



わたしの大好きな ロボットたち

金崎朝子[†]

自己紹介

皆様、はじめまして。東京科学大学の金崎と申します。私たちの大学は、もとは東京工業大学という名前でしたが、2024年10月から東京科学大学という新しい名称に変わりました。なかなかまだ慣れませんが、どうぞ宜しくお願い致します。さて、私はこの東京科学大学でロボットの知能の研究をしています。ロボットの研究をしているというと、「なぜロボットを?」とよく聞かれます。特にこれといった理由はないのですが、私はロボットが好きでした。ロボットには、人智を超えた無限の可能性があるし、ロボットが人の役に立とうと一所懸命に頑張る姿には何だか「萌える」ところがありますよね。本稿では、私が大好きな歴代ゲームのキャラクターのロボットたちの魅力を紹介したいと思います。なお、以下の記事はネタバレを含みますので、ゲーム未プレイの方の閲覧は推奨いたしません。

『クロノ・トリガー』のロボ

「好きなロボットは?」と聞かれたとき(あまりそんなことは聞かれません)、私はいつも『クロノ・トリガー』のロボの名前を挙げています。ロボ、というのがそのキャラクターの名前です。『クロノ・トリガー』は、1995年3月11日にスクウェア・エニックス(当時

の社名はスクウェア)から発売されたゲームソフトで、平成の最高ゲームランキングで一位に選ばれたことでも良く知られています。主人公たちが時空を超えて冒険し、歴史を変えることで世界を救うというストーリーのロールプレイングゲームです。ロボは、荒廃した未来の世界で主人公たちと出会い、冒険を共にすることになるキャラクタです。ロボにまつわるエピソードの中でも私が特に好きな話を紹介しましょう。中世の時代、砂漠の地に緑を蘇らせたいと願う女性がいました。主人公たちはその地を砂漠化した元凶のモンスターを倒し、女性に緑の苗木を渡しますが、苗木を植えて砂漠の地を再び緑の地に変えるためには途方もない時間と労力が必要です。そこでロボは、自分なら何年でも働ける、緑化の作業をするために自分をここに置いて行ってくれ、と名乗り出ます。ロボを置いてタイムマシンに乗り、400年後の現代に移動すると一なんと、その地は見事に緑一面の豊かな土地となっており、生い茂った森の中心の神殿にはポロボロになってしまったロボの姿が! 主人公たちにとっては一瞬の移動でしたが、ロボはその地で400年もの間、ポロボロになって動けなくなるまで一人で懸命に働き続けたのです…。そんな純粋で健気なロボというキャラクターに心を打たれるとともに、その神聖な強さと格好良さに憧れを抱いた当時のプレイヤーは多かったのではないかと思います。なお、壊れたロボを修理するのはルッカという仲間キャラクタです。ルッカ

は主人公の幼馴染の若い女の子ですが、天才発明家であり、未来のロボットの修理までできるという凄腕のエンジニアなのです。このロボのエピソードの後には、なぜルッカが発明家になったのかを知ることでできるエピソードが続きます。これがまた泣ける話であり、彼女は私の人生の中でも最初に憧れた理系女性となりました。

『ゼノギアス』のゼブツェン

次に、私の人生を変えたゲーム作品『ゼノギアス』に登場するゼブツェンというロボットを紹介しましょう。ゼノギアスは、1998年2月11日にスクウェア・エニックス(当時の社名はスクウェア)から発売されたゲームソフトで、コアなファンの多い作品です。この世界には古代からギアと呼ばれる巨大な人型のロボット(機械兵器)が存在し、主人公たちは、基本的にはそのギアの中に乗り込んで戦います。ですが、ゼブツェンは少し違います。ゼブツェンは、空中都市に住むマリアという少女の父親(脳神経機械学博士)が開発したロボットであり、AIを搭載した自律型ロボットです。ただし、そのAIには何と人間の脳が組み込まれているのです。マリアは敵国に捕われた父親の救出を望みますが、父親の脳はすでに、ゼブツェンの兄弟機であるアハツェンの神経回路として取り込まれているのでした。敵国の兵器となったアハツェンは、マリアの乗るゼブツェンと対峙しますが、アハツェンの良心回路がゼブツェンに反応することで、生

[†]東京科学大学
"My Favorite Robots" by Asako Kanazaki
(Science Tokyo, Tokyo)

