

現実世界での宝探しの実現に向けたPoCの実施

Conducting on PoC Aimed at Realizing Treasure Hunts in the Real World

櫛原 崇雄 ICHIHARA Takao

デジタルハリウッド大学大学院 院生
Digital Hollywood University, Graduate School, Graduate Student

筆者は、主に終活のエンタテインメント化を念頭に、自身の他界後に、その財産を活用し、現実世界での宝探しの実施を目指している。そのために、ビジネスモデルを構築し、その一部分について実験（以下「PoC」と言う。PoC：Proof of Concept）を実施した。そのPoCの実施の概要と、実施後の参加者インタビューを通じ得られた知見についてまとめ、報告するものである。PoCを通じ、修正が必要な点はあるものの、現実世界でも宝探しが可能であることが分かった。

1. はじめに

1.1 研究の目的と動機

デジタルハリウッド大学では、アドミSSION・ポリシーの一つとして、「すべてをエンタテインメントにせよ！」^[1]を掲げている。先般、筆者は病気が発覚し、一時的に終活（人生の終わりに向けて行う準備活動）を意識する場面があった。その時、終活はエンタテインメント化されていないことに気が付いた。具体的には、自分が他界した場合、家族やその他の人に金銭以外の価値を残しにくい点である。預貯金やその他資産を家族に相続して終わり、イベント性や、エンタテインメント的な要素は、現在のサービスでは残しにくい。

時同じくして、位置情報や地理情報を活用したイベントへの挑戦を決めたことや、有名な海賊王の遺産を探す漫画を読み返していたこともあり、これを使えば終活のエンタテインメント化ができるのではないかと考えた。

筆者の研究は、自身の他界後を彩ることを動機とし、終活のエンタテインメント化を目的として、どのようにすれば現実世界で実施可能なのかを考え、またその実現に向けた取り組みの実施内容について報告するものである。

1.2 実現方法

本節では、目的達成にはどのようなことを実施すればよいかを考え、至った結論を説明する。

1.2.1 一般的な終活

まず、一般的な終活について、例えば、一般社団法人終活協議会では、以下の内容（抜粋）を踏まえたエンディングノートの作成を推奨している^[2]。

- (1) 自身、および人間関係の情報（生年月日等の個人情報、家族や友人、親戚について）
- (2) 資産情報（銀行や証券口座、保険、単簡預金など）
- (3) 医療情報
- (4) 遺言や遺品整理に関する情報
- (5) 家族に伝えたいこと

基本的には現状整理を行い、他界後に、残された身内が手続き等で困らないようにするものである。しかし、筆者が求めるものは、エンタテインメント化であり、現状整理では情報連携のみとなってしまう、目的を達成できないと考えた。

1.2.2 実施方法の検討

そこで手本としたものは、有名な海賊王の遺産を探す漫画である。この漫画では、以下の流れにより、ある海賊（富豪）が自身の他界後に世界を動かすような財産を残し、その流れから主人公の物語につながっていく。

- (1) 世界を股にかけた海賊が、その財産を世界のどこかに隠す。
- (2) その後、他界（罪により処刑）。
- (3) 遺言にて、財産の発見者にこれを譲ると宣言。多くの人が財産を発見すべく、このイベントに参加。

このような、富豪がその財産をゲームの勝者や発見者に与えるという物語は多数あるが、このモデルを実現できないか、を考えたところ、金融手法とデジタルを活用することで、表1のように、現実のサービスに置換できた。

表1：モデルと現実のサービスの対応

#	モデル	現実のサービス
1	財産を隠す	位置情報等の送信
2	〃	貸金庫等での財産の保管
3	遺言	銀行の遺言サービス また、寄付による生前の贈与*

*生前に実施したいとの要望も多かったため、追加

これらを踏まえ、既存のサービスやゲームを、次ページ図1のように組み合わせ、実現可能かのPoCおよび課題の洗い出しを行った。このモデルを、以下「ビジネスモデル」と言う。

- (1) 主催者の出題したクイズ等に回答しつつゴールを目指すリアル脱出ゲームの手法を活用し、主催者がクイズ等の課題を通じ、参加者に財産の隠し場所を伝える。
- (2) 遺言を中心とする、金融上の支払いの仕組みを活用し、(1)の課題をクリアした者に支払いを行う。

