

**大人数で参加できるイベントゲームソリューション
「スマートパリピフェス」を本日2024年3月27日より提供開始**
～ 技術業務提携で強みを活かし、第一弾ゲーム「あいまいブレインスケッチ」をリリース ～

株式会社 博報堂アイ・スタジオ(本社：東京都千代田区、代表取締役社長 兼 CEO 兼 CCO：川又 昌弘、以下、博報堂アイ・スタジオ)は、株式会社しくみデザイン(本社：福岡県福岡市博多区、代表取締役社長：中村 俊介、以下、しくみデザイン)と技術業務提携を結び、企業や団体のプロモーションイベントで活用できる、大人数参加型イベントゲームソリューション「スマートパリピフェス」を共同開発。その第一弾ゲームとして本日2024年3月27日より「あいまいブレインスケッチ」をクライアント企業や団体向けにリリースいたします。なお、両社の強みを活かすことで、短時間で安価な提供を可能にしています。

「スマートパリピフェス」では、誰でもパーティーピーポーになることができ、大人数のイベントで盛り上がるゲームコンテンツを提供してまいります。主催者はゲームコンテンツ内のテキストやデザインなどをサービスや商品名、ロゴなどにカスタマイズでき、オリジナルのイベントコンテンツとしてご活用いただけます。ゲームへの参加者は、自身のスマートフォンでエントリー用のQRコード^{*1}を読み取るだけで参加可能。2つのチームに分かれた対抗戦で同時に最多100人が一緒にプレイできます。自身のスマートフォンでのプレイが前提のため、オンライン、リアル、ハイブリッドなど、多様な形式でのイベント開催が可能です。またオプションで主催者側の公式SNSとの連携施策も可能。



【「スマートパリピフェス」イベントゲームソリューションの概要^{*2}】

2023年のプロモーションメディア広告費における「イベント・展示・映像ほか」は、前年比128.7%と伸長しており(電通調べ)、コロナ禍明けの企業のプロモーションの場として、今後も大きな需要が見込まれています。しかし、企業の認知や商品のブランディングに向けたプロモーションイベントにおいて、生活者を対象とした魅力づくりや、高い満足度を得るための企画を一から始めるコストやスケジュールが障壁となる場合が多くあります。

そこで、クライアント企業や団体のご担当者様が抱えている、プロモーションイベント開催における課題解決に向け、今回の「スマートパリピフェス」の共同開発に至りました。

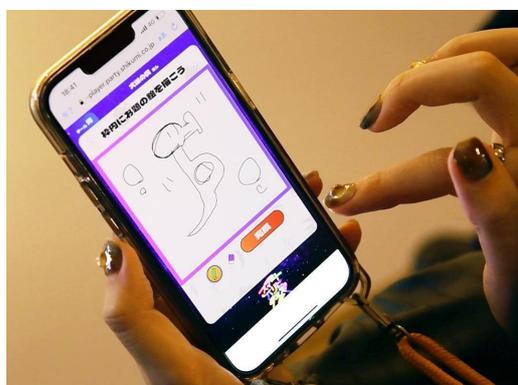
■第一弾ゲーム「あいまいブレインスケッチ」

今回の「スマートパリピフェス」の発表と同時に、第一弾ゲームとして「あいまいブレインスケッチ」をリリースいたします。

「あいまいブレインスケッチ」は、参加者が二つのチームに別れ、記憶を頼りにお題の絵を描き対戦するゲームです。参加者全員が制限時間内にスマートフォンの画面に指でお題の絵を描くと、AIが両チームの代表となる絵を選別しメインスクリーンに投影されます。勝敗は、絵のリアルさや面白さなど、司会者が任意の判定基準で参加者に問いかけ決定されます。



【メインスクリーンに投影された、「あいまいブレインスケッチ」の対決画面】



【「あいまいブレインスケッチ」の活用イメージ】

なお、企業や団体内でのイベント、展示会の他、生活者向けのフェスやライブ、商業施設での催し物など、さまざまなイベントでのユースケースを想定しています。

【想定されるユースケース】

- ・アーティスト×ファンイベントで「可愛くスケッチ！似顔絵バトル！」
- ・飲料×スポーツイベントで「優勝記念！ビールかけ対決！」
- ・お菓子×オンラインイベントで「新商品試食！美味しい顔選手権！」
- ・行政×夏休みイベント「今を学ぼう！地球温暖化クイズ！」

博報堂アイ・スタジオとしくみデザインは今後も、本「スマートパリピフェス」をプラットフォームとして強化し、「あいまいブレインスケッチ」のようなゲームコンテンツを拡充していくことに加え、さまざまなイベントへのインタラクションニーズに対応したイノベーション創出に向け、プロトタイプドリップンのアプローチとアジャイルなチーム体制で取り組んでまいります。

※1 QRコードは株式会社デンソーウェーブの登録商標です。

※2 本サービスに記載されている会社名、商品・サービス名は、各社の商標または登録商標です。

■株式会社しくみデザインについて

未来を創るクリエイティブカンパニー「株式会社しくみデザイン」は、「しくみでみんなを笑顔にする」という企業理念の下、2005年に福岡にて誕生。ユーザー参加型コンテンツのパイオニアとして、1,500件以上の実績数を誇り、スマホでゲームが作れるアプリ「Springin'」や子ども達の創造性を育む「Springin' Classroom」、そして体の動きで演奏するAR楽器「KAGURA」など、テクノロジーとデザインを駆使して「できないことを楽しくできるように」してきました。

世界的評価も高く、米国インテル社主催の世界的コンテストでのグランプリ、ヨーロッパ最大級の音楽フェス「ソナー」で開催されたコンテストでのグランプリ、第13回日本e-ラーニング大賞 部門賞など、3回の世界一を含む国内外でのアワードを多数獲得しています。

しくみデザイン公式サイト：<https://www.shikumi.co.jp/>

■株式会社 博報堂アイ・スタジオについて

株式会社 博報堂アイ・スタジオは、オウンドメディアを中心に、データを起点としたマルチタッチポイントでの顧客体験（CX）設計とUIデザイン、企画制作、テック活用、システム開発、PDCAマネジメント運用までをクロスボーダーで提供することで、クライアント企業の「ブランド創造」と「顧客創造」に貢献するデジタル領域のスペシャリスト集団です。

また、蓄積したノウハウからイノベーションを吹き込み最適なクリエイティブを提供する研究開発と新たなビジネスを生む自社事業にも積極的に取り組んでいます。

—— 会社概要 ——

- 【社名】 株式会社 博報堂アイ・スタジオ
- 【所在地】 〒100-0005 東京都千代田区丸の内3丁目4番1号 新国際ビル5階
- 【URL】 <http://www.i-studio.co.jp/>
- 【広報 Fb】 <https://www.facebook.com/hakuhodoistudio.pr>
- 【代表者】 代表取締役社長 兼 CEO 兼 CCO 川又 昌弘
- 【設立年月】 2000年6月
- 【資本金】 2億6,000万円
- 【事業内容】 インタラクティブ・クリエイティブ業務、システム開発業務、CRM業務

■本件、記事転載、引用等に関するお問い合わせについて

株式会社 博報堂アイ・スタジオ 広報

TEL : 03-5219-7150

FAX : 03-5219-8105

※受付時間：10:00～18:00（土日・祝日、年末年始を除く）

お問い合わせメールアドレス：cp-pr@i-studio.co.jp

*お問い合わせをいただいてから、ご返信を差し上げるまでに2日～3日ほど

お時間をいただく場合がございます。

以上