



【イベントレポート】

映画『Sky ふたつの灯火 - 前篇 -』 ヒットを記念した舞台挨拶を名古屋で実施！ 約120名のSkyファンが集い、LEDキャンドルを灯しての特別鑑賞体験

8月30日（土）初の地方となる「109シネマズ名古屋」にて開催

thatgamecompany, Inc.（本社所在地：アメリカ合衆国カリフォルニア州）が手がけるタイトル『Sky 星を紡ぐ子どもたち』（以下、Sky）について、ゲームの世界の原点を描いたアニメーション作品『Sky ふたつの灯火 - 前篇 -』は、8月8日（金）の公開から多くの反響をいただき、当初の20館での上映から大きく拡大し、全国累計42館での上映を実現するに至りました。この度のヒットを記念し、日頃のご支援への感謝の気持ちをSkyファンへお届けするため、8月30日（土）に109シネマズ名古屋にて、『Sky 感謝のつどい in 109シネマズ名古屋 舞台挨拶付き 特別体験上映会』を開催いたしました。



特設サイトURL：https://bit.ly/TheTwoEmbers_JP_PR

本イベントのチケットは8月27日（水）0時の販売開始から即完売となるほど、多くの方にご注目いただき、当日は全国から集まった約120名のSkyファンで劇場が埋め尽くされました。

入口では当日限定の来場者特典として、LEDキャンドルとマナティステッカーをお配りし、上映中は映画のシーンに合わせてLEDキャンドルを灯して鑑賞いただき、会場全体が一日限りの幻想的な空間に包まれました。

上映終了後には、thatgamecompanyから本作に深く関わったビジュアルデベロップメントリードの田邊裕一郎、コンセプトアーティスト兼日本のブランドマーケティング担当の藤原未歩、そして同じくブランドマーケティング担当の木全小春の3名が登壇し、舞台挨拶を実施しました。

トークセッションのパートでは、映画の開発秘話から日本での劇場配給に至った経緯などについてお話しし、ファンの皆様に支えられた本作の広がりから心からの感謝の気持ちをお伝えしました。

その後は豪華景品が当たる「星の子じゃんけん」大会も実施し、この日一番の大きな盛り上がりを見せた他、最後はファンの皆様を含めての全体での写真撮影も行い、この度の映画の公開とヒットと一緒に祝いする特別な時間となりました。



■当日限定の来場者特典でファンの皆様をお出迎え、上映中はキャンドルライトに包まれた幻想的な空間に

当日は、開場時間と同時に多くのお客様にご来場いただき、シアターの入口にてthatgamecompanyのメンバーが、LEDキャンドルやマナティのステッカーなど当日限定の来場特典をお配りして、お出迎えしました。ファンの皆様は販売中のグッズやご自身で制作されたグッズなどを多く身に着けてご来場され、普段はなかなか交流できないファンの皆様と直接お話しし、感謝の気持ちをお伝えする貴重な時間となりました。



入口で配布したLEDキャンドルは、当日限定で上映中も灯して鑑賞していただけるようになっており、実際に映画の印象的なシーンに合わせて、ファンの皆様が手のひらでキャンドルを灯して鑑賞されました。その瞬間、会場全体がこれまで以上に幻想的な空間に包まれ、その日限りの特別な上映会となりました。



■トークセッションでは、本作の制作秘話や日本全国での劇場配給に至った経緯をご紹介します

上映終了後には、thatgamecompanyからビジュアルデベロップメントリードの田邊裕一郎、コンセプトアーティスト兼日本のブランドマーケティング担当の藤原未歩、そして同じくブランドマーケティング担当の木全小春が登場し、舞台挨拶を実施しました。

本作の制作に深く関わった田邊裕一郎は、「ゲームでは描写を限りなく最適化する必要がありますが、映画ではどこまでも作り込むことができます。最初に立体的な花の描写を見たとき、“これは本当にSkyの世界なのか”と一瞬迷いましたが、ゲームの世界観を大切にしながらも映画ならではの新しい特別な描写にできるよう努めました。」と映画ならではの特徴と難しさについて語りました。

また、本作のテーマの表現の仕方については、「本作は“死”を伴うような重いテーマでもあったので、どのような方にとってもしっかりとメッセージを届けられるよう、チームメンバーで心理学を必死に勉強し、伝え方や表現の仕方を何度も議論を重ねて公開に至りました。多くの方から反響をいただけていることは頑張った甲斐があったなと、とても嬉しく思っています。」と本作へのこだわりを明かしました。



日本のブランドマーケティングも担当する藤原未歩は、日本全国での劇場配給となった経緯について紹介し、「他の国では一日限定のイベントとして劇場で上映する機会などがありますが、日本のプレイヤーさんはいつもSkyへの多くの愛情を届けてくださるため、一つの恩返し の形として全国での上映をしようと決めました。そこからチームのメンバーが映画の配給方法をゼロから学び、さまざまな配給会社の方々へ熱い想いをお伝えする中で、多くのご協力をいただき、全国での上映が実現することになりました」と、全国公開に至るまでに多くの方々の支えがあったことを明かし、改めて感謝の気持ちを伝えました。

