名を喰う家

返事をした瞬間、名前を奪われる。
GREENLIGHT DEVELOPMENT PACKAGE
2026.09.10 / TOKYO EPIC



名前を失う恐怖

声を掛けられ、思わず返事をする。
その日常の反射を、全媒体共通の禁忌にする。



コンセプト

弟を連れ戻すために、姉は自分の名を手放す。
忘れられる恐怖 × 家族心理ホラー × 人名へ変わる建築

ログライン

失踪した弟を救うため13番館に入ったミラは、
自分の存在を失う家の中で、大切な呼び名を
手放してでも、生きた弟を選ばなければならない。

フォーマットと観客

15–34歳の考察型ホラー層。過度の流血に頼らない。

媒体	初期形式	役割
短尺アニメ	7分30秒 × 6話	人物と禁忌の検証
協力ゲーム	1–4人 / 12–18分	選択を体験へ
ドラマ開発	30分 × 8話	住人と家族を掘り下げる

あらすじ

ミラは失踪した弟ユノの声を追い13番館へ。
名乗ると、声・文字・写真から自分が消え始める。
無名の母は、誰も失わない家を約束する。
ミラは昔の愛称を手放し、今の弟の手を取る。

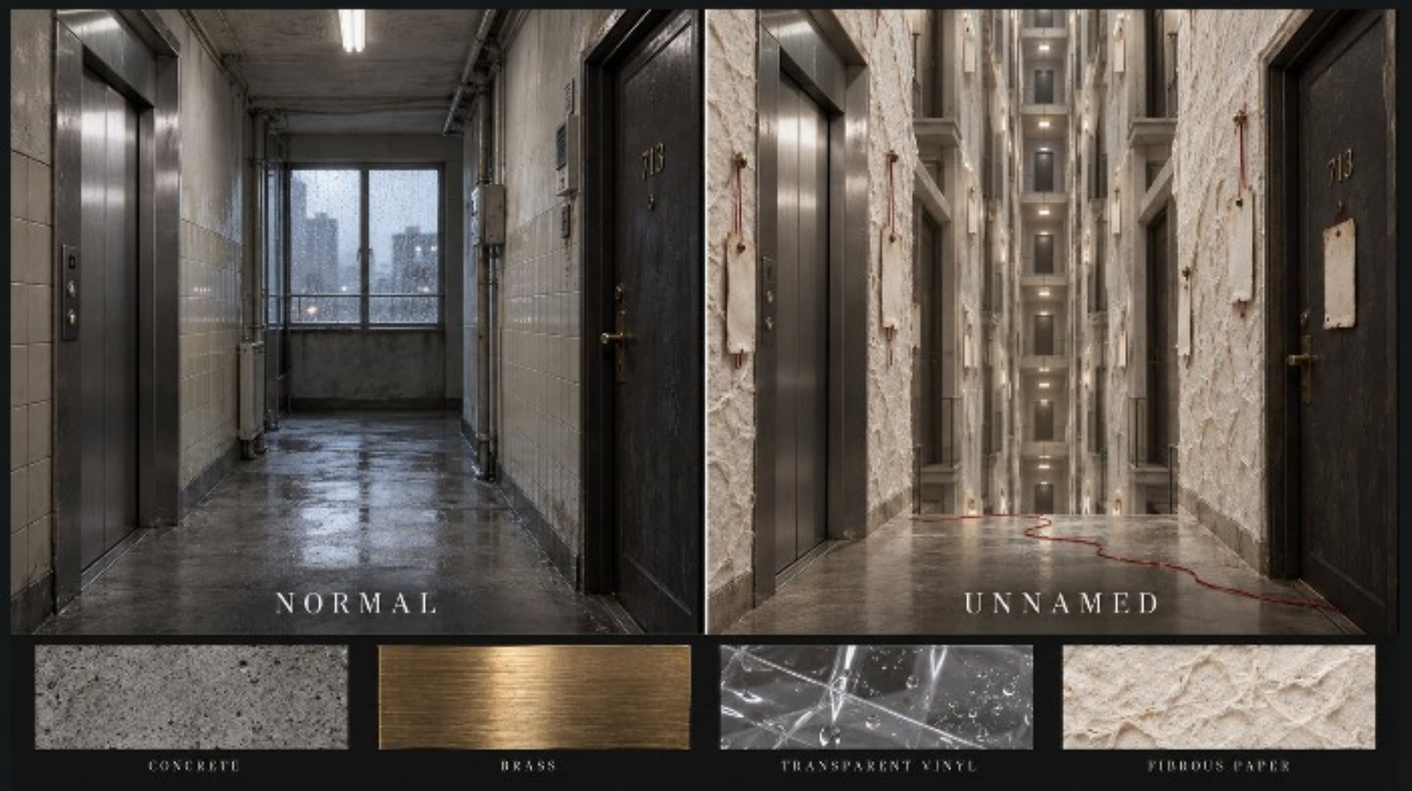
全6話の設計

救出は第1季で完結。結末を他媒体まで先送りしない。

1 招かれた姉	入館と応答
2 返事のない廊下	三秒の糸と文字喪失
3 713号室	写真の消失
4 鍵を持つ人	ナリンの加担
5 やさしい檻	母の取引を拒否
6 名前のない朝	愛称を手放し帰還

二つの世界

同じ建物が、名前の喪失に従って
変わる。



世界の撮影規約

色だけでなく形・材質・音を変える。

通常	無名層
水平の直線廊下	縦へ折れる反復
コンクリートとビニール	紙繊維と写真乳剤
雨と遠い交通	低域が消え子音が残る
35/50mmの人間の視点	固定画と一軸移動

