

竹内ゆうすけ

合同会社ラ・シタデール

学会誌にエンタテインメント要素を盛り込んでみた

はじめまして、竹内ゆうすけと申します。普段は自分の会社で ARG (Alternate Reality Game : 代替現実ゲーム) をはじめとした体験型エンタテインメントの企画制作をしている私が、今こうして情報処理学会の学会誌で文章を書かせていただいているのも、リレーコラムのバトンを渡していただいた倉本先生との不思議なご縁あつてのことです。

倉本先生と私が知り合ったきっかけは、私自身も制作にかかわった読者参加型 Web 小説「3D 小説 bell」でした。Web 上でリアルタイム更新されていく小説の展開を、全国に散らばる不特定多数の読者が現実世界で謎解きをしたりアイテムを探してきたりといった行動を起こすことで変えていくことができる——そんな一風変わった仕組みの作品において、倉本先生は物語をハッピーエンドへ導くために奔走してくれた有力プレイヤーの 1 人でした。物語内の重要アイテムを掘り出すため愛媛の山まで駆け付けてくれる倉本先生の行動力は、運営メンバーの一員としてとても心強かったです。「3D 小説 bell」は現在も Web 上で全文を無料で読むことができますので興味のある方は公式サイト <http://3dnovel.jp/> をご覧ください。

倉本先生からお題をいただいた「未来を読み解く 体験型エンタテインメント—2069 年からの手紙—」も実のところ人の繋がりから生まれた ARG 作品です。スクウェア・エニックスでゲーム分野の人工知能を研究されている三宅陽一郎さんが人工知能学会誌の編集委員に加わった際、IGDA 日本^{☆1}を通じて交流のあった私に「学会誌で体験型エンタテインメントを扱えないだろうか」と声をかけてくれたのでした。試行錯誤と紆余曲折を経て「暗号化された未来の人工知能研究者からのメッセージを解読する遊び」が学会誌で毎号楽しめる、という現在の構成が出来上がりました。

実は私が専門とする ARG と情報技術には深いかかわりがあります。ARG の定義は非常に曖昧で専門家の中でも見解が分かれています。かなり大雑把にまとめる

と「(“勇者”のようなアバターを介さず) 自分自身のまま、物語 (フィクションの世界) に参加して楽しむ遊び」となるでしょうか。フィクションの物語が、あたかも現実世界で自分を巻き込んで起きているかのような感覚 (これを我々は代替現実感と呼んでいます) こそが ARG 最大の醍醐味といえます。前述の「3D 小説 bell」では、小説内に言及された場所に実際に読者が赴いて行動した結果や Web 上での発言がリアルタイムで物語に影響を与えるのですが、これを支えているのは情報技術です。ARG の元祖は 2001 年に北米で映画『A.I.』のプロモーションのため実施された「The BEAST」と後に名付けられたキャンペーンと言われていますが、これは同時期に本格化したインターネットの普及により不特定多数の参加者がフォーラム等を介してリアルタイムで情報共有が可能になった時期と軌を一にしています。ARG の定義が曖昧なもの、スマートフォンや SNS の普及など新たな技術の登場によって代替現実感を創り出す方法が多様化し続けてしまうが故と思っています。

たとえば人工知能学会の取り組みでも、Messaging API 公開によって簡単に使えるようになった LINE BOT を採用しています。2069 年の人工知能研究者であるサクミ・ミハル博士と LINE 上でやりとりを行うことで参加者は代替現実感を得られます。読者の大半が研究者という学会誌ならではの難しさとして「サクミ博士が間違った人工知能知識を語ってはリアリティが喪われる」というものがありました。この点は三宅氏に監修をお願いするなどしてかなり慎重にシナリオ作成をしました。

などと ARG や人工知能学会誌での取り組みを紹介していたら紙幅が尽きてしまったので、次のバトンをお渡しする平澤直さんをご紹介したいと思います。平澤さんは気鋭のアニメプロデューサーで、アニメーションの分野へ最先端のテクノロジーを活用しようとされています。すでに副業を認められた産業技術総合研究所の現役研究員を技術顧問として招聘するなど研究者の力を実業に活かそうともされているので、そのあたりもお聞かせいただけるのではないのでしょうか。どうぞよろしくお祈りします。

^{☆1} 正式名称は「NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本」。ゲーム開発者が相互に知見を共有できるよう勉強会や各種イベントを実施しています。竹内は代替現実ゲーム部会の世話人を、三宅氏は人工知能部会の世話人をそれぞれ務めています。