

# Article 体験型エンタテインメントと人工知能③

## — 前回の解説と “ミステリー” —

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

### 1. はじめに

今年度の学会誌では「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3月号)の中で実施した施策内容の解説を行います。

今号でも前号までとは異なる切り口の「体験型エンタテインメント」を用意

しています。本稿の末尾に遊び方を紹介しています。架空の人工知能「MAKI」を救う手助けをしてみてください。

### 2. 前号の解説

#### 2-1 導入

前号(No. 2)の表紙には、表紙の左右両脇にアルファベットが入って

した(図1: 枠囲み部分)。

前々号(No. 1)でも同じ仕掛けを用いており、前号の解説記事でも紹介していたので気付いた方も多かったと思います。

これを読み解くと、右脇には鏡文字になった <http://remembranceofmaki.jp/> という URL、左脇には「ANSWER OF FIRST QUESTION IS M\*K\*」という文字列が現れます。

#### 2-2 1st QUESTION

表紙から導き出された URL へアクセスすると、このような画面が表示されていました(図2)。(現在は5月号用の仕掛けが表示されていますが、ページ下方の【2017年3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)。

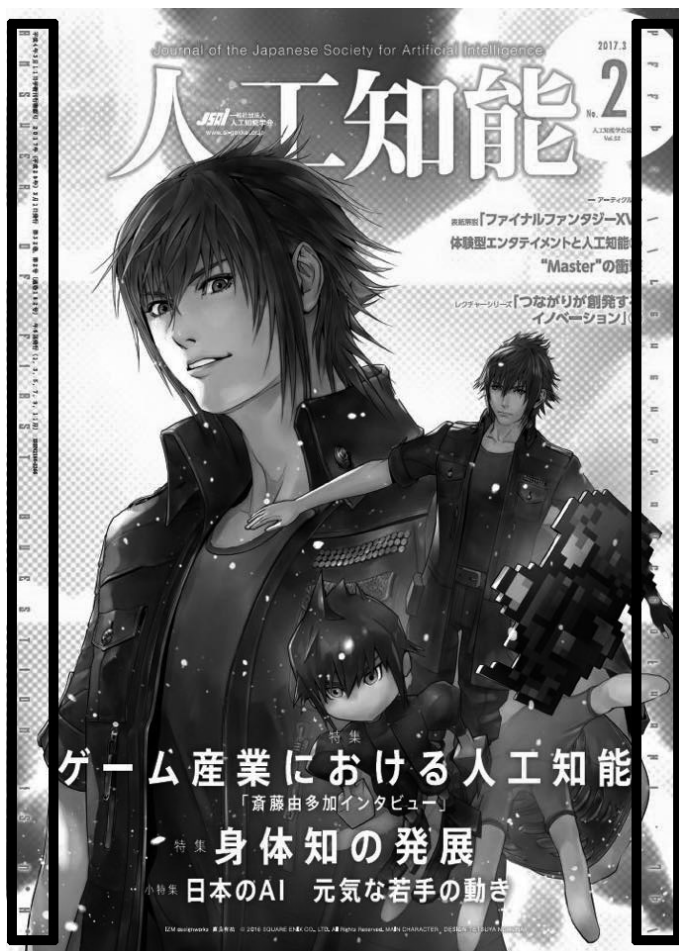


図1 前号の表紙(黒枠部分が仕掛け)



図2 一つ目の「謎」出題画面

ここには、「ANSWER OF FIRST QUESTION IS\*A\*I」という文字列とともに【1st ANSWER】の解答フォームが表示されていました。

指示文や問題文にあたるものは示さ

れていなくても、多くの方は文字列の暗号を解読して解答フォームへ入力することが求められていると自然に判断できたと思います。しかし、文字列の暗号は Web だけを見ても解けません。Web で示された文字列と前号の表紙の文字列は最後の 4 文字を除いて同じ文字、同じフォントで書かれていたことに気付けば、両者が「\*」マークで別々の場所を隠された同一の文章であると類推できるようになっていました。すると「ANSWER OF FIRST QUESTION IS MAKI（最初の問題の答えは MAKI）」という文字列が完成します。この【MAKI】をフォームへ入力すると次の画面へ進めるようになりました（図 3）。



図 3 二つ目の「謎」出題画面

指示文のない状態から求められた行動を類推して、Web と表紙の文字列の関係性に気付き、暗号を解く一連のプロセスは、人工知能にはまだ難しいとしても人間的な行為だと思えます。

