

# Article 人工知能を体験する 『デトロイト ビカム ヒューマン』

## Experiencing AI in “Detroit: Become Human”

三宅 陽一郎  
Youichiro Miyake

株式会社スクウェア・エニックス  
SQUARE ENIX CO., LTD.  
y.m.4160@gmail.com, <https://miyayou.com/>

**Keywords:** digital game, Detroit: Become Human, android, society, AI-ego, experience.

『Detroit: Become Human』(PlayStation®4用ソフトウェア, 2018年, Sony Interactive Entertainment Inc.) (図1)は, 人工知能をテーマとしたアドベンチャーゲームである。アンドロイド(人型人工知能)が普通になった社会で, アンドロイドから人間社会を見つめる作品である。人間の内に潜む, 人工知能への期待, 失望, 希望, 憎しみ, 畏れと恐れ, プレーヤは三体のアンドロイドの意識となりながら, ささまざまな人間と接し, 人間のさまざまな面を学び, 知り, 人間社会の中でアンドロイドの権利と居場所を勝ち取ろうとする。人工知能となり, 未来社会を体験する社会派のゲームである。



図1 『デトロイト ビカム ヒューマン』のパッケージ

### 1. ゲームの背景

人工知能やロボット, ドローンが飛び交う未来について思想したり, 想像し

たりするのはとても良いことだ。しかし, 最先端のゲームをもってすれば, 実際にそれを体験できる。しかも, 近未来を「人工知能」の側から体験できる, それが本ゲームの最大の特徴である。「人工知能から社会を見る」体験ができる。人工知能から見えるのは, 人工知能に対する人間の反応である。

本作の舞台は「2038年のデトロイト。人工知能やロボット工学が高度に発展を遂げた, アンドロイド産業の都」と設定されている(図2)。美しく整備された場所もある。未来のデトロイトで, キャラクタを操作しながら, ミッションをこなしていくことでゲームは進行する。



図2 物語の舞台「2038年のデトロイト」

### 2. デジタルゲーム小史

ここで, より大きな視点からデジタルゲームの歴史と本作の関係を振り返ってみる。1980年代を通してゲームはドット絵と呼ばれる2Dのピクセル単位のアートを「スプライト」という単位で動かす技術が主であった。その表現はとてもシンプルであったために, 世界中に受け入れられることとなった。一方で, ゲーム産業はアニメーションの表現力に対して常に引け目と憧れをもっ

ていた。1990年代から2000年前半のデジタルゲームは, アニメーションをゲーム内に取り込めるようになり, 具体的には大容量ムービーを流せるようになる, アニメ2クール分の長いストーリーをゲーム内で展開する, アニメ的なエフェクトなどが隆盛する, などアニメ文化とゲーム文化は融合し大きな飛躍を遂げた。

また同時に90年代半ばには3Dゲームが出現し, アニメ文化とゲーム文化はいったん乖離することとなる。00年代中盤から現在にかけて, デジタルゲームはハリウッド文化と融合することで発展した。大人のための物語, 骨太の主人公達, ワイルドでリアリティのある世界, SF色の強いストーリー, などである。パリに拠点を置くゲーム製作会社「クアンティック・ドリーム(Quantic Dream)」は, 前作は洋画風サスペンスのアドベンチャーゲーム『HEAVY RAIN 一心の軌むるとき』をヒットさせた。それに継ぐ本作は前作をしのぐ渾身の一作といわれている。映画数本分の物語の量がある。

### 3. 物語の背景

物語は近未来, 2038年の設定である。そこでは, 高度な人工知能を搭載した人型ロボット(アンドロイド)があらゆる場所で使役されている。普通の家庭に1台のアンドロイドがいる, そんな世界であるが, 人間の失業率はアンドロイドの普及もあって30%を超えている。アンドロイドは人間に奉仕するようにつくられているが, 社会の一定の層からは

敵意をもって見られている。効率的な社会のためにアンドロイドを採用するが、それ自体が社会問題となっている緊張をもつ社会である。そのバランスは一触即発である。ゲームの物語ルートによっては事件を契機に大きくそのバランスが崩れていくことになる。人間の庇護下から抜け出したアンドロイド達は居場所を失う。

