

# Press Release

2008 年 4 月 15 日

報道関係各位

株式会社メディア・デポ  
EXP株式会社



スペインで150万人が大絶叫したリアルパニック・ムービー『REC／レック』  
セカンドライフ内で日本初の映画の本格体験型プロモーションを開催  
EXP 株式会社の制作プロデュースにより、「エンたま！タウン」で5月2日よりオープン  
公式サイト <http://www.recmovie.jp/>

この度、仮想空間「セカンドライフ」内で「エンたま！タウン」を運営する株式会社メディア・デポ(所在地:東京都中央区、代表取締役:武井 敦生)とEXP 株式会社(所在地:東京都渋谷区、代表取締役:野村友成)は、6月ロードショーの映画『REC／レック』のバーチャルワールド体験型プロモーションをセカンドライフで実施します。

『REC／レック』(<http://www.recmovie.jp/>)とは、本国スペインで公開されるやいなや、あの『パイレーツ・オブ・カリビアン デッドマンズ・チェスト』を抑え 150 万人の大ヒットを記録したリアルパニック・ムービー(日本配給＝ブロードメディアスタジオ株式会社)です。スペインでは社会現象を巻き起こし、ハリウッドでのリメイクが決定した話題作がついに日本上陸します。究極の恐怖に直面しながらも克明に記録されていく手持ちカメラの映像は、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』や『クローバーフィールド/HAKAISHA』をも凌駕する圧倒的な緊張感を生み出したP.O.V＝ポイントオブビュー(主観撮影)という手法によるものです。TV 番組のクルーの視点で描かれる映像を、“生映画の映像”として見せることで恐怖感を倍増させている映画になります。

今回のセカンドライフ内プロモーションでは、惨劇直後の現場である建物を疑似体験させることにより、本映画の謎と恐怖感を想起させ、リアル会場(映画館)への来場をモチベートさせる世界観体験型プロモーションを実施します。なお、バーチャルワールドを活用した本格的な体験型映画PRはこれが日本では初になり、バーチャルワールド黎明

期より専門会社として活躍をしてきた EXP 株式会社のノウハウにより、本映画の特徴である P.O.V(主観撮影)などのカメラワークを実際に取り入れ、外部サーバと連携することで映画の世界観を多角的に再現し、3D 仮想世界における表現力の限界を追求します。そして、本プロモーションではセカンドライフ運用 ASP「イグアナ」(<http://ex-asp.jp>)がアクセス解析に使用され、今まで不透明であった仮想空間への参入効果を数値化します。

また、本バーチャルワールドプロモーションは REC 公式サイト(<http://www.recmovie.jp/>)とも連動し、セカンドライフ内でのメイキング映像も公開されていきます。

・「株式会社メディア・デポ」(<http://www.mediadepot.jp/index.html>) [Tel:03-3562-8455](tel:03-3562-8455)

「Second Life®」の参入支援事業をはじめとしたインターネット関連事業・デジタルコンテンツの企画制作及びその配信事業など。

・「EXP 株式会社」(<http://exp-secondlife.jp/>) [info@exp-secondlife.jp](mailto:info@exp-secondlife.jp) [Tel:03-3541-7410](tel:03-3541-7410)

バーチャルワールド領域専門の開発ベンチャー会社。参入支援・システム開発・OSS サポート・プロモーション事業をコアドメインに、企業の仮想空間活用におけるソリューション企画・開発を提案する。設立以来、多数の企業 SIM や自社コンテンツ、ソリューションツール開発の実績を持つ。今年、ngi 社により主催された Virtual World of the Year 2007 のテクニカル部門で大賞を受賞。

・「ブロードメディアスタジオ株式会社 ピクチャーズ・カンパニー」 [Tel:03-5413-5487](tel:03-5413-5487) ([www.recmovie.jp](http://www.recmovie.jp))

映画『REC／レック』に関する宣伝・お問い合わせ「株式会社スキップ」 [Tel:03-3437-3025](tel:03-3437-3025)

・米国 3D バーチャルコミュニティ・サービス「セカンドライフ」

米国 Linden Research 社が運営する WEB2.0 型 3D 仮想空間で、2008 年 4 月末時点で、100 カ国以上から 1300 万人以上の登録ユーザ数を持つ。みずほコーポレート銀行産業調査部発行の「Mizuho Industry Focus」によると、この仮想世界のグローバルなユーザ数は 2008 年末までには 2 億 5 千万人に増加し、同空間で流通する仮想通貨「リンデンドル」の年間取引額は 1 兆 2500 億円に達するであろうと公式発表している。

・「エンたま！タウン」

「エンたま！タウン®」は、初心者でもセカンドライフ内で快適な時間を過ごしてもらえるようにオリエンテーション機能や、イベントや企業プロモーションが可能なスペース・施設を用意した「ポータル」SIM です。この「ポータル」SIM を中心として、企業が出店できるスペース、EC 機能を持つバーチャルショッピングモール、日本人居住区域を順次開発・拡大していきます。