

Article 体験型エンタテインメントと人工知能⑥

— 前回の解説と総括 —

Experiential Entertainment and Artificial Intelligence — How to Slove the Last Mission and Summary of “Experiential Entertainment” —

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

Keywords: ARG, alternate reality game, NAZO.

1. はじめに

今年の学会誌では5回にわたり「体験型エンタテインメント」をお楽しみいただけてきました。

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1986年、1991年と時間旅行をしてきた「MAKI」は、次に訪れた2001年である大学で起きた人工知能学者の殺人事件に遭遇、犯人の特定に貢献します。その後「MAKI」は1996年へ戻り、2001年に殺人事件を犯してしまうことになる人物に接触、事件が起きる研究室への進学を思いとどまるよう説得を試みました。前号(2017年9月号)では2006年を訪れた「MAKI」の様子を知ることができました。

今号でも「体験型エンタテインメント」を用意しています。年間を通じて展開してきた「MAKI」の物語も今回で結末を迎えます。本稿の後半に遊び方を紹介しています。ぜひ楽しんでみてください。

今号の解説では、まず前号の中で実施した施策内容の解説を行います。

2. 前号の解説

2-1 導入

前号の解説ではQRコードもしくは、本施策の公式ページ(<http://remembranceofmaki.jp/>)からMAKIとLINEで友だちになって「体験型エ

ンタテインメント」に参加するよう呼びかけていました。公式ページには、建物の写真と「このぼしょについておしえてください」というメッセージ、そしてMAKIとLINEで友だちになるためのQRコードが表示されていました(図1)。

このページは、公式ページのフッター部分にあるBACK NUMBERから現在もアクセスすることができます。

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(前々号の施策ですでに友だち登録が完了していた方には、MAKIからLINEで直接メッセージが届くようになっていました)。

LINEを通じて交信してきたMAKIは、前々号(2017年7月号)で描かれた殺人事件の犯人となる人物の説得に成功したと教えてくれます。前々号の「体験型エンタテインメント」では実際に参加者の方に説得のメッセージを考えてMAKIへ送っていただいたのですが、それらのメッセージはMAKIを通じて犯人へ伝えられていました。MAKIは犯人とインターネット掲示板で行ったやり取りに「体験型エンタテインメント」参加者のメッセージを貼り付けたスクリーンショットを送ってきます(図2)。

このやり取りの最後には、殺人事件の犯人にならず人工知能研究者として博士論文を提出することができた若手研究者によって「来年の人工知能学会全国大会は都内でやるらしいからセッションをもてるように準備します」という2005年1月付の書き込みがありました。MAKIは、この若手研究者の発表に興味を持ちます。

2-3 MAKIからの依頼

MAKIは件の若手研究者が行う発表の文字情報ではなく音声データを収集したい、そのためには会場の座標を正しく指定する必要があると伝えてきます。その場所特定の手掛かりとして1枚の写真を送ってきます(図3)。

