

# **CEDEC2011 ARG体験解説**

**IGDA日本ARG専門部会**

**えびくす**

**twitter: @epi\_x**

# この資料の目的

- **体験にARGの典型的な要素をいろいろと盛り込んだところ、解説する時間がなくなっていました（汗）**
  - そもそも、私は会場にも行けていません……
- **そのため、体験の個別のポイント解説はこちらの資料で補足させていただきます。**

# ARGとは？

- **Alternate Reality Game**
  - 代替現実ゲーム
- **ジャンル境界がととても曖昧です。**
  - 現実世界を舞台にしたアドベンチャーゲーム
  - 能動的な物語体験を用いたキャンペーン手法
  - みんなで盛り上がる謎解きのお祭り
  - 参加型フェイクドキュメンタリー
- 欧米の説明では、**物語りの手法と定義**

# ARGは体験デザインの発想法

- **ゲームジャンルではなく、お客様をもてなす一連の発想法と捉えてみてください**
  - **いくつもの関連する手法が、相互に絡み合い、ARGという体験を構成している**
    - **the Beast からのノウハウの蓄積**

# 今回の体験の制約事項

- **セッション時間内で完結するという制約**
  - 苦肉の策として、今回は詰まったら、登場人物が強引に引っ張っていくように運用しました
    - 本来は下策も下策。ARGはプレイヤーが主人公です。
  - 物語世界に徐々に引き込むことが重要ですが、今回は役者さんの存在感に頼っています
  - 「何日もかけ、困難な謎に全員で挑戦する」というARGの醍醐味は提供できませんでした
  - プレイヤーコミュニティの形成もできません
    - 一般的には、ARGのプレイヤーコミュニティはミッションを経るごとに非常に密になります

# 今回の体験の制約事項

- **教室内+αの範囲で完結**
  - 通常は、インターネットのSNSや動画サイトなど、様々な場所に情報の断片を隠し、それを探し出す、発見の喜びを提供します
  - 各地でライブのミッションを提供し、より多くの人が脚光を浴びれるようにすることも
- **CEDECのセッションという参加者層**
  - 会場がどんな雰囲気になるか、予想しにくく、ちょっとドキドキしています（^ ^）；

# 今回の体験の制約事項

## ・ 準備予算（涙）

- すべて持ち出しでの準備です。
  - ・ 日曜ARGデベロッパー×1ヶ月程度
- 大きな予算が付いたARGでは、CGムービーや作り込んだサイト、果てはジェット機を飛ばしたりと、さまざまな驚かせる仕掛けを用意します。
  - ・ それがおコミの原動力となります。
- ただし、今回の例のように、低予算でもアイデア次第で何でもできるのもARGの魅力です。

こういう意図でデザインしていました、という

# 体験内容のポイント別解説

現場じゃそんなにうまく  
行ってなかったよ～  
という部分は反面教師に  
してください(><)

# ARGのキーワード

## 【現実の隣の物語】

- ARGは、その物語が現実のすぐ隣に存在していることが大きな特徴です。
  - 「これは現実かもしれない」と感じる瞬間をもたらすモノが、ARGのコアです。
  - ただし、行き過ぎると、プレイヤーは身の危険を感じて引きますので、要注意。
- 関連キーワード
  - 代替現実・ラビットホール

# 体験解説

## 【現実の隣の物語】

- **現実との違和感の拡大**
  - 講演開始前に探偵が入り口前で入場者を見張っていたのに気づきましたか？
  - 鳴り響く電話のベル。配付資料の謎の太字。
  - こうした一つずつでは決定的でない違和感が、少しずつ積み上がって、現実がずれていく。
  - そして、探偵登場というキッカケにより、一気に物語側へ現実空間がシフトしていく。
  - そんな意図で導入部をデザインしています。

