

Article 体験型エンタテインメントと人工知能②

— 前回の解説と “謎解き” —

Experiential Entertainment and Artificial Intelligence
— How to Slove the Last Mission and an Explanation of “NAZO” Entertainment —

竹内 ゆうすけ 合同会社ラ・シタデール
Yusuke Takeuchi LA CITADELLE LLC.
<http://lacitadelle.jp/>

Keywords: ARG, alternate reality game, NAZO, escape game.

1. はじめに

学会誌では、今年 (Vol. 32), ARG (代替現実ゲーム) の手法を使った「体験型エンタテインメント」をお楽しみいただいています。本稿ではまず、前号(2017年1月号)の中で実施した施策内容の解説を行います。

今号でも同じように表紙の違和感をイントロダクションにした「体験型エンタテインメント」を用意しています。本稿をヒントにしつつ架空の存在である人工知能「MAKI」と出会ってみてください。

2. 前号の解説

2-1 導入

前号の表紙には、一つの仕掛けがしてありました。具体的には、表紙の左右両脇に鏡文字にした URL が入っていました (図1 枠囲み部分)。

フォントをデザインにも見える特殊なものにして、かつ鏡文字になっていたため (図2) パッと見ただけでは気付かなかった方も多かったかもしれません。

これを読み解くと、

<http://remembranceofmaki.jp/>
という URL が出てきます (なお誤植

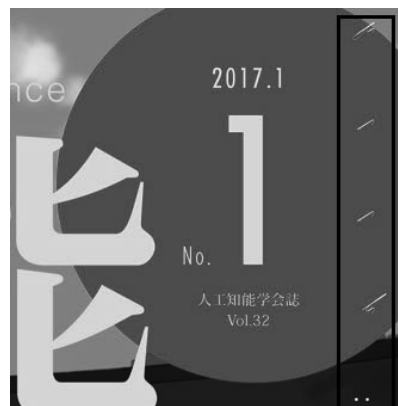


図2 前号の表紙アップ(黒枠部分が仕掛け)

があり “remembrance” の二つ目の r が抜けてしまっておりました。この場を借りてお詫び申し上げます。誤った URL を入力しても正しいサイトへ自動転送されるようになっています。

2-2 MAKI の Web サイト

表紙から導き出された URL へアクセスすると、MAKI からのメッセージが表示された簡素な「架空」の Web サイトが表示されます (図3)。

このようにプレイヤーが「現実」世界側で URL を打ち込むと、「架空」の Web サイトが表示されると、まるで「架空」の出来事が「現実」で起きているかのような感覚を体験できます。この感覚を私達 ARG (代替現実ゲーム) 制作者は代替現実感と呼んでいます。また、今回作成した Web サイトのように「架空」世界への入口になるポイントのことをルイス・キャロルの名作児童文学『ふしぎの国のアリス』にちなんでラビットホールと呼んでいます。



図1 前号の表紙 (黒枠部分が仕掛け)

1985年発売のMicrosoft Windows 1.0をイメージした画面には、NotepadとCalendarの二つのアプリケーションが起動していました。Calendarが示す「現在時刻」は1986年9月1日、そしてNotepadのほうには架空の人工知能「MAKI」からのメッセージが書いてありました。どうやら「MAKI」は電話を掛けてほしいようです。電話番号らしき数字も書いてあります（図3では電話番号をばかしていますが、現在でもWebサイトから【2017年1月号】というリンクをたどっていただければ閲覧することができます）。

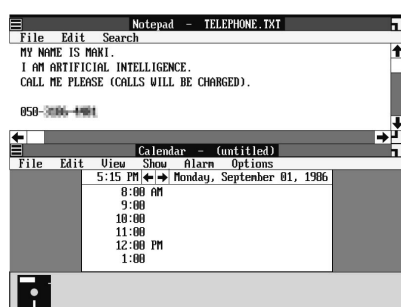


図3 URLに飛ぶと表示される画面

2.3 MAKIとの電話

Webサイトに書いてあった電話番号には、実際に電話をかけることができました。電話を掛けると、「MAKI」が“自らの声”で彼女が今どこで何をしているのか、語ってくれます。同時に、どこからもリンクを張られていない秘密のURLを教えてください。