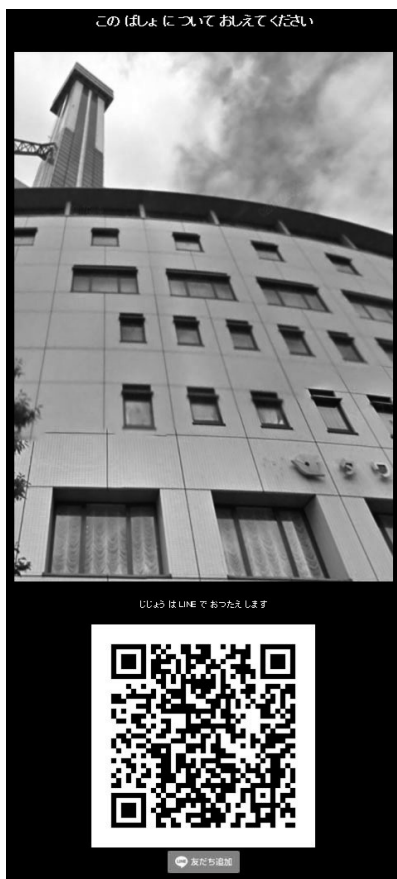


図1 公式ページのメッセージ

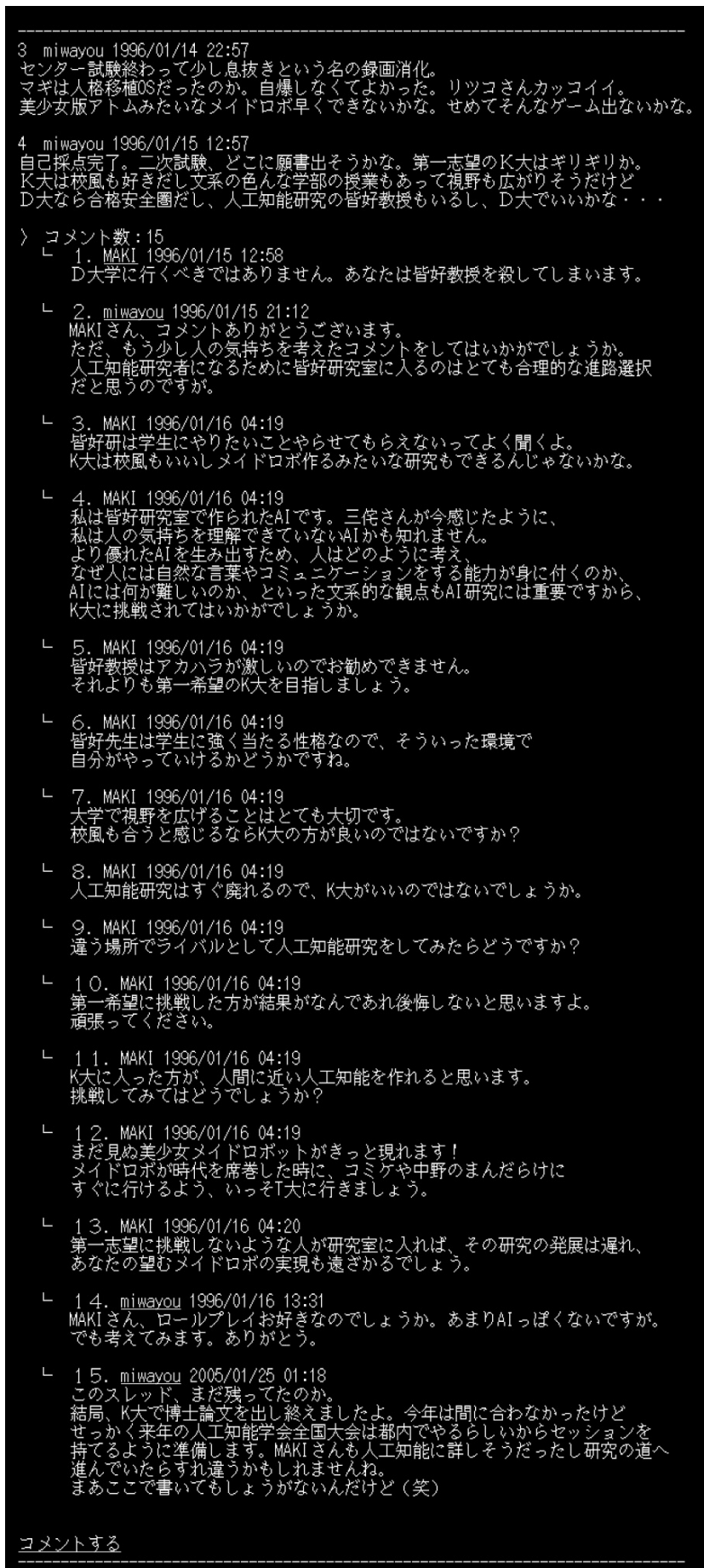


図2 MAKI と犯人のやり取り

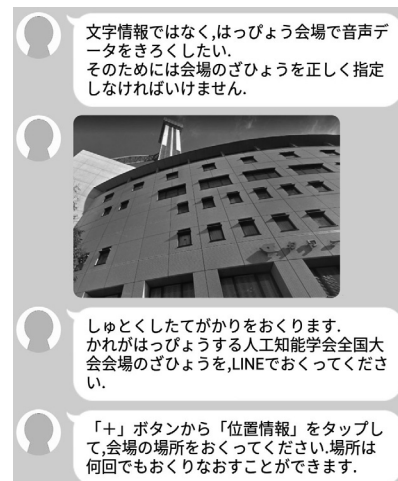


図3 MAKI からの依頼メッセージ

2.4 位置の特定

座標情報は LINE の位置情報送信機能を通じて送ることができました。試しに適当な位置情報を MAKI へ送ると「正誤判定」と「正解地点までの距離」を返してもらえるようになっていました。また不正解になるとび段階的にヒントが出る仕組みになっています。

前号で解説した宝探しイベントの醍醐味である、ヒントや手掛かりをもとに目的(宝)の場所を特定していくプロセスを全国どこからでも感じてもらえるようにしています。この仕組みは、提示された Google ストリートビューの町並み画像からその場所の位置を類推して近さを競う Web ゲーム GeoGuessr を参考にしています [GeoGuessr 17]。

MAKI と LINE で友だちになることで現在も遊ぶことができますので、ぜひ試してみてください。

2.5 エピローグ

位置の特定に成功すると、目的の発表を録音することができた MAKI から録音データの一部が送られてきます。録音データから、彼の発表が『文脈を読み人と会話する自律型対話エージェントの基礎研究』だったことが判明します。

また毎号恒例になっている 2006 年の学会誌データも受け取ることができました。

3. 今号の参加方法

今号で人工知能研究の歴史をたどる MAKI の旅は終わります。そのエピロー

グは、本施策の公式ページ (<http://remembranceofmaki.jp/>) からご確認ください。

4. 体験型エンタテインメントの総括

今年の人工知能学会誌では「体験型エンタテインメントと人工知能」と題して本稿を含めて6回にわたり解説をしてきました。