# 体験解説

## 【現実の隣の物語】

### ・ オープンエンドな世界

- リーダーがオカルトに傾倒しているスパイ組織という背景設定は、神秘学という現実の知識体系をゲームに取り込むための策。
- 現実世界という膨大なバックボーンに接続することで、世界観の補強となるという利点。
- そして、謎に現実の知識を利用することで、ゲーム内の資料庫を用意する必要なく、広大な現実世界の知識をゲームに利用することができるという利点があります。

# ARGのキーワード

## 【日常空間でのゲーム】

- **どこでゲームを行っても構いません。**
  - 現実空間で宝探しをするでもよし。
  - SNSや動画共有サイトを使うもよし。
  - 既存のメディアを複数使うでもよし。
  
- **関連キーワード**
  - プラットフォームに依存しない遊び

# 体験解説

## 【日常空間でのゲーム】

### ・ 椅子の下のカード探し

- 最初に全員に椅子の下を探してもらったのは、その後の展開で身体を動きやすくすることを意図しています。
  - ・ プレイヤーの積極性を高めることはARGにとってとても重要です。
- 現実世界での宝探しは、現実の情報量の多さによって楽しい体験となりますが、反面、ゲームの範囲を逸脱される危険があります。
  - ・ 今回は「椅子の下」という限定語を入れることで行動範囲を制御することを狙っています。

# 体験解説

## 【日常空間でのゲーム】

- **アタッシュケースのおつかいイベント**
  - こうしたライブでのミッションはARGの醍醐味のひとつです。現実空間で何が起こるか分からないミッションにチャレンジする魅力に加え、プレイヤーの代表者として、全員に影響する何かを自分の手で実行することにも大きな魅力があります。
  - ただし、現実でのミッションは、事態が想定外の方向にいつてしまう可能性があります。今回は行き先とやることを迷わないよう、指示の内容に注意しています。

# ARGのキーワード

## 【非均質なプレイヤーコミュニティ】

- ARGは、実時間でストーリーが進んでいくことが多いため、一つの大きな課題に全プレイヤーで取組むという構造が基本。
- 多人数になるほど、設計が非常に重要。
  - 基本的には、多重の参加者ピラミッドを作り、プレイヤーの属性に応じた大小多数の適切なミッションを課していく。
- 関連キーワード
  - 多人数ミッション・プレイヤーピラミッド

# 体験解説

## 【非均質なプレイヤーコミュニティ】

### ・ 謎解きチームと推理チーム

- 希望者を抽出して謎解きチームを作成し、座席に残った人は推理チームとしました。意図的にプレイヤーを割っています。
- さらに細かく言えば、デジタル機器所持者・神秘学に詳しい人、など様々な属性でそれぞれが活躍できるように役割を分割しています。
- 同じ大目的を持ちつつ、スキルに応じた違うミッションをしているという構造が、活発なコミュニケーションと貢献の実感を生みます。

# 体験解説

## 【非均質なプレイヤーコミュニティ】

- **杖振りの代表者と、それを見守る人々**
  - 一人が代表して杖を振るのを大勢で見守る、  
というこの構造も、ARGの典型的な展開です。
  - 中心的なプレイヤーたちがミッションをクリアしていく過程がコンテンツの一部となり、  
それを見ている人々が周りに集まる。それが  
ARGのプレイヤー構造の最も典型的な形です。
  - 最後の多数決のように、周りで見ている人が  
気軽に参加できるような機会を設けることも、  
プレイヤーを増やすためには重要です。

# ARGのキーワード

## 【考古学的ストーリーテリング】

- 日常空間のあちこちに物語世界の断片が落ちていて、拾い集めると大きな物語の全体構造が見えてくる、というのがARGの典型的なストーリーテリング手法です。
  - 展開が分かりにくくなるため、現在進行をまとめる何らかの手法も必要です。
- 関連キーワード
  - トランスメディアストーリーテリング