### 2・3 2nd QUESTION

次の画面では、人工知能の歴史を調査するために時間旅行をしている架空の人工知能 MAKI からのメッセージとともに二つ目の暗号が提示されます。「反転させて読め」という指示のとおり、8 セグ液晶の色の付いた部分と付いていない部分とを反転させると、アルファベット大文字で CHASE という文字列が浮かび上がります。

解法がわかったときのいわゆるアハ体験は、謎解きの大きな醍醐味の一つです。この【CHASE】をフォームへ入力すると最後の画面へ進めるようにな

りました（図 4）。



図 4 最後の「謎」出題画面

### 2・4 LAST QUESTION と報酬

最後の画面にはアルファベットと平仮名が並んでいます。一番下の行に書かれている「にわとり たぬき」がヒントになっており、上の文章から「に」、「わ」、「た」の 3 字を省いて読めという指示になっていました。実際に読んでみると「あぎょうのうえをよめ」となります。指示どおり平仮名文のうち、あ行の上に書かれたアルファベットを拾い読むと、「あ (E)」、「う (G)」、「う (A)」、「え (O)」となります。【EGAO】と解答すると、最後のメッセージとアンケートフォームが表示され、アンケートに答えると MAKI からのメッセージとともに時間旅行先である 1991 年に発行された人工知能学会誌の一部が PDF で受け取れるようになっていました。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、ぜひご覧ください。

### 2・5 追加要素

前号で用意した体験型エンタテインメントは、アンケートに回答して MAKI からのメッセージと過去の学会誌データを受け取って終了します。

しかし追加要素として、注意深い人だけが気付く仕掛けが用意してありました。手掛かりは最後に受け取った【MAKI】からのメッセージです。不自然な箇所が改行されていた各行の 1 文字目を上から順に読むと【こたえのみどりつなげてよめ】という言葉が出て来るようになっていました。これまで解いてきた三つの問題には緑色の文字と白色の文字があり、三つの答

え【MAKI】【CHASE】【EGAO】には緑色で書かれた文字と白色で書かれた文字が混在していました。このうち白色で書かれた文字だけを省いて並べると、隠されたメッセージ【MAKI HAS EGO】が現れます。

ちなみに最後の解答欄【LAST ANSWER】で AN だけを緑色にしてあることにまで気が付けば、【MAKI HAS (AN) EGO】となります。

現在、各地で行われている暗号やパズルを使った体験型エンタテインメントでは、このように前半で解いてきた問題が後半の問題のヒントや伏線になったりします。その雰囲気の一部でも感じていただければ幸いです。

### 3. チャレンジしよう

今号でも、体験型エンタテインメントを用意しています。ぜひ下記の QR コード（図 5）から <http://remembranceofmaki.jp/> へアクセスしてみてください。



図 5 今号の施策へアクセスできる QR コード

今号のテーマは「ミステリー系イベント」です。前号で“自我をもっている”と示唆された MAKI が飛んだのは 2001 年、『2001 年宇宙の旅』のメモリアルイヤーで MAKI は、ある事件に巻き込まれています。Web サイトへアクセスして彼女に協力してあげてください。

### 4. ミステリー系イベントとは？

今号では、ミステリー系イベントのミニ体験を用意しています。本稿で解説したような暗号やパズルを用いた「謎解き」系の体験型エンタテインメントとは別に、推理小説の主人公になりきって事件の推理を行う「ミステリー」系の体験型エンタテインメントの系譜があります。そのパイオニアは 1987 年より「ミステリーナイト」[イーピン企画]と

いう名前で興行を行っている有限会社イーピン企画です。

「ミステリーナイト」は舞台演劇と推理ゲームが組み合わさった興行で、ホテルなどの宿泊施設に泊りがけで行います。参加者は 1 日目の夜に「事件編」と呼ばれる事件発生までの顛末を描いた演劇を鑑賞します。多くの場合、ここで登場人物の誰かが殺害されます。演劇の上演後、推理ゲームを行う時間が始まります。参加者へは警察の捜査資料を模したものが配布され、殺害現場の再現をした展示なども実際に用意されて凶器や手掛かりを目視で確認します。設定された締切時間までに自分

の推理を記入して提出、時間を開けて「解決編」と呼ばれる事件の種明かしを行う演劇を鑑賞して答え合わせを行うというものです。

「ミステリーナイト」は高い人気を誇り固定ファンも多く、現在ではさまざまなバリエーションやイーピン企画以外の類似イベントも散見されるようになりました。

#### ◇ 参 考 文 献 ◇

[イーピン企画] イーピン企画：ミステリーナイト, <http://www.epin.co.jp/mysterynight/>

2017 年 4 月 17 日 受理

#### —— 著 者 紹 介 ——



竹内 ゆうすけ

合同会社ラ・シタデール代表、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。