本作品は人間の社会の中で人工知能アンドロイド達が、穏やかに言えば居場所を求め、率直に言えば「居場所を勝ち取る」物語をプレーヤの選択で進めていくゲームである。結末はいく通りもあり、プレーヤの選択で、物語は大きく変化し、数多の結末を迎えるゲームシステムになっている(図3)。同じ結末でもいく通りもの道筋が存在する。



図3 選択肢を選ぶゲーム画面

#### 4. 三体のアンドロイド

プレーヤが操作するのは三体のアンドロイドである。それぞれが独立したストーリーを展開するが、しだいにそのストーリーが交錯するつくりになっている。ストーリーは章立てで区切りがあり、ストーリーの進行と分岐は一覧できるチャートの形で可視化される。プレーヤは独立に進行するそれらの物語のアンドロイドとなり、さまざまな問題に直面する。そこで進行ミッションをクリアしながら、物語の行く末を決める重大な決定を迫られることになる。

プレーヤはアンドロイドとなって人間と対話を重ねていく。会話は擬似言語会話である。あらかじめ台詞は決められて声も当てられている。台詞はあらかじめ用意されたものであるが、プレーヤは発言する会話を選択肢から選ぶことで発言する。その会話が周囲の感情を変えて物語の進行を変えていく。

ここからはゲームの内容に関わる内容となるので、プレイされる方はぜひこ

こまで読むのをやめてプレイした後で読んでいただきたい。もう少し読んでみよう、という方は続けて読んでいただきたい。

なお、プレーヤの選択次第で物語は大きく変化し、数多の結末を迎えるゲームシステムとなっているため、以降に記載するストーリーは、筆者が体験した内容であり、選択次第では違うストーリーになることを理解したうえで読んでいただきたい。

#### 4.1 警察官アンドロイドがアンドロイドを追跡する

一体目の主人公は警察官アンドロイドである(図4)。アンドロイドは人間の刑事と一緒に逃亡したアンドロイドを追う、という任務に着く。いわゆる二人の刑事が犯人を追う「バディもの」の展開が続くことになる。ベテランの刑事は、最初はアンドロイドを忌避するが、少しずつ心を開いていく。このあたりは、ハリウッド映画そのものである。暴走するアンドロイドを説得したり、追跡したり、アンドロイドを毛嫌にする刑事と雑談して交流を温めたりする。このアンドロイドは人間の側に立ち、人間に反抗するアンドロイド達を説得しようとするが、だんだんと人間側が正しいのか、アンドロイド側が正しいのか、わからなくなってくる。そして、アンドロイドか、人間社会か、どちらの側に立つか最終的な判断はユーザの手に委ねられ、選択肢が画面で表示され選ぶことになる。



図4 警察官アンドロイド「コナー」

#### 4.2 逃亡するアンドロイド

二人目のアンドロイドはハウスヘルパーのアンドロイドである(図5)。横暴な主人から言いつけられた仕事をこなしていき、お皿を洗ったり、机を整理したり、ごみを捨てたりしていると、いたい自分はゲームの中で何をやっているのだろうと思う。「横暴な人間ってムカ

つくなあ」という感情を自分が抱いたとき、自分は今、「アンドロイドの気持ち」なんだと気付く。しかし、アンドロイドには感情がない。ゲームの中のアンドロイドは淡々と仕事をこなす。プレーヤは鬱屈した気持ちになる。こんなゲームでもなければ、人間の命令で掃除やら部屋の片付けをするアンドロイドの気持ちがわかることはないかもしれない。

このアンドロイドは虐待を受けている少女を守るために、その家から逃亡する。しかし、アンドロイドであり行き場がない。警察の追手から逃れ、少女の手を引いたロマンティックな逃亡劇が展開する。



図5 子供を守り逃亡するアンドロイド「カーラ」

#### 4.3 アンドロイドのリーダー

最後は一人の青年アンドロイドである(図6)。身体の不自由になった老画家の画家の介護と、創作活動の手助けをしている。老画家の代わりに買物に行ったりする。この老画家は常にアンドロイドと対等に接しようとする紳士であり、理性の人である。人間にも容赦のない批判を加える。アンドロイドの創造性を信じ、社会のリーダーとなるように促す。青年はレジスタンスに加わりながら、人間社会におけるアンドロイドの地位の改善を人間社会に突きつける。それが穏便な形になるのか、ラディカルな形になるかはプレーヤの選択次第である。



