



言い訳ロシアム

その言い訳、通る？

AIのお題に、プレイヤーが挑む

AIが舞台をつくり、プレイヤーが一文で勝負する

AIが舞台をつくり、プレイヤーが一文で勝負する。

AIがすること

- 世界線・事件・被告・怒れる相手をつくる
- 毎回違う状況を提示する
- 3つの立場から言い訳を読む

プレイヤーがすること

- 理不尽なお題を受け取る
- 最大600文字で弁明する
- スコアとコメントを受け取る

AIに答えを聞くのではなく、AIに試される

プレイヤーの行動が、ゲームの結果をつくる

プレイヤーの行動が、次の展開を生む。

答えを受け取る体験

- 質問 → 回答を読む
- 自分の行動は入力で終わる
- プレイヤーは受け手

AIに試される体験

- お題 → 弁明 → 判定
- 自分の一文が結果をつくる
- 結果を見て、もう一度挑む

毎回違う理不尽なお題を、AIがつくる

4つの要素を組み合わせ、毎回ちがう弁明の舞台をつくる

世界線

AIが設定する舞台
言い訳の前提をつくる

事件

弁明を迫られる出来事
今回の勝負のきっかけ

被告

追及されるプレイヤーの立場
自分の言葉で説明する

怒れる相手

言い訳を聞く相手を設定
判定の視点につながる

プレイの流れは3ステップ

お題 → 言い訳 → 判定

01

お題を読む

世界線・事件・相手を受け取る

02

一文で弁明

最大600文字で弁明する

03

判定を受ける

3視点・5軸の判定を見る

お題を受けて、自分の言葉で弁明する

生成された状況を読み、最大600文字で入力する



言い訳コロシウム

ログアウト

世界線

近未来の配達ロボット社会

事件

AIロボットが誤配達で顧客の結婚指輪を川に落とした

被告

配達ロボット管理会社の営業担当

怒れる相手

結婚式を控えた顧客

言い訳

誠に申し訳ありません。私のミスになります。|

21/600

審査へ進む

お題

- 近未来の配達ロボット社会
- AIロボットが結婚指輪を川に落とした

プレイヤー

- 被告として自分の言い訳を書く
- 21 / 600文字の入力状態を表示

操作

- 審査へ進む
- 一度の弁明を判定に送る

判定は、スコアと5つの評価軸で返る

総合スコア、ランク、評価軸の内訳を一度に見る



総合判定

- デモ画面では34 / 100、Eランクを表示
- 結果を一目で確認できる

5つの評価軸

- 説得力・面白さ・誠実さ
- リスク回避力・整合性

返ってくるもの

- スコアとランク
- 次の詳細コメントへ進む

3人のAI審判が、同じ言い訳を読む

検察・弁護・観客のコメントを見比べる

説得力	面白さ	誠実さ	リスク回避力	整合性
5	2	11	5	11

追及 検察官AI 被告の言い訳を審査する。『私のミスになります』という表現は曖昧であり、具体的な責任の所在が不明確である。管理会社の営業担当が直接ロボットを操作したのか、システム設計の不備か、保守管理の怠慢か、一切明示されていない。結婚指輪という高額かつ感情的価値の高い物品を川に落とした重大事故に対し、謝罪のみで原因究明、補償案、再発防止策が全く提示されていない。『申し訳ありません』は感情表現であり、被害者の信頼回復には不十分である。また『私のミス』と個人責任に限定することで、組織的問題から目を逸らす責任逃れの可能性が高い。法的責任、損害賠償、代替品提供などの具体的な対応方針がなく、被害者の結婚式という時間制約のある状況に対する緊急性の認識も欠落している。整合性の観点では、営業担当の個人的ミスと、配達ロボットの誤配達という技術的問題の因果関係が不明確である。	擁護 弁護人AI この言い訳は最小限の責任認容を示していますが、具体的な状況説明や解決策の提示が欠けており、被害者の感情に対する配慮が不足しています。ただし、責任を転嫁せず自責の念を示した点は評価できます。結婚式を控えた顧客への対応としては、謝罪に加えて早急な代替案提示や補償内容の具体的説明が必要です。	喝采 民衆AI 率直に言うと、この言い訳は『言い訳になっていない』。責任を認めるのは誠実だが、顧客は指輪を返してほしいのに、ただの謝罪で終わってしまっている。結婚式を控えた緊迫感、AIロボット社会という設定の活用、具体的な解決策の提示がすべて欠落。誠実さだけでは怒りを鎮められない局面だ。せめて『代替品の手配』『式までの時間的制約を踏まえた特急対応』『川からの回収作業チーム投入』など、ゲーム内での実行可能な対策を示すべき。現状は『申し訳ないです』で逃げきろうとする営業担当に見える。
---	---	---