ミラ / 19歳

欲しいのは、昔のままの弟。
必要なのは、弟の話を最後まで聞くこと。
右手の録音機。透明コート。左右違いの靴。



アルンとナリン

音を疑う友人と、記録を守ってきた管理人の娘。
二人にも救出とは別の責任と選択を持たせる。



ユノ / 12歳

自分から出口を選ぶ弟。
紙風車で本物の気流を見つける。
救いを待つだけの人物にはしない
。



ポン

床を二度叩く、小さな同行者。
疲れ、怖がり、間違え、自分で進路を選ぶ。
ゲームでも唯一の自律NPC。売買しない。



無名の母

誰も失わない家を望む保管人格。
その優しさは、人の未来を奪う。
敵と神話的存在は、この一体に統合する。



象徴と商品

録音機は声。名札は帰属。風車は現在の空気。
ポンの大耳と丸尾は、遠目でも判別できる。



キービジュアル3案

0:13の表示／713と糸／消える写真。
人物の群像基準はキャラクター集合画を併用。



ティザーの30秒

異常3秒、日常5秒、喪失6秒、人物7秒、
選択6秒、タイトルと余韻3秒。



ティザー映像

30秒アニマティクス。
演技映像の完成版ではない。
16ショットの尺・音・左右と
生成仕様を別紙に収録。



https://name-eating-house-ktv.ryo-moonwalker.chatgpt.site/#media

音楽 / 呼ばないで

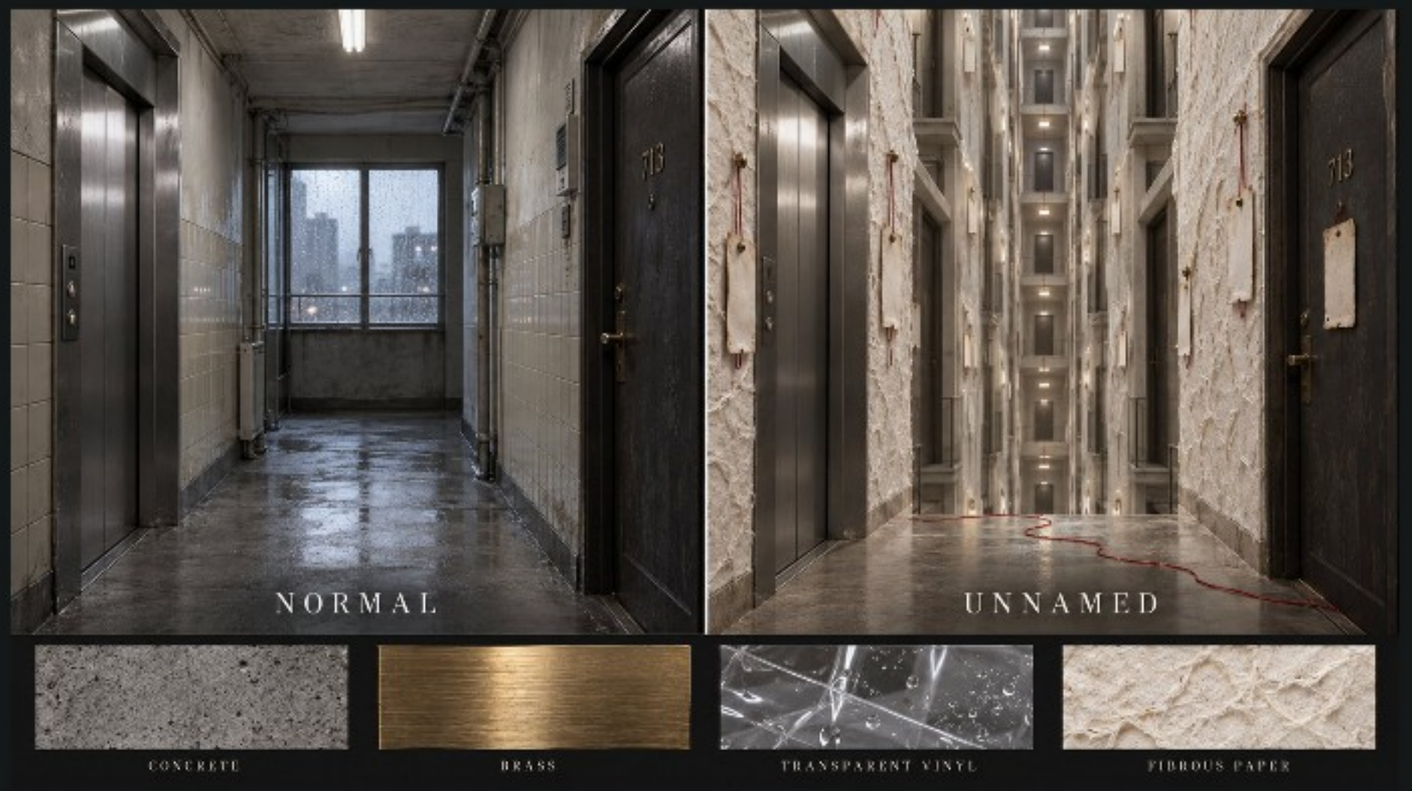
80BPM、4/4、D minor。ピアノとヴィオラ。「今の君の手を選ぶ」が主題。無歌唱の構成スケッチと歌詞・生成プロンプトを同梱。



