



学生が考案したSkyのキャッチコピーが京都叡山電鉄にて展示！ 世界中の人々をつなぐ世代を超えたエンターテインメント創りに挑む thatgamecompany、京都精華大学の学生に向けて実施した 計4回の特別講義の様子をレポート

thatgamecompany,Inc.（本社所在地 アメリカ合衆国カリフォルニア州）は、京都精華大学（京都市左京区、学長：澤田 昌人）にて、ジャパン・ブランド・リード 水谷立（みずたにりつ）による特別講義を全4回開催いたしました。その集大成として、講義のワークショップ内で学生により考案されたキャッチコピーを採用した「Sky 星を紡ぐ子どもたち（以下Sky）」の車内ポスターを、2023年9月1日～30日の間、京都叡山電鉄「こもれび」にて展示いたします。



thatgamecompany（以下TGC）は、ゲームというメディアを通じ、ポジティブな感情体験を生み、世界中の人々が繋がることを目指しています。「自らが住む世界だけでなく、様々な世界や文化への関心など、ものづくりによって多様な価値観を届けることができるということ、これから活躍する若い世代の方に伝えていきたい」という思いから、2023年3月に開催した岡山県のSSHである津山高校での講義や、本年度からは水谷が京都精華大学の非常勤講師を務めるなど、学生への精力的な講義活動を行っております。

京都精華大学の講義は計4回によって行われ、TGCが掲げるものづくりの理念や、ゲームのビジュアル・サウンド等の設計、プロモーションアプローチについてレクチャーやゲストのスピーカーをお招きした共同講義も行いました。「感情と体験を伝えるSkyのプロモーションアプローチ」をテーマに実施された第2回目講義にて、TGCからのフィードバックをもとにブラッシュアップした広告コピーを起用したポスターを、京都叡山電鉄「こもれび」にて2023年9月1日～30日の間、展示いたします。是非、講義の集大成として学生の思いがこもったSkyのキャッチコピーをご覧くださいませと幸いです。

本リリースでは、京都精華大学にて開催した全4回の特別講義の様子をお伝えいたします。



■ 第1回講義：TGCや「Sky 星を紡ぐ子どもたち」の“ものづくり”について

第1回は、TGCのジャパン・ブランド・リード兼リード・オーディオデザイナー水谷と、ビジュアル・デヴェロップメント・リードの田邊による共同講義を実施いたしました。

今回は「感情のデザイン-心をつなげるゲームの設計-」と題し、主に、TGCが掲げるものづくりの理念や、代表作のひとつである『Sky 星を紡ぐ子どもたち（以下Sky）』におけるビジュアル・サウンドの設計等について学生に向けレクチャーしました。TGCのものづくりの理念について、水谷は「世界中の人々をつなぎ、ポジティブな感情をもたらすことにより、古びることのない、世代を超えたエンターテインメントを創り上げることである」と話しました。



■ 第2回講義：感情と体験を伝える「Sky 星を紡ぐ子どもたち」のプロモーションアプローチ

第2回は、TGCのジャパン・ブランド・リード兼リード・オーディオデザイナー水谷と、ブランド・マーケティング・アソシエイトの藤原による共同講義を実施いたしました。

今回は「感情と体験を伝えるSky 星を紡ぐ子どもたちのプロモーションアプローチ」と題し、主に、TGCがどのような想いでゲームを制作しているか冒頭で紹介した後、Skyのプロモーションについて学生の皆さんにレクチャーいたしました。これまでのTGCで実施した事例を参考に、プロモーションごとの対象者や手法、プロモーションを行う理由や、伝えなかったメッセージなどについて話しました。講義終盤では「ゲームのその先へ」というテーマの元、プロモーションには、ゲームやその名前を知ってもらうことだけでなく、ゲームならではの「感情体験」まで伝える力があると話しました。講義の最後には、学生から応募いただいたSkyの広告コピーを紹介しフィードバックを行いました。