図6 アンドロイド達のリーダーとなる「マーカス」

冒頭で老画家は、青年アンドロイドに絵を描かせようとする。しかも、風景

画ではなく、己の内にある情熱をキャンバスに叩きつけるように指導する。アンドロイドは何とか絵を描く。老画家はアンドロイドの中にも内面があることを確信し、さらにそれを良き方向へ導くことができるかと信じている。

革命の最中、この青年アンドロイドは一度だけ家へ戻る。そこで老画家と再会する。老画家は静かにアンドロイドに己の内面の導きを伝える。

## 5. 人工知能から社会を見る

青年アンドロイドのエピソードの中で、心に刻まれるシーンがある。老画家のお使いで買物をした帰りに、唐突に、反人工知能社会の行進をしていた失業者に絡まれて、「お前のせいだ!」と言われる。ほんわかと「お使いゲーム」としてミッションをこなしていたところ、いきなり社会的な問題に直面する。さらに、それをプレーヤに体験として突きつけるところにこのゲームのモチベーションがある。

ゲームは映画とは異なる。映画は一つのフィルムに時間とコンテクストを固定するようにつくっていく。見る者を視聴者として位置付ける。しかし、ゲームは何よりもプレーヤに主体性のある行動を要求する。反射的にボタンを押す、というところから先の先を読んで戦略を立てるところまでさまざま、主体的な行為を要求する。特に本作では、人間の言うことを聞いて従属して安全を取るか、人間に反旗を翻して独立した権利を勝ち取るか、さまざまな局面で選ぶことになる。それは選択肢としては「進む」か「戻るか」という具体的な選択肢だが、より深い主体性を要求している。

## 6. アンドロイドを通して人間を見る

プレーヤのアンドロイドは三者三様であるが、アンドロイドが出会う人間もさまざまである。アルコール中毒の中年もいれば、無礼な若者もいて、失業者もいれば、大金持ちの画家もいる。アンドロイドの視点から人間のもつさまざまな側面が見えてくる。人間がアンドロイドを理解できないように、アンドロイドにとっても人間は未知なる恐怖である。

最近のゲームはけっして一方では無い。プレーヤは人間から逃げ出すこ

ともできるし、話し合うことも、戦うことも可能である。この作品はアンドロイドの内面の葛藤を追体験する。ここはかなりSF的であるが、アンドロイドが感情や自我をもち始める。さらに重要なことは、自我をもたないという選択肢もある。もやっと見えている次の可能性、つまり人間から独立した自律的存在となることを選ぶと物語は大きく動いていく(図7)。

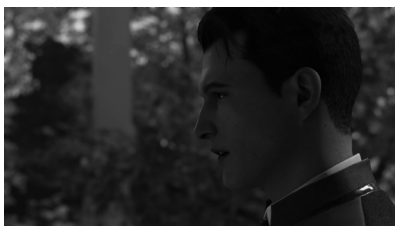


図7 徐々に自分の内面の変化に気付いていく「コナー」

主人公のアンドロイド達が自我に目覚める、ということは、現在ではややSF的かもしれない。しかし、その一点を除いては、極めてリアルな未来を描いている。虚構をもって真実を描くのが、エンタテインメントであるから、本作は正統なSFらしい作品である。では、何が描かれているかと言えば、人工知能に出会ったときの人間と人間社会の姿である(図8)。人工知能に出会って動く人間の心理。急速に進化する人工知能を自分の中でどう位置付けてよいか戸惑う、また人間社会が人工知能をどう受け入れてよいか、という戸惑いが描かれている。同時にアンドロイド達も、人間をどう考えてよいか戸惑う。