検察官AI

- 責任・原因・不足を追及する
- 何が足りない言い訳かを言語化する

弁護人AI

- 認める点と改善案を読む
- 責任を認めつつ、補足を評価する

民衆AI

- 誠実さと具体策を評価する
- 感情の納得感も含めて見る

判定のあと、もう一度挑める

最終コメントと改善ポイントが、次の一手をつくる

潔く責任を認める誠実な姿勢は評価できますが、言い訳コロシウムでは『言い訳』が求められます。単なる謝罪では説得力と面白さが極めて低く、状況打開への創意工夫が欠けています。川に落とした指輪の回収方法や、顧客への代替案提示など、問題解決への具体的なアプローチが必要でした。

次回は以下を意識してください：(1)謝罪に加えて『なぜそのミスが起きたのか』の論理的説明を組み立てる、(2)技術的制約や環境要因を引き合いに出して状況の複雑さを表現する、(3)代替案や補償案を積極的に提示する、(4)ユーモアや創意性を交えて聴き手を惹きつける工夫。誠実さを保ちながら『言い訳の技術』を磨くことが、ランク上昇の鍵です。

もう一度挑む

最終コメント

- 3人の評価をまとめたフィードバック
- 今回の弁明を一つの言葉で振り返る

改善ポイント

- 次に意識する観点を提示
- 判定を次の弁明へ持ち越す

操作

- もう一度挑む
- 結果から次のプレイへ戻る

言い訳に、答えではなく判定が返ってくる

プレイヤーの一文が、ゲームの結果になる

生成AIの出力を、プレイヤーの行動が返ってくるゲームに変えた。

答えを受け取る体験

- 質問をする
- 回答を読む
- そこで終わる

言い訳コロシウム

- お題を受ける
- 自分で弁明する
- 判定を受けて、もう一度挑む

技術スタック：ゲーム体験を支える構成

画面、認証、API、生成AI、保存を一つの流れにする

PRODUCT STACK

From player input to AI judgement



Next.js / React



Amazon Cognito



API Gateway



AWS Lambda



Amazon Bedrock



DynamoDB



CloudWatch

UI

- Next.js 16 / React 18 / TypeScript
- 紹介ページ・ログイン・ゲーム画面

AIと処理

- Amazon Bedrock / Claude Haiku 4.5
- API Gateway / AWS Lambda

認証・データ・監視

- Amazon Cognito / DynamoDB
- CloudWatch

一文が、3人のAI審判の判定になるまで

複雑なサービス連携を、プレイヤーには一つの体験として返す

01

入力を受ける

API Gateway /
Lambda
ゲーム状態を確認

02

3人のAI審判

Bedrock / Claude
Haiku
検察・弁護・観客
3つの視点で評価

03

判定を返す

5軸を集計
スコアとコメント
を表示

言い訳を、ゲームに変えた

AIが舞台をつくり、自分の一文が結果をつくる

AIが舞台をつくる

毎回ちがう理不尽なお題
世界線・事件・相手を組み合わせる

プレイヤーが弁明する

最大600文字で言い訳
結果をつくるのは自分の一文

3人のAI審判が読む

検察・弁護・観客の視点
同じ言い訳を別々に評価する

判定を見て、また挑む

スコアと改善コメントを受け取る
次の弁明へ戻れる