

ユビキタスエンターテインメント・コンソーシアム  
現実とフィクションの物語を融合するプロモーション手法  
“ARG (代替現実ゲーム)” のトライアルを開始

「ユビキタスエンターテインメント手法による事業創造コンソーシアム」は、ARG: Alternate Reality Game(代替現実ゲーム)の有効性を検証することを目的とした、共同ビジネストライアル「RYOMA the Secret Story -Phase1 Missing-」を、4月8日より開始します。

慶應義塾大学経済学部 武山政直研究室(東京都港区)、株式会社アサツー ディ・ケイ(本社:東京都中央区 取締役社長:長沼孝一郎)、株式会社メディアファクトリー(本社:東京都中央区 代表取締役社長:芳原世幸)、大日本印刷株式会社(本社:東京都新宿区 社長:北島義俊)、オフィス新大陸(東京都中野区 代表:坂本犬之介)、株式会社アルフレッドコア(本社:東京都千代田区 代表取締役:上村学)、エリアワークス株式会社(本社:東京都港区 代表取締役:明珍令子)は、2008年7月、産学連携による「ユビキタスエンターテインメント手法による事業創造コンソーシアム」を設立致しました。

本コンソーシアムが主たる研究対象としている手法ARG: Alternate Reality Game(代替現実ゲーム)は、ブログやコミュニティサイト等のコミュニケーションメディアを横断的に利用した謎解き型ストーリーテリングで、フィクションの物語世界の登場人物や出来事に関する情報があたかも実在するかのごとく配信され、同時にオーディエンスたちは架空登場人物から与えられる各種のミッションにこたえつつ、ストーリーの展開にインタラクティブに参加します。

2001年にスピルバーグ監督作品の映画A.I.のプロモーション以来、ARGはアメリカ、イギリスを中心に、テレビドラマ、ゲームソフト、書籍、自動車等の製品キャンペーン手段として活用されており、ブランドと関連づけられた代替現実感の世界にオーディエンスを引き込むことで、従来のプロモーションと比べてはるかに高いエンターテインメント性や消費者エンゲージメントを生み出す効果が期待されています。

本コンソーシアムではARGの普及とともに、日本人のメディア利用の特性やライフスタイルを考慮した有効なARG手法の設計、ならびに効果測定方法の確立を目指して調査・研究に取り組んでいます。そしてこの度、本コンソーシアムでは、ARGの有効性を検証することを目的とした共同ビジネストライアル「RYOMA the Secret Story -Phase1: Missing-」を下記要領にて開始します。ひとつの物語世界のストーリーテリングを3つのフェイズに分け、それぞれにスタイルの異なるARGを展開しますが、このようにプレイスタイルに趣向をこらした段階的变化が見られるARGの実施は、過去のプロモーションには例を見ない新しい試みです。

## 記

### ■ トライアル名称：

「RYOMA the Secret Story -Phase1: Missing-」

### ■ 実証期間：

2009年4月8日(水)より数ヶ月を予定

### ■ 実証媒体：

インターネット Web サイトを中心とする各種メディア

### ■ 構成：

Phase1 から Phase3 の 3 部構成で展開します。

- ・ Phase1：インターネット(ブログ、SNS サイト等)を中心とした代替現実ゲーム。
- ・ Phase2：代替現実ゲームの第2ステージ。新たな謎解きが始まる。
- ・ Phase3：小説刊行。小説を中心に、すべての謎が解き明かされる。

### ■ 実施概要

物語は、ある誘拐事件から始まります。この事件の被害者や背景を探っていくことが、Phase1 のミッションとなります。これらは、あるジャーナリストのブログ (<http://takamiyan.blog22.fc2.com/>) をきっかけに始まります・・・。

秘密を解き明かしていくことで進行する ARG の性格上、現時点でトライアルの詳細を開示することは出来ませんが、徐々に明かされる物語世界の姿と、本手法の今後の可能性についてご期待ください。

また本 ARG では、歴史を題材に、特に若年層の興味の喚起や史跡保存の問題提起もテーマの一環としております。

本トライアルに関する問い合わせは、下記にご連絡をお願いいたします。

#### 【問い合わせ先】

「ユビキタスエンターテインメント手法による事業創造コンソーシアム」事務局  
株式会社アルフレッドコア内  
担当：柳澤 史樹  
TEL/FAX：03-3221-6921  
e-mail：info@alfredcore.com

## 「RYOMA ~ the Secret Story ~」

それは、就職活動中の女子大生に突然起こるある事件からはじまった…。

全ての謎が明らかになったとき、日本社会を震撼させる衝撃的なエンディングが待っている！？



[http://www.youtube.com/watch?v=ISPJ1ZjWHY0&feature=channel\\_page](http://www.youtube.com/watch?v=ISPJ1ZjWHY0&feature=channel_page)

(参考資料)

ARG : Alternate Reality Game ( 代替現実ゲーム ) とは

もう一つの現実で行われるゲームで、Web やモバイル等の日常的メディアや場所を利用して入手される物語の断片を、プレイヤーが協力してつなぎ合わせ、同時にその過程の中で与えられるパズルを解いていく。参加者の想像世界への高い没入感が生じ、行動喚起にも繋がるため、商品の広告やプロモーションをはじめ、ソーシャルマーケティングや教育・研究等の手段として、欧米を中心に活用され始めているマーケティング手法の一つである。通常、ゲーム期間は数週間から数ヶ月。

代表例は、スピルバーグ監督作品映画の AI ( The Beast )、Microsoft 社 X-Box のゲームソフト Halo2 ( I Love Bees )、Audi A3 などの新車プロモーション ( The Art of the Heist ) 等がある。最近では、2008 年北京オリンピックでのプロモーションとして The Lost Ring が実施された。このゲームは北京オリンピックのプロモーションとして企画され、閉会式に ARG のクライマックスが合わせられる形で進行。ストーリーは、世界中で同時に発見された 6 人の記憶喪失者と、2000 年前に失われた謎のオリンピック競技を巡り、それらの真実をプレイヤー同士が協力し合って解明していくゲーム。世界 8ヶ国語で同時展開した、史上最大規模の ARG となり、日本では実際に上野の国立科学博物館や、東京・神保町の雑居ビルにもヒントとなる書類が隠されたりした。



<http://42entertainment.com/beast.html>



<http://42entertainment.com/bees.html>

ユビキタスエンターテインメント手法による事業創造コンソーシアム