノ ヨ ？

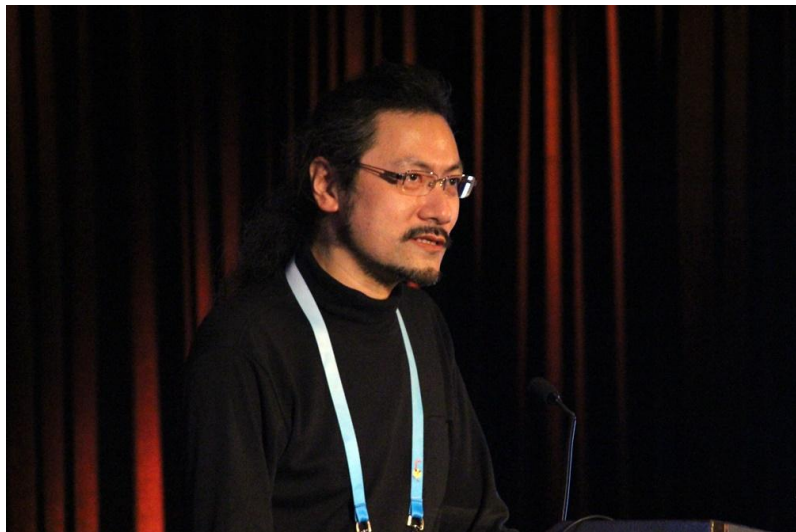
**「事前翻訳」がベター**

# 任天堂の事例



**「完璧に仕上げる系」**

# 五十嵐さんの事例



MARCH 17-21, 2014 GDCONF.COM

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2014

## Improve the Controls

Common pitfall for action game franchises:

↓

Cater to the requests of mature, dedicated fans

↓

Difficulty level rises

**We hated, *hated*, hated  
falling to your death!**

「柔らかく話す系」

# ディスカッション事例

ジ ブ ン デ シ ラ ベ ル



**「英会話混ぜる系」**

# ヨコオタロウの事例

ジ ブ ン デ シ ラ ベ ル



- ・リハーサルを行った。
- ・他の講演を調べた。
- ・本を読んだ。

ジ ブ ン デ シ ラ ベ ル

FOREWORD BY GUY KAWASAKI

# プレゼンテーション zen

プレゼンのデザインと伝え方に関するシンプルなアイデア 第2版

*2nd Edition*  
revised & updated



ガー・レイノルズ

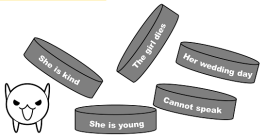
ALWAYS LEARNING

PEARSON

2014/03/16 (日) 18:49

PowerPoint 発表者ツール - [GDC14\_yoko\_english\_140304.pptx]

目を上げる  
目を開く  
笑う



■感情は経験がもたらす、落差。  
★理由を丁寧に沢山積む。

■積むほど、最後の感情のピークは大きく。  
★さらに共感も高くなる。  
★製品の中で最大の範囲、時間をかけるべき。

■物語の感動を重視するなら。

スライド: 27/98      時間: 00:22      7:34      ズーム: [アイコン]

24 "a girl dies"  
"she is very kind"  
"she cannot speak"  
"she has wedding day"  
"a girl dies"

25 "she is still young"  
"she cannot speak"  
"she is very kind"  
"she has wedding day"  
"a girl dies"

26 "she is still young"  
"she cannot speak"  
"she is very kind"  
"she has wedding day"  
"a girl dies"

