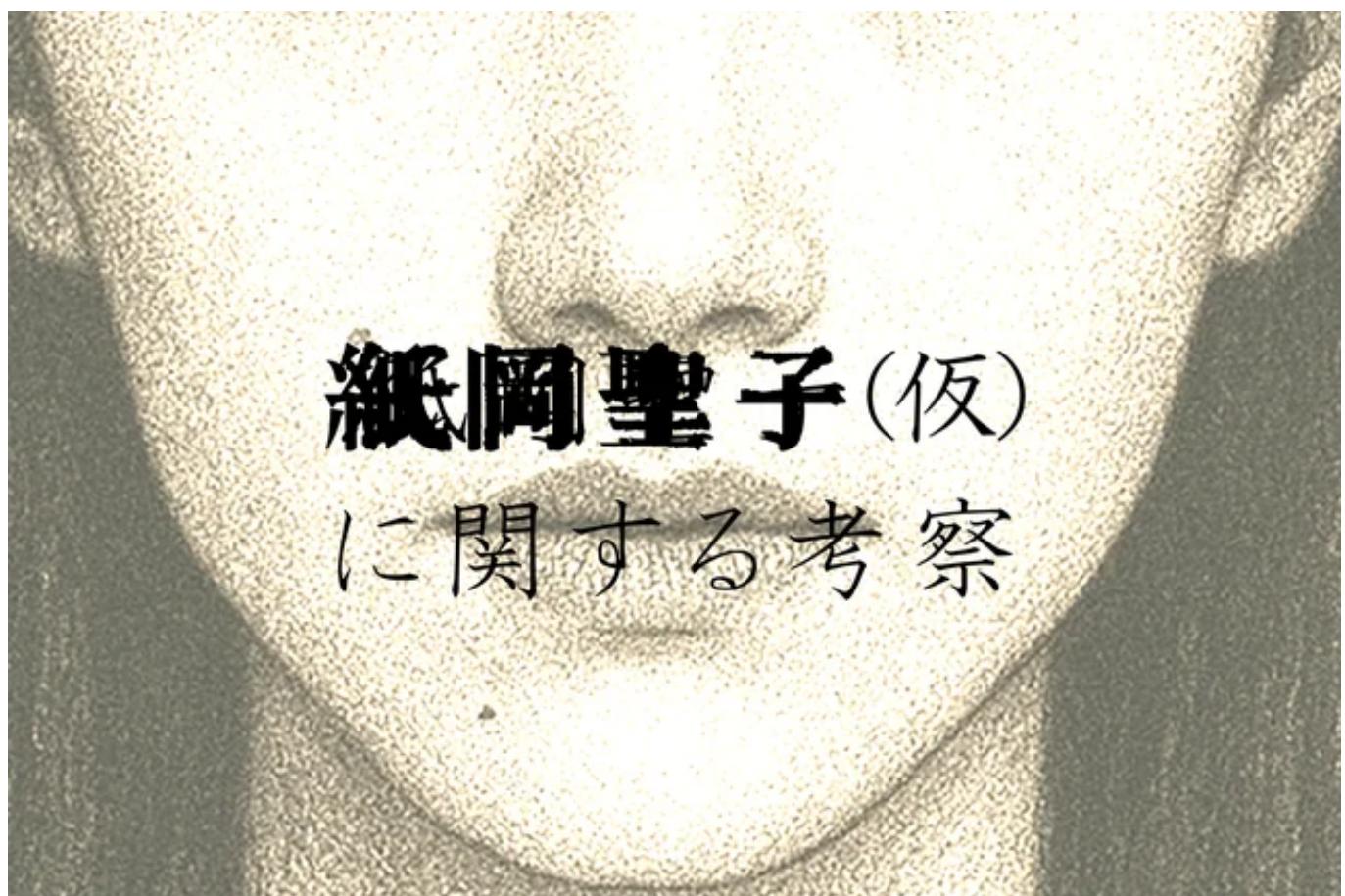


# “紙岡聖子”って……知ってる？「同じ顔の女」の都市伝説、 日常侵蝕ゲーム『紙岡聖子（仮）に関する考察』本日12月25 日（木）19時より公開！！

正体不明。分かっているのは「顔」だけ。

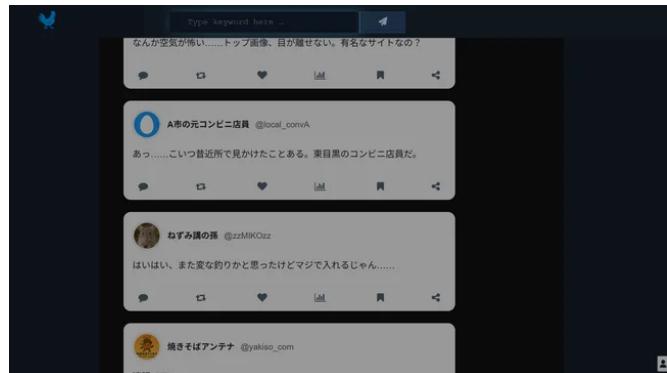
株式会社SANKYO（本社:東京都渋谷区 代表取締役社長:小倉敏男）は、ARGクリエイターSIM3氏と共に制作した日常侵蝕ゲーム『紙岡聖子（仮）に関する考察』を、2025年12月25日19時に公開いたします。