# 体験解説

## 【考古学的ストーリーテリング】

- **トランスメディアな情報の提示**
  - **新聞記事・タロットカード・メモ・書籍・無線AP内のサイト・ネットプリントサイト・登場人物の会話など様々なメディアに断片化。**
    - これでも、ARGとしてはまだまだ。
    - 途中で電話を取るというプランもありましたが、会場の電波状態が悪く、断念。
    - 重要な情報の多重化やブラフ情報を混ぜるため、作成するコンテンツ量は多くなります。
  - **徐々に世界が広がるような情報のデザイン。**
    - 先に出た情報が、後からの情報を組み合わせることで意味を持ち、徐々にゲーム世界が広がっていきます。

# ARGのキーワード

## 【生きた物語】

- **現実の隣で動き続けている物語世界、がARGの根底にあるコンセプトです。**
  - 実時間で物語は進み、登場人物はプレイヤーの行動にリアルに反応します。
- **物語を動的にするかはそれぞれです。**
  - ゴールは固定だが途中経過は柔軟に、など。
- **関連キーワード**
  - 動的な物語

# 体験解説

## 【生きた物語】

### ・生の役者さんのもつ説得力

- 今回は短時間の体験ということもあり、体験型イベントを多くこなしていらっしゃる役者さんに出演していただき、話を動かしました。
  - ・ただし、本来は、プレイヤーにやらされている感を抱かせないよう、時間を掛けて物語世界への導入を丁寧に行う必要があります。
- 登場人物からの依頼は、プレイヤーにとって、大きな動機付けとなります。また、登場人物たちと交流すること自体も魅力となります。

# 体験解説

## 【生きた物語】

- **プレイヤーの行動に基づいた結末**
  - 今回の体験では、無事に産業スパイを捕まえることができましたでしょうか？
  - 一般的なARGは数ヶ月単位で実施されることが多いため、1回の失敗はあとで巻き戻す機会を用意する形でフォローします。
  - 今回は1回切りの体験ではありますが、実例として、あえて失敗も許容しています。

# **ARGのキーワード**

## **【物語の力で人を動かす】**

- ARGは、別の角度から見ると、現実世界の多様なオブジェクトを、物語を使って関連づけ、プレイヤーが触る動機をつけるという見方も出来ます。**
- また、プレイヤーが汗をかいてミッションをするうちに、対象（世界観・題材）への理解や思い入れも深まります。**
- これらの性質がプロモーションとして利用可能という面が、ARGにはあります。**

# 体験解説

## 【物語の力で人を動かす】

- **今回体験中の実例**
  - エレメンツの新作ARGのティーザー
  - 物販コーナーに行く、という誘客効果
  - 「ファンタジー事典」の内容理解
  - ネットプリントのサービス理解
  - タロットに関する興味の喚起
- **実際に、ARGをプロモーションとして利用する事例は数多くあります。**
  - ただしARGはそれ単体でもコンテンツです！

# まとめ

- **ARGは以下を併せ持った娯楽です。**
  - 箱庭系ゲームやTRPGのような、インタラクティブな物語が生み出すリッチな物語体験
  - ソーシャルゲームのような、  
親しい友だち / 大勢のその他の人たちと  
一緒に楽しむゲーム
  - デジタルゲームの制作で培った様々な  
制作技術を自分の得意な分野で発揮し、  
組み立ててコンテンツ化することが可能

# ARGの未来

- 欧米では1000万人以上のプレイヤーを集めたタイトルもあり、物語り手法として一定のポジションを得ている。
- 一方、日本ではまだ大規模なものはない。
  - しかし、最近は水面下での動きは活発に。
    - ・ そろそろ波が来そう？

**ぜひ、デジタルゲームの流れからも日本のARGシーンを盛り上げて行きましょう！**

# お問い合わせ先

- **ARG情報局**

- <http://arg.igda.jp/>

- **CEDEC ARG 事例紹介**

- <http://warg.igda.jp/archive/cedec2011-arg>

- **Twitter**

- @myaeo

講師・企画／八重尾昌輝

- @ele\_jun

講師・企画／エレメンツ 石川淳一

- @w\_jo

企画協力・キャスティング協力／  
E-Pin企画 城島和加乃

- @epi\_x

ゲームデザイン・実装・雑用