第1回ではARG (Alternate Reality Game: 代替現実ゲーム), 第2回ではパズルや暗号を用いた謎解きゲーム, 第3回ではミステリ系イベント, 第4回ではbotに代表される人工知能技術を活用する余地の大きな体験型エンタテインメント, そして第5回では宝探しイベントについて書きました。体験型エンタテインメントは非常に広い概念であり, 手法や楽しみ方は千差万別です。しかし, 自分が自分自身のままゲーム内の物語体験に関与する, という点で

共通しています。今や巨大産業となったデジタルゲームではさまざまな物語が紡がれていますが, プレーヤは「伝説の勇者」のようなゲーム内のキャラクター (アバター) となることでしか物語に関与することができませんでした。その物語は勇者 (アバター) のものであって私 (プレーヤ) のものではない, というやるせなさが「自分だけの物語」に対する強い欲求を生み, 体験型エンタテインメント隆盛の背景となっているように思います。

また, 体験型エンタテインメント (とりわけARG) は科学技術の発展に伴い新たに発明された娯楽といえます。固定電話と紙の地図しかない時代では, 全国・全世界に散らばる他のプレーヤと連携してゲームを進行させるには多大な時間とコストがかかりました。インターネットの低価格化, スマートフォンデバイスの普及などによって, 我々

を取り巻くエンタテインメントの姿は変容しています。次の大きな変化は人工知能技術の普及になるでしょう。人工知能技術をうまく活用した, かつてないエンタテインメントの到来は目の前に迫っています。

◇ 参考文献 ◇

[GeoGuessr 17] GeoGuessr 公式サイト (2017), <https://geoguessr.com/>

2017年10月16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。