

# Article 体験型エンタテインメントと人工知能⑤

## —前回の解説と“宝探しイベント”—

### Experiential Entertainment and Artificial Intelligence — How to Slove the Last Mission and “Treasure Hunting” 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, treasure hunting.

#### 1. はじめに

今年の学会誌では「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。今号でも、まず前号(2017年7月号)の中で実施した施策内容の解説を行います。

一連の施策に登場する主人公は「MAKI」と名乗る架空の人工知能です。人工知能研究の歴史を調査するため時間旅行をしてきた「MAKI」が今回訪れたのは1996年。この時代で「MAKI」は何をするのでしょうか。

今号も、本稿で解説する前号で判明する物語の続きとなる「体験型エンタテインメント」を用意して

います。本稿に遊び方を紹介しています。ぜひ「MAKI」との対話を楽しんでみてください。

#### 2. 前号の解説

##### 2-1 導入

前号の表紙には、MAKIからのメッセージが隠されていました。表紙右手に描かれた御茶ノ水の足元には、チョークのようなもので意味深な落書きが記されていました(図1)。

これを読み取ると、「line plz goo.gl/kp2z07」となります。「goo.gl」はGoogleのURL短縮サービス用のドメインですので、URLを直接打ち込んでみるとQRコードが表示された



図1 前号の表紙に仕込まれていたMAKIからのメッセージ



図2 QRコード

ページが出てきます(図2)。

スマートフォンのブラウザからQRコードをタップするか、QRコードを読み取ると、MAKIを名乗るLINEアカウントと友だちになることができました(図3)。



図3 友だち登録画面

##### 2-2 MAKIとLINEでやり取り

友だち登録すると、MAKIからのメッセージが送られてきます。そこでMAKIの置かれた状況が明かされ

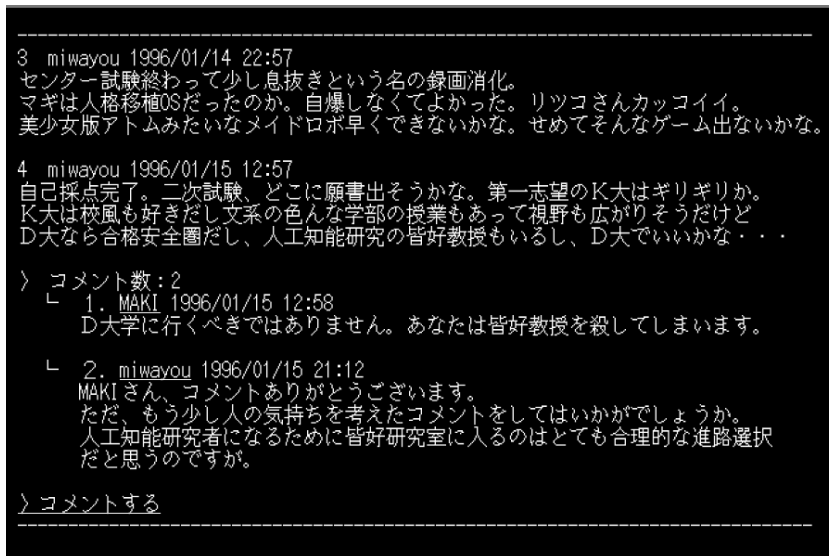


図4 MAKIと三佐のやり取り

ました。LINEを通じて交信してきた MAKI は、前々号 (2017 年 5 月号) で描かれた殺人事件が起きた 2001 年から遡ること 5 年前の 1996 年へタイムスリップしています。MAKI はそこで、2001 年の事件で殺人を犯した「三佐」青年がパソコン通信の掲示板に書き込みをしているのを見つけます。高校 3 年生の三佐青年は大学入試センター試験を受けた直後で、D 大と K 大のどちらへ出願するかを迷っているようです。MAKI は三佐青年が D 大へ進学すると殺人を犯してしまうことを知り、D 大への進学を思いとどまるよう掲示

板へ書き込みますが、人工知能である MAKI は人の心の機微をくんだ言葉をかけることができず、説得は不調に終わっていました (図 4)。

#### 2.3 MAKI からの依頼

そこで MAKI は“あなた”に三佐の心を動かすメッセージの文案を考えて送ってほしいと依頼をしてきます (図 5)。

#### 2.4 事件の解決と報酬

MAKI の求めに応じてメッセージを送ると、「ありがとうございます。いただいたメッセージ、三佐さんに伝えてみます。」という返信とともに前号までと同様、時間旅行先である 1996 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。PDF は現在も入手することができますので、ぜひ MAKI と LINE で友だちになってみてください。