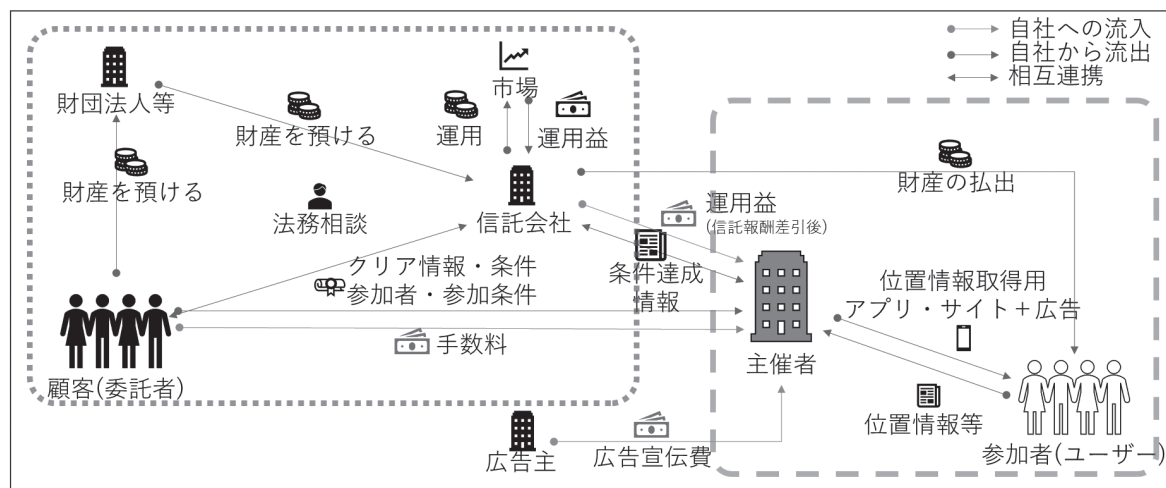


図1：ビジネスモデル

2. PoCの実施

2.1 PoCに向けた準備

ビジネスモデルを実装するためPoCを行った。今回は主催者がクイズ等の課題を通じ、参加者に財産の隠し場所を伝えることを想定し実施する。その実施のために以下の工程にて検証した。なお、PoCについては波木井卓ラボ(以下「ラボ」という)のメンバーと協力して行った。

(1) 課題の洗い出し

運営上のリスク：

参加ニーズはあるか、参加者の公平性の担保、点数の配分、クイズを出すためのアプリは開発可能か、AIにクイズが解かれるリスクなど。

法的リスク：

景品表示法による規制や賞金上限、賞金にかかる税制など。

(2) 事前準備すべき事項の洗い出しと使用する道具の整備

事前準備すべき事項：

イベントの開催要項、場所、賞品の用意、イベントの告知方法。

使用する道具の整備：

問題を出すためのツール開発が間に合うか。間に合わない場合はその代替ができるか。

(3) クイズおよびヒントの作成

(4) 告知、参加者の募集

ビジネスモデルを実施する場合、特に(1)については、景品表示法により開催できない可能性があった(参加料を徴収すると景品額が制限される可能性)。これについては、生成AIの活用により、簡易的な法律面の整理を行った。

また、(2)について、使用する道具は主に主催者からの出題やヒントを参加者に伝達する手段であるが、すべてデジタル化を目指したものの、PoC実施に間に合わない可能性が高く、内容的に紙でも代用できたため、図2の通り、封筒と紙を使用した。



図2：使用した道具

(3)については、ラボのメンバー各人で作成し、それらを持ち寄ってレベル感や平仄、問題数の吟味を行った。クイズは宝探しを意識し、御茶ノ水駅近辺の散策を伴い回答するものとした。

(4)は、コンセプトの説明やPoC後にインタビューを行う観点から、主にデジタルハリウッド大学および大学院の関係者に限定し、参加募集を行った。

2.2 PoCの実施

PoCは2024年12月14日、御茶ノ水駅近辺で実施した。募集の結果、6人の参加者があった。1チーム2人で3チームに分け、ルール説明の後、60分間の散策とクイズの回答を実施した(図3参照)。終了後、クイズの結果や残り時間、ヒントの確認状況を勘案し採点を行った。優勝チームには宝に相当する賞品を渡した。



図3：PoC参加者の散策風景

2.3 PoCの結果を受けての反省点と課題

賞品の授与後、今後の改善を企図し、参加者に対しインタビューを行った。その結果、下記のような示唆が得られた。

- (1) チーム制にしたことで、互いの知らない側面が見られた。一方で、チーム内での役割分担が発生し、2人で協力した解決は少なかった。
- (2) イベントにテーマ性が必要で、例えば漫画〇〇関連や、〇〇の歴史をめぐる、などである。また賞品もテーマに沿わせの方が、強い参加動機となる。
- (3) 散策しながら紙を使うのは難しい。風や雨に弱い。

3 まとめ

3.1 PoCを通じて得られた内容

以上の通りPoCを実施し、ビジネスモデルにおける主催者がクイズ等の課題を通じ、参加者に財産の隠し場所を伝える部分について、実施可能であることが分かった。

また、より多くの参加者を集めるため、テーマ設定を行うとよいことが分かった。さらに、参加者がイベントをやりにやすくするため、道具のデジタル化が必要である。

3.2 残った課題と今後の展望

このPoCは、ビジネスモデルにおける財産の隠し場所を伝達する機能に関する実験である。インタビューで得られた前節の要改良点だけでなく、勝者に財産を与える機能について、実験を行う必要がある。

これには、信託銀行のサービスや、SPC(特別目的会社)などの特殊な会社を利用し、遺言や贈与の実施が必要である。また、このビジネスモデルでは財産を抛出する富豪の存在が必要であり、資金の抛出を依頼する必要がある。

また、信用力の観点から、これらを個人で行うことは難しいため、実施のための会社設立が必要である。

参考文献

[1] デジタルハリウッド大学: "3つのポリシー"

<https://gs.dhw.ac.jp/profile/about/3policy> (Accessed 2025-08-31).

[2] 一般社団法人 終活協議会: "終活とは?「終活やることリスト10選」をご紹介! 始める年齢や注意点まで解説"

<https://shukatsu-kyougikai.com/column/283/> (Accessed 2025-08-31).