2.4 ゴールと報酬

「MAKI」から教えられたURLへアクセスすると、最後のメッセージとアンケートフォームが表示されます（図4）。

明らかに2017年の人工知能学会が実施しているとわかるアンケートが表示されると代替現実感損なわれてしまいますが、横線の上までが「架空」の世界、横線の下からは「現実」の世界

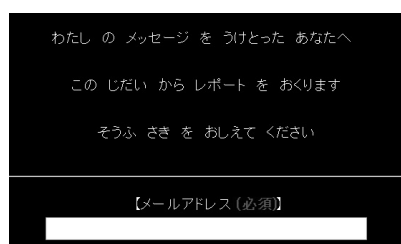


図4

としてあります（ARGは現実と架空の区別ができない人のための娯楽ではなく、現実と架空の分別がついたうえで現実の中で感じる架空を楽しむ娯楽です。ご理解ください）。

アンケートに回答すると、「MAKI」から“彼女がいる時代の人工知能研究のレポート”がメールで届きます。

ARGの原動力は、プレイヤーの自発的な行動です。そのため報酬の設計は非常に重要です。プレイヤーに「行動をして良いことがあった」と感じてもらう、いかにゲーム参加へのモチベーションを高めてもらうか事前に設計しておく必要があるのです。この点は人工知能の強化学習プロセスと似ているかもしれません。今回、本誌上で実施するARGでは過去の人工知能学会誌のPDFを報酬としています。前号では「MAKI」からのメールに1986年に設立されたばかりの人工知能学会の学会誌創刊号PDF（抜粋）を添付して配布しています。最後のページまで辿り着き、アンケートに回答すれば現在も入手することができますので、ぜひ若き日の松原仁先生や山田誠二先生の論文をご覧ください。

3. “謎解き”とは？

特にここ数年“謎解き”という言葉がさまざまな所で聞くようになりました。その火付け役は株式会社SCRAPが展開している「リアル脱出ゲーム」でしょう。

「リアル脱出ゲーム」では、会場内に閉じ込められた設定の参加者が、会場内へ散りばめられたパズルや暗号を解き進めて制限時間の60分以内に脱出方法の発見を目指します。基本はゲーム参加費をチケット販売により回収するイベント興行ですが、さまざまなバリエーションが存在します。株式会社SCRAP代表の加藤隆生が『リアル脱出ゲーム公式過去問題集』[SCRAP 13]をはじめ、さまざまなインタビューで答えているとおり、世界初の「リアル脱出ゲーム」は京都でフリーペーパー発行を行っていた同社がフリーペーパー連動イベントとして2007年夏に開催したものです。そのコンセプトは、当時

流行していた「クリムゾンルーム」[高木04]に代表されるようなWeb上で遊ぶ脱出ゲームを現実世界でやっぴおおうというものでした。脱出方法を発見するまでの障害としてパズルや暗号が利用されるのもWeb上の脱出ゲームからの流れといえます。ただイベント興行として実施するには時間・場所・道具に制約があるため、ペンシルパズルと呼ばれる紙と筆記用具で解けるパズルが特に多く使われています。

ただ「謎解き」も明確な定義が存在するわけでもなく、スタンプラリーの各チェックポイントにある文字をつなげるだけの単純なものや、ミステリー小説の犯人推理のようなものまでさまざまな試みが「謎解き」を名乗っています。

4. チャレンジしよう

今号では、特に「謎解き」で使われる暗号やパズルがどのようなものか実際に体験していただけるような「体験型エンタテインメント」をご用意しました。前号に引き続き表紙にラビットホールが用意されていますので、本稿を参考に、ぜひ、ご自身で楽しんでみてください。人工知能「MAKI」は今どこを旅しているのか、お楽しみに。

◇ 参考文献 ◇

- [SCRAP 13] SCRAP：リアル脱出ゲーム公式過去問題集，スモール出版（2013）
[高木 04] 高木敏光：クリムゾンルーム（2004～現在）<http://www.crimson-room.com/game/>

2017年2月15日 受理

— 著者紹介 —



竹内 ゆうすけ

合同会社ラ・シタダール代表、NPO法人国際ゲーム開発者協会日本代替現実ゲーム専門部会正世話人。