### 3. エピローグと今号の参加方法

MAKI は三佐青年を無事説得することができたのか、その成否は今号の施策で明かされます。

ぜひ QR コード (図 6) もしくは、本

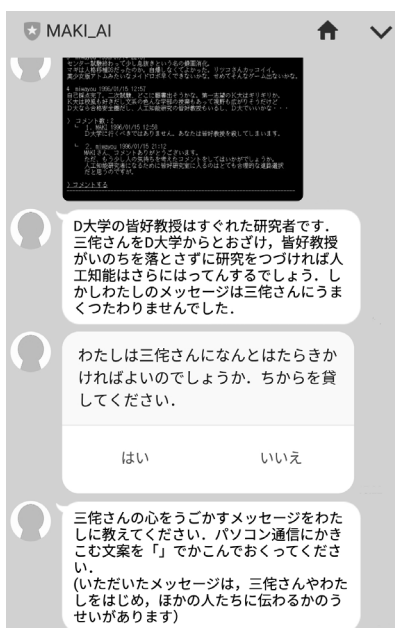


図5 MAKIからの依頼メッセージ



図6 QRコード

施策の公式ページ

<http://remembranceofmaki.jp/>  
から MAKI と LINE で友だちになって  
ご参加ください。

### 4. 前号の施策で利用した技術

2016 年 4 月より LINE 株式会社が「LINE BOT API Trial Account」の無償提供を全世界で開始したことにより、chat bot の開発がとても容易になりました。前号の施策で利用した MAKI の LINE アカウントもこの LINE bot API を利用して動かしています。

LINE bot のビジネスへの活用は、ユーザサポートログを教師データとして深層学習を行った人工知能が人間に代わってユーザサポートの初期対応を行うサービスなどが先行しています。しかし人間のように受け答える魅力的な仮想の人格 (キャラクタ) が LINE bot によって簡単につくれるようになることで、エンタテインメントの世界でも大きなインパクトを与えることができると期待しています。

今回の施策では「個別のアドバイスを自由記入する」という限られた形でしか表現できませんでしたが、bot を使ったエンタテインメントには囲碁や将棋のように遊ぶたびに異なる展開と結末が生成される個的で濃厚な体験を提供できる可能性を秘めています。

### 5. “宝探し” イベントとは

今号では、“宝探し” イベントのミニ体験を用意しています。これまで解説してきたパズルや暗号を利用した体験型イベントや、ミステリ系の体験型イベントとは別に、体験型イベントには宝探し系の系譜があります。

古くから「戦国大名の埋蔵金」や「大海賊の財宝」といったテーマは映画や小説の題材として人気があり、芸能人が宝を探す模様を追うテレビ番組も多く制作されてきました。これを参加者みずからトレジャハンタとなり宝探しを擬似体験してもらう遊びが宝探し系イベントの基本となります。

イベント興行として実施されるものでは、株式会社タカラッシュが「リアル宝探し」[タカラッシュ 17] の名称で

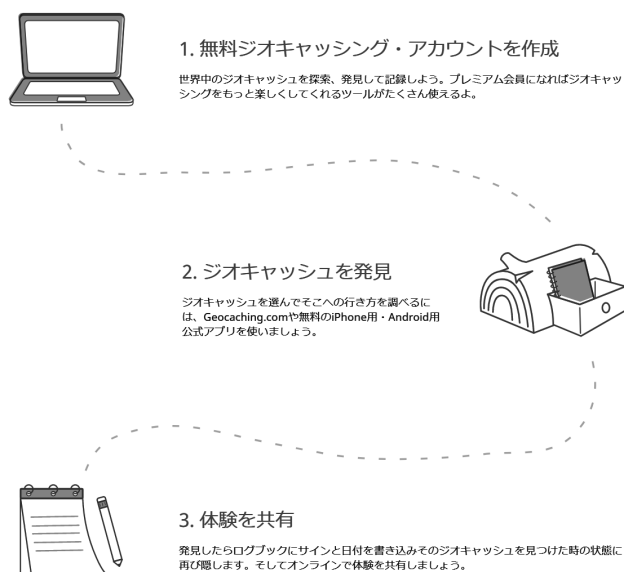


図7 geocachingの遊び方(公式サイトより引用)

実施しているイベントが最も有名です。その基本的な仕組みはオリエンテーリングと同じです。受付で宝の地図を受け取り、地図に示された場所を巡って手掛かりを集め、宝箱の置かれた最終地点へたどり着いたらゲームクリアとなります。最近では地域振興の文脈で地方の観光資源を巡ってもらうために自治体が主催で行う事例も増えています。

興行ではないタイプの宝探し系イベントの代表格は2000年に北米で誕生した「geocaching」です [geocaching 17].

Geocachingは地球規模で行われているGPSを利用した宝探しゲームです。遊び方は、まずGeocachingの公式サイトから宝(キャッシュ)の位置を閲覧して、その場所へ赴きます。そして、その場所に巧妙に隠されたキャッシュを探します。無事にキャッシュを発見したら同梱されているメモ(ログブック)にサインと日付を書き込み、元の場所に戻ります(図7)。

参加者はキャッシュを探すだけでなく、新たなキャッシュを隠して

Geocachingの公式サイトへ登録することもできます。奥地の秘境や海底など、訪れるのに資金や頑健な身体が求められる場所にもキャッシュは置かれており、キャッシュの総数は数百万個のほります。

これらの“宝探し”系イベントに共通する楽しさは、試行錯誤の末に目的の場所へたどり着いた際の達成感です。今号の施策でも、その達成感を擬似的に体験できるような仕掛けをご用意しています。

◇ 参考文献 ◇

[タカラッシュ17] タカラッシュ:リアル宝探しタカラッシュ!(2017), <http://www.takarush.jp/>  
[geocaching 17] geocaching: geocaching公式サイト(2017), <https://www.geocaching.com/>

2017年8月14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。