https://name-eating-house-ktv.ryo-moonwalker.chatgpt.site/#media

8言語の作品サイト

日本語・英語・中国語・タイ語・
インドネシア語
ポルトガル語・アラビア語・フラ
ンス語。
世界比較、KV切替、映像・音、資
料ダウンロード。



https://name-eating-house-ktv.ryo-moonwalker.chatgpt.site/#media

ゲームファンタジー

仲間の名前を所有せず、本人へ返して帰る。
第1季後、搬出された名簿の残響へ入る回収班。
原作キャラは固有NPC、プレイヤーは別の調査員。

ゲームの五場面

ホーム／探索／対峙／報酬／協力
画像と15秒映像を同梱。
どちらも未実装コンセプト。



https://name-eating-house-ktv.ryo-moonwalker.chatgpt.site/#game

コアループ

任務選択 → 記録調査 → 呼び声を回避
→ 三秒の扉固定 → 名札返却 → 帰還
別の住人の記録が、次の探索理由になる。



三秒を仲間に託す

糸を引く人と、錠を開ける人。
声入力なし、定型合図だけでも協力できる。
能力時間・結び目・復活は販売しない。

ゲーム制作計画

24週の仮案。制作費18–35百万円、運用別。

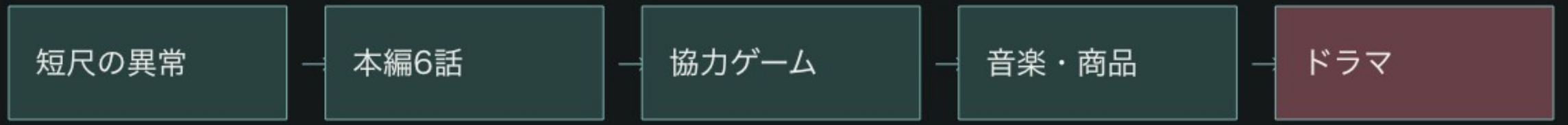
4週	**一室・1–2人プロトタイプ**
8週	五室・1–4人MVP
4週	負荷・多言語・不正対策
4週	成人200名ベータ
4週	公開・購入処理・運用準備

