

# 『Detroit: Become Human』の作品研究

野口遥太

本研究を行ったきっかけは、ゲームは日々進化をしていて、単純な娯楽としてではなく、教育、政治、倫理感といった様々なジャンルを取り扱うようになったことである。

『Detroit: Become Human』は現代ゲームの最良の成果であると評価され、ゲームの研究をする上で様々な示唆を与えることになった。

本論文では、ゲームの社会的立ち位置や、『Detroit: Become Human』の紹介や、デトロイト市の歴史や、『Detroit: Become Human』がどのような影響をプレイヤーに与えるのかについて様々な文献を参考にし、研究を行った。

ゲームは今まで、ゲームとそれ以外を分けて考えられてきたが、『Detroit: Become Human』は現実のデトロイト市や社会運動とつながりがあるゲームであり、これまでのゲームの立ち位置を揺るがす存在になっている。

『Detroit: Become Human』は現実のデトロイト市や社会運動を反映することによって、ゲームの中の問題を現実の問題としてとらえ、社会問題を考えるきっかけを与えると結論づけた。

最後に、『Detroit: Become Human』はプレイヤーが社会問題を体験することができるという新しいメディアの形であるのではないかと考察することができた。テレビや新聞などの見る、聞くメディアと違い、実際に体験できるという点はゲームならではの点であり、『Detroit: Become Human』はゲームの持つ可能性を呈示した作品であるといえる。