27

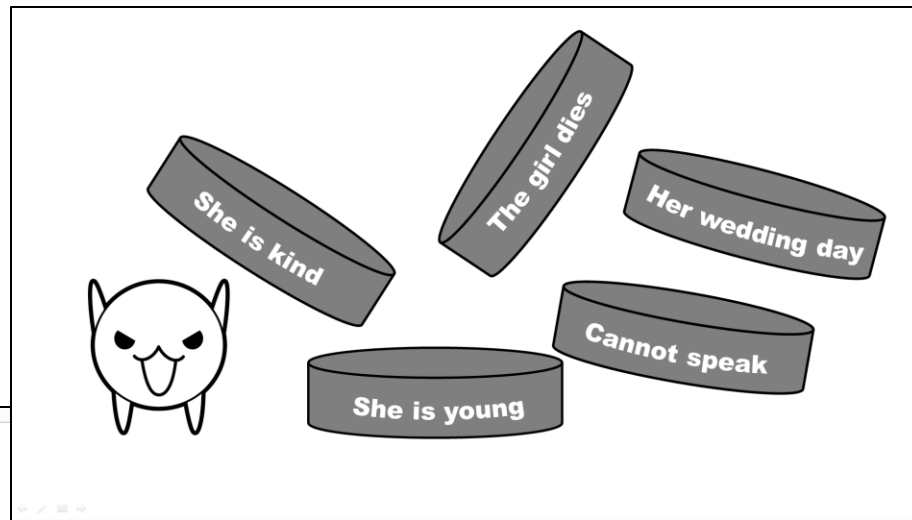
28 "she is still young"  
"she cannot speak"  
"she is very kind"  
"she has wedding day"  
"a girl dies"

29 "she is still young"  
"she cannot speak"  
"she is very kind"  
"she has wedding day"  
"a girl dies"

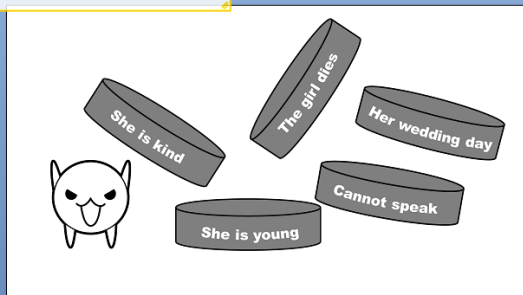
30

デスクトップ

7:34  
2014/04/03



目上げる  
目を開く  
笑う



■感情は経験がもたらす、落差。

★理由を丁寧に沢山積む。

■積むほど、最後の感情のピークは大きく。

★さらに共感も高くなる。

★製品の中で最大の範囲、時間をかけるべき。

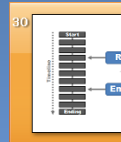
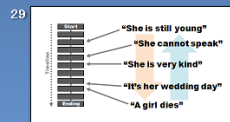
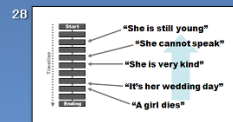
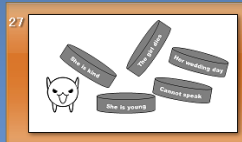
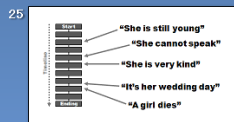
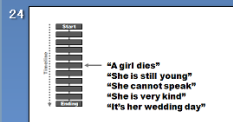
■物語の感動を重視するなら。

スライド: 27/98

時間: 00:22

7:34

ズーム:



**「通訳」と「感情」の不利を補う為には・・・**

**通訳のギャップを埋める為に・・・**

- ・ **要約された図と文。**
- ・ **通訳さんを気にかける。**
- ・ **Q&Aは余裕を持つ。**

**通訳のギャップを埋める為に・・・**

- ・ **要約された図と文。**
- ・ **通訳さんを気にかける。**
- ・ **Q&Aは余裕を持つ。**

**感情のギャップを埋める為に・・・**

- ・声や動きを伝える。**
- ・重要なポイントは  
「図」「文章」で伝える。**

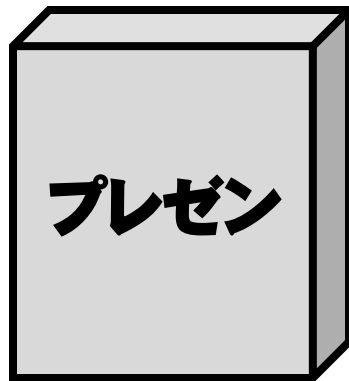
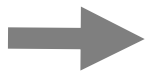
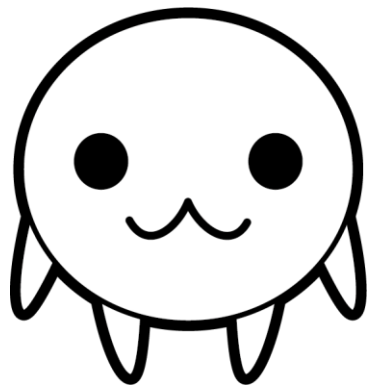
**感情のギャップを埋める為に・・・**

- ・ **声や動きを伝える。**
- ・ **重要なポイントは  
「図」「文章」で伝える。**

**だけど、一番大切なことは…**

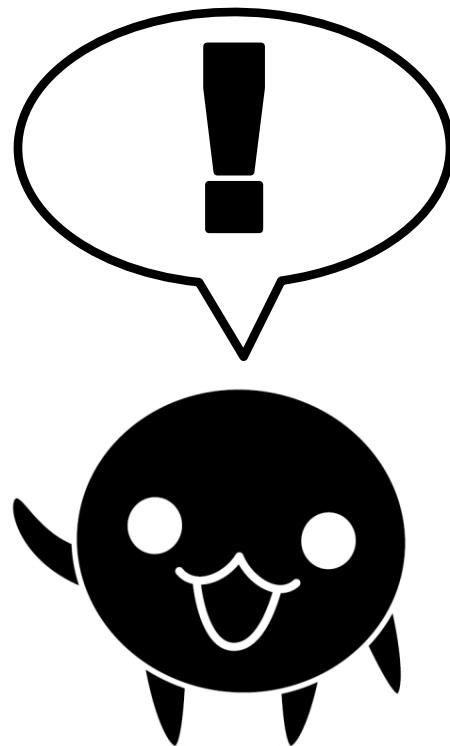
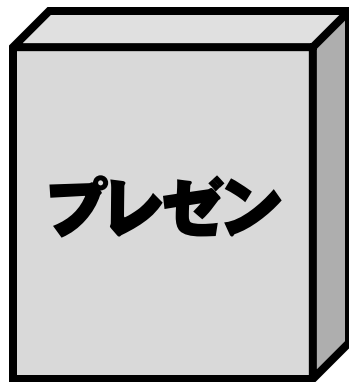
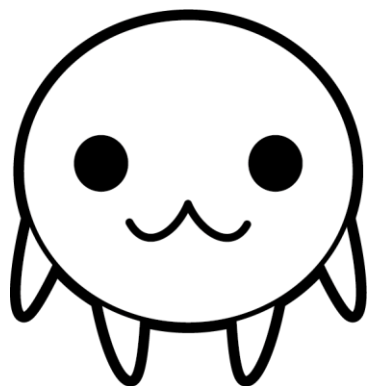
**相手の脳内に  
感情を生成する事。**