前の父親の意識が一瞬宿ります。その瞬間にアハツェンのデータはゼブツェンに転送され、そして、父親が事前にプログラムしたとおり、ゼブツェンはアハツェンを破壊するのです。マリアはその後、父親の魂の宿ったゼブツェンに乗り、主人公達と旅を共にすることになります。このような、「人と機械の融合」というテーマは悲しくも美しく、また、冷たい機械の中に永遠の愛情という温もりを感じさせるようなところに、大きな浪漫を感じます。ちなみに、『ゼノギアス』の他のキャラクターは皆ギアのコクピットに乗り込んで戦いますが、マリアだけはゼブツェンの頭上に乗っています。非常に激しい戦闘をするので、振り落とされるのではないかと心配な気もしますが、巨大ロボットの頭上に乗る少女という絵面には胸が熱くなるものがあり、非常にポイントが高いところでもあります。なお、私の推しは「新エレメンツ」という敵勢力の女子四人組なのですが、その中の一人はサイボーグで、ロボット脳を搭載しています。

『ドラクエビルダース2』の キラーG

私は子供時代にたくさんゲームで遊びましたが、成人してからも、たまにゲームをしています。特に『ドラゴンクエスト』シリーズが大好きで、ほとんどのナンバリングをプレイしています。『ドラゴンクエストビルダース』は、『ドラゴンクエスト』のスピノフ作品の一つであり、私は特に、2018年12月20日にスクウェア・エニックスから発売された『ドラゴンクエストビルダース2』をプレイしました。『ドラゴンクエストビルダース2』のストーリーは『ドラゴンクエスト2』のオマージュになっています。破壊神シドーというのは『ドラゴンクエスト2』のラス

ボスなのですが、『ドラゴンクエストビルダース2』では(記憶喪失の)少年の姿をしており、ビルダーである主人公の相棒として行動を共にします。物語の終盤、教団に攫われたシドーを助けに行くために超スーパーカーという乗り物が必要になります。主人公はビルダーなので必要なものは何でも自分で作るのですが、その部品がどこにも見つかりません。キラーGは、『ドラゴンクエスト』シリーズでお馴染みのモンスターであるキラーマシンのお爺さん(Gは爺さんのG)で、魔物達が攻めてきたときに主人公と一緒に戦ってくれます。ですが、何度も故障を繰り返し、限界が近いことを察したときに、キラーGは自らを破壊することを主人公に頼みます。そして、自分のパーツを使って、超スーパーカーを作るようにというのです。このように、情動的で義理堅いタイプのロボットが自己犠牲的な行動を取る展開は、ある意味ロボット作品の定番的なパターンではありますが、大変感動的な展開であり、涙なしには語れません。また、キラーマシンのキャラクターデザインは非常に素晴らしく、無機質で無駄のないスタイリッシュな兵器のような美しいフォルムをしているのです。そんなキラーマシンの見た目とは裏腹に、優しくてお茶目なお爺さんというパーソナリティのギャップ、そして最後には部品という無機物に還るといった切ない物語展開には、大変心惹かれるものがあります。

『ベイマックス』

ゲームではありませんが、2014年11月7日に公開された映画『ベイマックス』(原題: Big Hero 6)のキャラクター「ベイマックス」は、人を癒すケアロボットです。無機質な表情の顔と強靭な身体を持つ心優しいキャラクターで、

とてもロボットらしい魅力を持ったキャラクターであると言えます。なお、ベイマックスの舞台は東京工業大学がモデルであると言われており、そこに登場する教授のマークは東工大の校章のつばめマークに良く似ています。もはや東工大は現実には存在しない大学となってしまうかもしれませんが、たまにはベイマックスを視聴して、過去を懐かしみたいと思います。

むすび

本稿では、著者の大好きなゲーム作品に登場する魅力的なロボットキャラクターを紹介しました。本稿では割愛しましたが、アニメや漫画にも胸が熱くなるようなロボットキャラクターがたくさん存在します。ロボットの魅力の一つは、冷たく無機質な外面と、温かな内面とのギャップにあるのではないかと思います。ここで紹介したロボットたちはどれもフィクションのキャラクターであり、現実には存在しませんが、憧れの存在として著者の心の中に生きています。いつか、現実世界でこのようなロボット達に会いたいという気持ちが、ロボットを研究する大きなモチベーションになっているのかもしれない。昨今のAI研究の発展は目覚ましく、特に言語処理分野の研究は飛躍的な進化を遂げました。大規模言語モデルと会話していると、まるでそれが一つの意志を持った生命体であるかのような錯覚を覚えることが多々あります。このような人工知能を基盤として、身体を持ち、人間の生活空間で行動できるロボットが完成すれば、人とロボットとが共存する世界がフィクションではなくなる日も近いと言えるかもしれません。そのとき、ロボットに心は宿るでしょうか。

(2024年9月28日受付)