本作は、TVドラマ『相棒』などの脚本を手掛ける真野勝成氏による原案をもとに、株式会社SANKYOと第四境界が協業で制作した『かがみの特殊少年更生施設』にインスピアを受けて開発された、「かがみのライク」といわれる日常侵蝕ゲームです。（基本プレイ無料・一部課金要素あり）



“紙岡聖子”の考察サイト



騒然とするSNS

## 『紙岡聖子（仮）に関する考察』 PV



[https://www.youtube.com/watch?v=J\\_vP8mmKgTg](https://www.youtube.com/watch?v=J_vP8mmKgTg)

## 作品紹介ページ

<https://sim3.net/kamiokaseiko/>

## 作品概要

プレイヤーは、“紙岡聖子”と呼ばれる「同じ顔の女」について、実在するWebサイトで調査を行い、物語の真相を解き明かしていきます。

歴史に散りばめられた「同じ顔の女」——紙岡聖子。その名はあくまで仮称であり、誰もその正体を知らない。分かっているのは、同じ「顔」だけです。

## あらすじ

5年前、ネットの片隅で静かに話題になったサイトがある。

『紙岡聖子（仮）に関する一考察』。

このサイトが追っていたのは、「紙岡聖子」という女。

だがその名前は、誰かがつけた仮名にすぎない。

実際、彼女が登場したニュースや記事で、明確にその名が記された例はほとんどなかった。

識別されていたのは——名前ではなく、顔だった。

考察サイトやSNSなど、さまざまなWebサイトに書かれた内容を紐解き、物語の真相に迫っていく。  
あなたは紙岡聖子（仮）という存在の「真相」にたどり着くことができるだろうか。



調査マニュアル



楽しみ方・注意点

## 概要

作品タイトル	紙岡聖子（仮）に関する考察
ジャンル	日常侵蝕ゲーム (ARG)
原案	真野勝成

原作・シナリオ・開発	SIM3
企画・製作	6417
制作協力	株式会社ロータス
想定プレイ人数	1人～複数人（協力しながらのプレイも可能）
想定プレイ時間	5～10時間程度（人数により変動）
公開形態	ネットワークに接続されたPCやスマートフォンのブラウザからプレイ可能なオンラインゲーム
SNSアカウント	X： <a href="#">紙岡聖子(仮)に関する考察</a> YouTube： <a href="#">紙岡聖子(仮)に関する考察</a>
推奨ハッシュタグ	#紙岡聖子に関する考察

※ゲーム機やゲームアプリは使用せず、ブラウザのみでプレイいただけます。

## SIM3とは

SIM3は、Webを舞台に「知覚としての物語体験」を設計するクリエイティブユニットです。代表“SIMさん”を中心に、企画から開発、運営までを一貫して手がけ、参加者が物語の一部となる体験を創出します。『Vtuber失踪事件』や『マインドインスペクター』などの作品を通じて、「知覚としてのミステリー」と「没入する物語」をテーマに、社会と物語をつなぐ新しい遊びの形を提案しています。

**SIM3 クリエイターX：**[https://x.com/sim\\_CF](https://x.com/sim_CF)

**SIM3 公式サイト：**<https://www.sim3.net/>



## 原案 真野勝成氏について

週刊誌記者を経て、第21回フジテレビヤングシナリオ大賞佳作入賞をきっかけに脚本家となる。ドラマ『新参者』、『相棒』、映画『デスノート Light up the NEW world』など、ドラマ・映画を中心幅広い作品の脚本を手掛けています。

### 『かがみの特殊少年更生施設』とは

株式会社SANKYOと、『人の財布』などで知られるクリエイター集団・第四境界が協業で制作した、“日常侵蝕ゲーム”です。

「ある少年院」を舞台とし、Webサイトを調査することで物語の深奥を覗くことができる、無料のミステリーゲームとなっています。

2024年4月1日のリリース以来、累計プレイヤー数は100万人を超え、第四境界の代表作の一つとして高い評価を得ています。

なお、『紙岡聖子（仮）に関する考察』は第四境界の作品ではなく、ARGクリエイターSIM3氏による新作となります。

本作は、『かがみの特殊少年更生施設』で提示された「Web上の情報を手がかりに物語を読み解く」という体験様式に共鳴しつつも、別個のクリエイターによって制作された、独立したタイトルです。

©SIM3 ©6417 ©Katunari Mano/Kuroobi

株式会社SANKYOのプレスリリース一覧

[https://prtmes.jp/main/html/searchlp/company\\_id/141077](https://prtmes.jp/main/html/searchlp/company_id/141077)