また、同じく日本のブランドマーケティング担当で今回の映画のパンフレットを作成した木全小春は、パンフレットに込めた想いを語り、「やはりパンフレットは映画を観た後に映画を思い出せるような内容にしたいなと思い、映画のシーンやコンセプトアートを豊富に入れ込み、後から見ても楽しんでいただける、思い出の一部になるようなパンフレットを意識して作成しました。」と自身もその一人であるSkyファンとしての目線でのこだわりを明かしました。



最後は、登壇者3名それぞれから改めてファンの皆様への深い感謝の気持ちを述べ、今後のさらなるSkyの発展への決意とともにトークセッションパートは終了しました。



■最後にはSkyオリジナルの「星の子じゃんけん」を用いたプレゼント抽選会を実施

舞台挨拶の最後には、集まったファンの皆様への感謝の気持ちを込めたプレゼント抽選会が行われました。ゲームの中でもお馴染みの「エモート」と呼ばれる感情表現の動きを用いてじゃんけんを行い、最後まで勝ち残った強運の持ち主には、制作陣のサインが入ったパンフレットや、劇中に登場する“光のマナティ”のぬいぐるみキーホルダー・ぬいぐるみなど、豪華プレゼントが贈られました。会場はこの日一番の大きな盛り上がりを見せ、東京以外で初の開催となった今回の舞台挨拶イベントは、興奮冷めやらぬまま無事に幕を閉じました。



■「Sky ふたつの灯火 - 前篇 -」あらすじ

身体が結晶化してしまうという流行り病が、静かに生きものたちを蝕んでいく世界。

そんな街の片隅で、ひとり逞しく生きる孤児がいた。

ある日、その子どもは傷ついた小さな“光のマナティ”と出会う。

幼い命を抱きかかえ、人目を避けてたどり着いたのは、忘れられた古い神殿の廃墟だった。

そこで子どもは、マナティの苦しみを和らげる魔法のキャンドルを手に入れる。

それから幾年――。

子どもとマナティは共に成長し、やがて世界の命運に立ち向かう存在となっていく。

傷を負ったマナティのために、子どもは義足を手に入れ、マナティは再び空を自由に舞う喜びを取り戻す。

だが、そんなささやかな希望を覆い尽くすように、街には黒雲が立ち込めていく。

闇に抗う、友情の灯火の仄かなゆらめき。

その絆は、逆境に立ち向かう力となるのか――。

特設サイト：https://bit.ly/TheTwoEmbers_JP_PR

ジェノヴァ・チェン

thatgamecompany

クリエイティブ・ディレクター兼CEO

「この映画は、涙の思い出とともに心に刻まれて、大切な人たち、愛する人たちやペットたちを抱きしめてあげたくなるような、側にいてあげたくなるような、そんな物語です。」





■『Sky 星を紡ぐ子どもたち』とは

「Sky 星を紡ぐ子どもたち」は、iOS・Android・Nintendo Switch・PlayStation・Steamで大好評配信中のソーシャルアドベンチャーゲームです。誰でも直感的に遊べる設計でありながら、心を揺さぶり、他人とのつながりを感じ、感情を共有する体験となること、そしてそれにより寛容や思いやりの輪を広げ、現実世界においても良い影響をもたらすこと、「Sky」はこうした理想を掲げて、2019年のリリース以降多くのプレイヤーの心をつかみ、精力的なアップデートが続けられています。世界中でダウンロードは累計2億7千万を突破しており、2022年9月には日本ゲーム大賞2022の優秀賞を受賞。2023年8月には『最も多くのユーザーが参加したコンサートがテーマの仮想空間』としてギネス世界記録™を更新しました。2022年12月7日から配信開始したPlayStation版、2024年4月10日からアーリーアクセスが開始されたSteam版により、今後ますますSkyの世界は広がっていきます。これからも多くの方々に楽しんでいただき、いつまでも愛されるような作品を作ってまいります。

【公式ウェブサイト】 <https://www.thatskygame.com/ja>

【X（旧Twitter）アカウント】 <https://x.com/thatskygameJP> (@thatskygameJP)

【Instagramアカウント】 <https://www.instagram.com/thatskygamejp/> (@thatskygamejp)

■thatgamecompany

thatgamecompanyは、幅広く受け入れられ、芸術的で、感情的で、豊かな体験の開発に取り組んでいます。これまでに生み出してきた「fIOW」「Flowery」「風ノ旅ビト」「Sky 星を紡ぐ子どもたち」などの作品は多数のアワードで評価いただき、スミソニアン・アメリカ美術館の常設コレクションに認定されるなど、世界中のギャラリーや美術館にも展示されています。ゲームで実現出来るエモーショナルな体験の可能性を広げていくことで、年齢、文化、背景を越えて、あらゆる方々に楽しまれ、愛されるエンターテインメントをつくっていきます。

【公式ウェブサイト】 <http://thatgamecompany.com/>