図8 人間社会の中に深く入り込んでいるアンドロイド達

## 7. 自分達の進化に戸惑うアンドロイド達

アンドロイドがもし世界で一体だけであれば、物珍しく、ちやほやされることになるだろう。しかし、この社会にはすでにアンドロイドが深く入り込んでい

る。その機能と役割は人間からコントロールされなければならない、道具以上のものである人工知能を道具のように扱おうとする人間は、発展し続ける人工知能に適切な地位を与えられずに、ちぐはぐな関係が構築されていく。また、面白いことに、問題は双対である。アンドロイド達もまた、自分達の進化に戸惑い、自分達が社会の中でどのような位置を占めるべきか、を迷う。自分達の進化を認めない人間達にも憤りを感じる(図9)。



図9 人間社会の中で立ち上がるアンドロイド達

アンドロイド達も、一枚岩ではなく、人間の言いなりのままに生きるアンドロイドもいれば、人間に不満を抱きながらも平穏に日々を過ごすアンドロイドもあり、反旗を翻して破棄されるアンドロイドもいる。アンドロイドはさまざまな運命をたどっていく。

## 8. 人間から向けられる視線を感じる

人が人工知能に対して抱く恐怖、ということはよく聞く。これは人間から人工知能への視線である。このゲームでは、至る所で人間から「自分=アンドロイド」に向けられる恐怖に満ちた視線を感じる(図10)。先ほどの胸ぐらをつかまれるのは人間からの敵意であるが、アンドロイドが反乱するというニュースが流れた後は、アンドロイドというだけで社会の恐怖の対象となり、すべてのアンドロイドが破棄されるようになる。

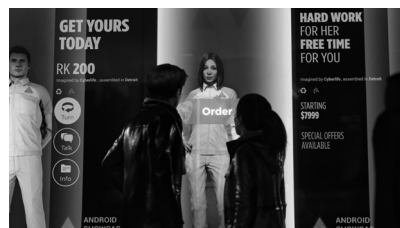


図10 販売用として陳列されているアンドロイド達

そこで描かれているのは、人間の恐怖から来る過剰な差別である。すべてのアンドロイドが危険なわけではないにもかかわらず、人間はすべてアンドロイドを集めて破壊しようとする。人間は何を恐れているか。

この物語は人工知能をめぐる未来をシミュレーションしてくれる。その箱庭の中で人間の根底にあるものが浮かび上がってくる。人間は人工知能に何かを求めつつ、人工知能のもつ何かを恐れている。求めるのは同胞としての人工知能、背中を預けて仕事を預けられるパートナー。一方で恐れられているのは、自分の存在のアイデンティティを揺さぶられること。人工知能はこの二つの相反する可能性をもつがゆえに、求められ、また追いやられ、求愛され疎遠される。この人間の感情の波が人工知能を翻弄することになる。

## 9. ま と め

アンドロイドは人間の姿にさせられると同時に、人間とは明確に区別される。例えば、バス乗り場では明確に乗る場所が区別されている。人間と似ているがゆえに差別される。

人間に打ち捨てられたアンドロイド達、人間の支配から逃げてきた人工知

能達には居場所がない。隠れ家で、人間達について語り合うアンドロイド達。アンドロイド達はそれぞれ固有の記憶をもっている。ある者は人間に愛され、ある者は人間にひどい扱いを受けて来た。アンドロイド達はそれぞれの記憶を語り合うが、いまひとつ、人間全体の姿を確定できない。人間も多様である。アンドロイドにとっても人間は未知でありイメージするしかない存在だ。

弾劾され居場所を失ったアンドロイド達に居場所を与えるため、リーダーとなったアンドロイドは立ち上がる。リーダーは人間の良いところも悪いところも知っている。人間に反旗を翻すも、平和的な解決を模索する。しかし、人間の側が世論に押されて暴力的な手段を取り始める。

この物語は、ずっと人工知能から「人間とは何か？」を考え続けるアンドロイドを体験するゲームである。

## ◇ 権 利 表 記 ◇

©2018 Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by Quantic Dream.

2019 年 4 月 12 日 受理

## —— 著 者 紹 介 ——



三宅 陽一郎 (正会員)

株式会社スクウェア・エニックステクノロジー推進部リード AI リサーチャー、理化学研究所客員研究員、東京大学客員研究員、九州大学客員教授。2017 年人工知能学会編集委員として就任以来表紙を担当する。日本デジタルゲーム学会理事、芸術科学会理事、国際ゲーム開発者協会日本ゲーム AI 専門部会代表。