自分



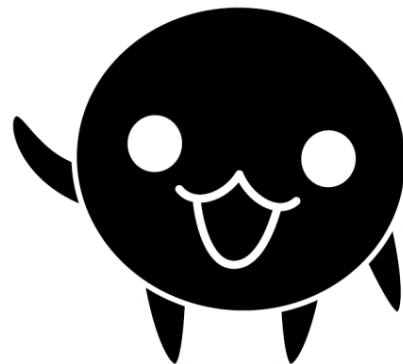
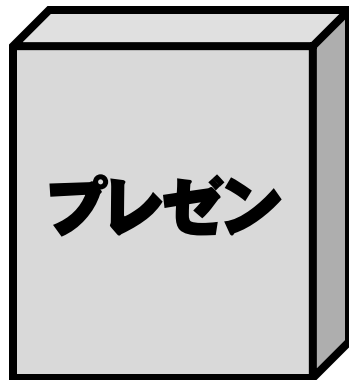
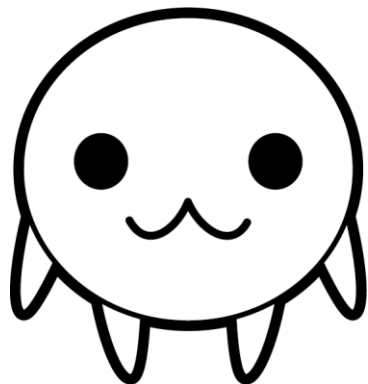
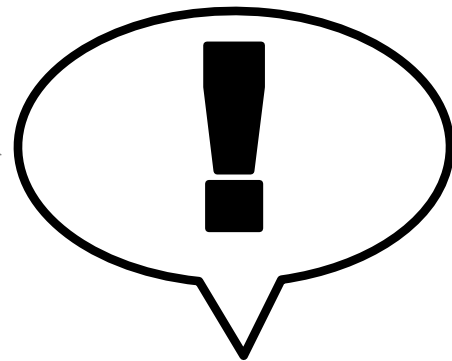
他人





**重要なのはコレ**

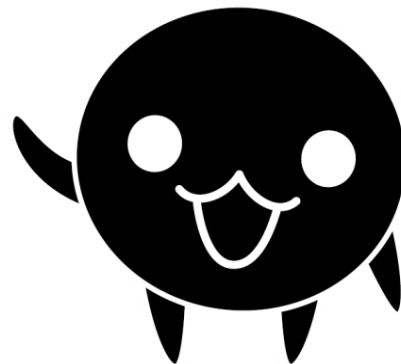
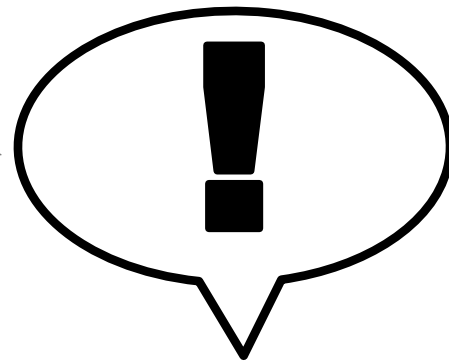
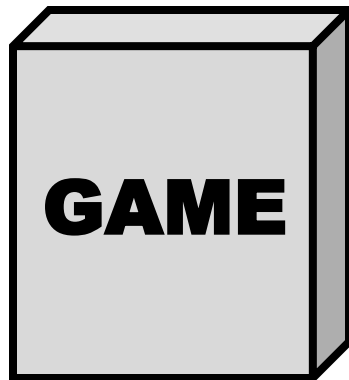
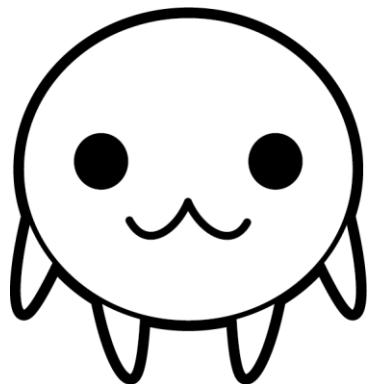
**コレは重要ではない**



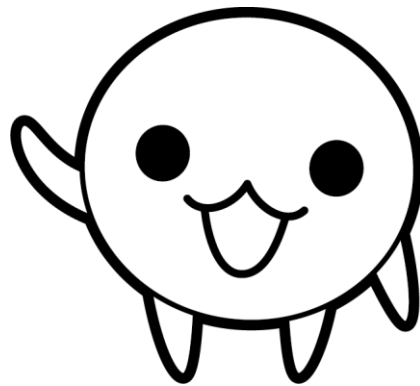
**プレゼンはゲーム  
作りによく似ている。**

**The important thing**

**Not important**



# Thank you for Listening !



ア リ ガ ト ウ ゴ ザ イ マ シ タ