

1. はじめに

『不思議の国のアリス』は、白ウサギを追いかけて不思議の国に迷い込んでしまった少女アリスが、家に帰るまでに会った、不思議の国の住人達との出来事を綴った児童小説です。物語にある終わらないお茶会では、出席者が楽しそうに、代わる代わるくだらないお話を延々と繰り返しています。次々に飛び出す言葉遊びのようなお話には、不思議な魅力を感じます。

「アリス tea パーティー」は、そのような不思議の国へ迷い込んでしまったプレイヤーが、お茶会での延々と続くお話を聞いて、何をモデルにした言葉遊びなのかを当てることで、不思議の国から脱出するゲームです。延々と続くでたらめな言葉遊びのお話は、Deep Learning を使って自動生成されるので、毎回異なるお話を聞くことができます。不思議の国の住人であるウサギに話しかけると、いろいろなお話を聞かしてくれたり、脱出するためのヒントをくれたりします。

不思議の国に迷い込み、延々と続くでたらめな言葉遊びと、終わらないお茶会を楽しみましょう。

2. システム概要

本システムでは、声によるコマンドの入力によってゲームを進めることができます。システム構成と処理の流れを図1に示します。ウサギのぬいぐるみの中にはマイクが内蔵されており、ある特定のワード（ウェイクワード）を検出すると、ゲームがスタートします。

ゲームでは、最大6パターンある、同じ物語をもとにしたお話の読み聞かせを聞き終わるまでに、モデルとなった物語が何か答えることができれば、不思議の国から脱出できゲームクリアとなります。

2.1 処理の流れ

処理の流れは、マイクで音声を取得し、取得した音声を Google assistant を通して dialogflow に送信し、

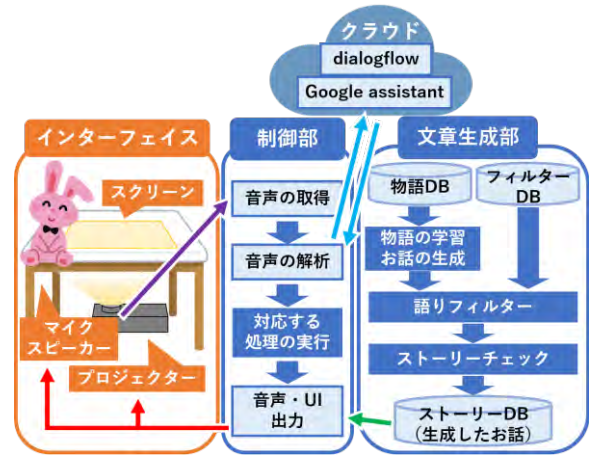


図1 システム構成・処理の流れ

コマンドに対応する処理へと分岐します。ゲームスタート時には、文章生成部のストーリーDBから生成したお話を取得します。ゲーム画面をプロジェクターで投影し、Google assistant にお話の音読をさせスピーカーで出力します。

2.2 文章生成

Deep Learning を用いて既存の物語の特徴を学習し、その結果をもとにお話の自動生成を行います。

そうして生成されたお話には、“SF風”や“ホラー風”のように、雰囲気をアレンジする「語りフィルター」をかけます。実装方法として、生成されたお話中にある単語と、あるSF小説中にある単語の性格をそれぞれ分析し、二つの文章で近い性格を持つ単語同士を変換します。その結果、例えば「SF風桃太郎」などを作ることができます。

3. おわりに

「アリス tea パーティー」では、『不思議の国のアリス』の世界のお茶会に迷い込むことができます。

どこか親しみのあるお話を読みながら、不思議の国のお茶会を楽しんでいただけたらと思います。