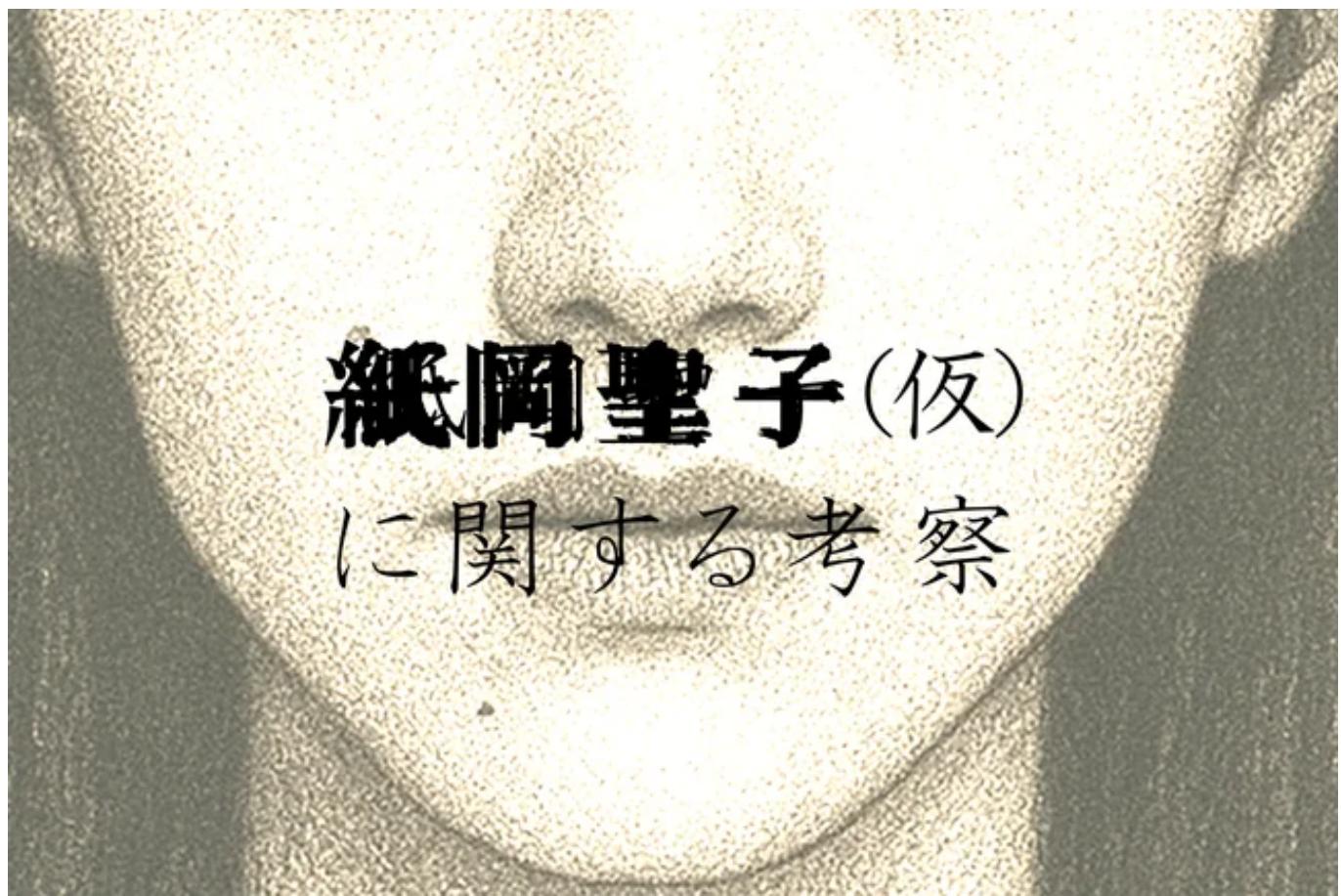


# 延べ10万人が覗き込んだ“紙岡聖子”という深淵、その真相は如何に——。日常侵蝕ゲーム『紙岡聖子（仮）に関する考察』本日1月15日より全編公開！

深い闇の底に見えたものは、顔か、真相か。

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氏と共同制作した日常侵蝕ゲーム『紙岡聖子（仮）に関する考察』について、物語の後編にあたるシナリオを2026年1月15日より公開いたします。



『紙岡聖子（仮）に関する考察』は、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く日常侵蝕ゲームです。インターネット上に散在する情報を手がかりに、少しずつ“紙岡聖子”の輪郭が浮かび上がってきます。昨年12月下旬に公開した前編シナリオは、延べ10万人以上のプレイヤーに体験され、大きな話題を呼びました。

本日公開される後編シナリオは、Amazonで販売される調査資料（電子またはペーパーバック）の購入者のみがプレイ可能なコンテンツとなります。本商品は予約注文の時点で、Amazon売れ筋ランキングにて、パズル・ゲームカテゴリで1位、SF・ホラー・ファンタジーカテゴリで2位を獲得いたしました。

なお、公開済みの前編シナリオは、**引き続き完全無料でお楽しみいただけます。**

## 『紙岡聖子（仮）に関する考察』後編調査資料

前編で垣間見えた“紙岡聖子”の謎は、まだ物語の入口に過ぎません。後編では、調査資料を読み解きながら前編で集めた断片的な情報をつなぎ合わせることで、プレイヤーは“紙岡聖子”という存在の深層へと踏み込んでいきます。

### 調査資料詳細

紙岡聖子(仮)に関する考察-後編資料-:  公式案内パンフレット

# 封緘

— 紙岡聖子（仮）後編資料



## この資料を読む前に

このパンフレットには、あなたが体験する物語の核心に触れる情報が含まれています。  
**最初に読んでしまうと、ゲーム体験を損なう恐れがございます。**

必ず、ゲーム内で指定されたタイミング「封緘を開いてください」  
という文言を発見後にお読みください。

あなた自身の選択と歩みによって紡がれる物語を、  
最後までお楽しみいただけるようご協力をお願いいたします。

<https://amzn.asia/d/393qCgj>

※kindle電子書籍版・ペーパーバック版、いずれか一方のご購入で後編を最後までプレイ可能です。

## ▼動画配信について

前・後編共に動画配信可能となっております。その他、プレイ記事やレポートの投稿も歓迎しております。後編につきましては、一部ガイドラインが設けられておりますので、下記詳細をご確認ください。

配信ガイドライン：<https://note.com/sim/n/n4e5ae759b007>

### ▼作品公式サイト

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

## 『紙岡聖子（仮）に関する考察』作品 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="#">@SIM3_kamioka</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、Webブラウザのみでプレイいただけます。

※本作品はフィクションです。登場する人物・団体・名称等は全て架空であり、実在の人物・団体・名称等とは一切関係ありません。

©SIM3 ©6417 ©Katunari Mano/Kuroobi

---

PDF版はこちらから

---

株式会社SANKYOのプレスリリース一覧

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