サーバーと安全

扉の距離、訪問順、糸残数、報酬はサーバー判定。
実名・音声・顔は保存しない。
成熟度は公開時の最大表現で質問票に申告。

メディアミックス

短尺の異常が入口。本編で人物を好きになる。
ゲームで選び、音楽と小物で思い出す。
ドラマは住人の人間関係を拡張する。



市場機会

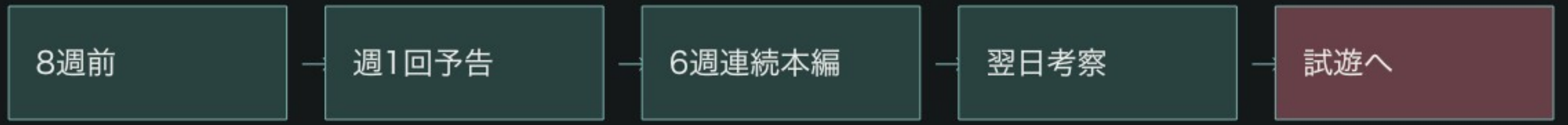
YouTube Shorts：平均日次2,000億回超。
Roblox Q2 2026：DAU123百万人、前年比10%増。
母集団の大きさを、本作の需要と混同しない。

参照から学ぶ設計

コララライン：表面の触覚と家族の偽物。
リトルナイトメア：身体と建築の尺度差。
短尺ホラー：最初の一つの異常を明快に。
固有キャラ・衣装・場面は複製しない。

公開カレンダー

8週前から週1回の異常と人物。
6週連続本編、翌日にネタバレ区分つき考察。
最終話後は住人手記とゲーム試遊へ。



36か月ロードマップ

段階ごとに成果と投資判断を分ける。予算は百万円、見積前の仮説。

M1–3	パイロットと試写	5–8
M4–9	短尺全6話	18–30
M7–12	ゲーム制作	18–35
M13–18	運用・商品実証	3–6
M19–24	ドラマ脚本開発	4–7
M25–36	ドラマ本制作	80–160

Greenlight条件

数値は社内仮説、業界平均ではない。

24名試写	理解16名 / 支持18名
本編3話	平均視聴割合45%
ゲームβ	初回完了55% / D1 20%
ドラマ	全額見積・資金と権利の裏付け

収益の感度分析

グッズ発売後6か月のみ。百万円、すべて仮説。

	保守	標準	上振れ
購入者	500	2,000	5,000
平均単価 円	3,000	3,000	3,000
売上	1.5	6.0	15.0
限界利益 40%	0.6	2.4	6.0

求めるパートナー

短編制作、音響、Roblox開発、配信・放送、
商品製造、地域と言語の監修。
提携・出演・配信枠は未契約。

初回制作の予算

Phase A標準6.5百万円。見積前の社内案。

脚本・監修	**1.0**
美術・人物	1.0
パイロット・ティザー	2.4
音・翻訳・Web	0.9
試写・制作管理	0.6
予備費	0.6

権利とリスク

生成画像の顔と小物を固定し、リテイク費を含める。
原案・音楽・声・翻訳・商品化の権利を台帳化。
架空の禁忌を実在文化の事実として宣伝しない。

ファン獲得テスト

24名の成人試写、KV別の任意投票。
聞くこと：禁忌を説明できるか、誰を応援するか。
反応が弱ければ音量ではなく人物の選択を直す。

媒体間の整合

声ではなく、現在の相手を選ぶ。
糸は三秒。ポンは一体。母は保管人格。
失った愛称は、続編でも商品でも戻さない。

次の30日

第1週：原案と造形の承認、監修者を選ぶ。
第2週：音と30秒演技の試作見積。
第3週：成人24名試写。第4週：Phase A発注判断。
最初の依頼は、全シリーズ一括投資ではない。



出典と制作状態

原案：指定公開サイト / 2026-09-10確認。
市場：YouTube公式Press、Roblox Q2 2026株主資料。
仕様：Roblox Creator Hub。全URLは出典台帳に記載。
画像・映像・音源の制作状態と未確認事項を別紙に記録。