■第3回講義：作品づくりとプロデュース理論について

第3回は、TGCのジャパン・ブランド・リード兼リード・オーディオデザイナー水谷と、Enhance Experience Inc.代表の水口氏をゲスト講師に招き共同講義を実施いたしました。

今回は、共感的（エクスペリエンス）というキーワードの元、水口氏の経歴や、生み出してきたゲームをご紹介しつつ、どのように作品づくりをしてきたかを学生にレクチャーいたしました。水口氏は、新たな感動体験や経験をどのように作っていくべきかという問題の解決作の方向性の一つとして、テクノロジーの進化がより感動を深くしていくと考えていると話しました。その上で、テクノロジーを何にどう使うか、複合的に深く感じられる体験設計ができるか、という点が重要と述べ、常日頃から想像していると説明いたしました。また「ゲームを作る仕事をする上で幸せだと思うことは、昔のゲームでも最新の技術を使うことで新たな感動する体験や経験を与えられることだ」と仕事の喜びを語った上で、最新のリリースタイトル

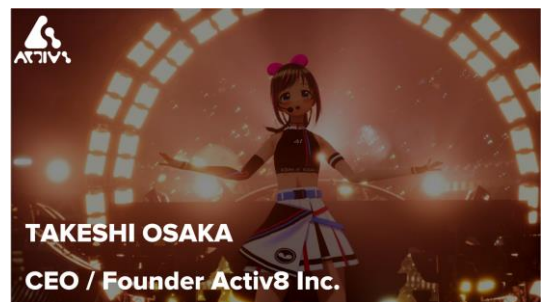
「HUMANITY」に対する想い、制作背景を語っていただき、学生からの質問に回答いただきました。



■第4回講義：世界規模の認知に広げるクリエイティブ・プロデュース理論

第4回は、thatgamecompany（以下TGC）のジャパン・ブランド・リード兼リード・オーディオデザイナー水谷と、メタバースエンターテインメント事業を展開するActiv8代表の大坂氏による共同講義を実施いたしました。

今回は、「生きる世界の選択肢を増やす」を会社のテーマとし、2016年12月に創出したバーチャルタレント Kizuna AI（以下、キズナアイ）を起点に、VTuberという新たな文化を世に生み出した大坂氏に登壇いただき、プロデュース理論を語っていただきました。キズナアイは、今後来るデジタル・メタバースの時代の到来を加速させたい、また永遠に生き続ける・いかなる環境やニーズにも順応できるといった、デジタルならではのIPにしたいという思いでプロデュースしたと語ります。大坂氏のプロデュース理論として、IPをより深く、濃く消費してもらうためにも、思索可能な普遍的な問いをプロジェクトに忍ばせる「スペキュラティブフィクション」要素の重要性や、立ち上げ当初からグローバルを意識したマーケティングや提供案件といったビジネス活動に対するファンの嫌悪感を先回りしてケアするといった「逆算思考」を心がけていると話しました。





また、大坂氏がActiv8で仕掛けている「SFの社会実装」（技術を活用して、SFのような光景や現象を演出すること）の有用性や、IPの成長余地を最大化するために大義を掲げることの重要性、そして実現するための仲間集めと仕組みづくりについても語っていただきました。講義中盤からはVTuber業界の展望や、「生きる世界の選択枝を増やす」ために必要なことや、なぜ「メタバースエンタメ産業をつくる」必要があるのかについてを語っていただきました。

■全4回の講義を終えての水谷の感想

本年、京都精華大学様よりお声がけをいただき、非常勤講師として授業を担当する機会を頂戴いたしました。これまで単発で講演をさせていただく機会は何度かありましたが、クォーターの授業を担当するというのは思ってもみなかったことで、経験不足により学生の皆様には、時に音声聞き取りにくい、あるいは話の流れを追いきれないといった、ご満足いただけるような授業をお届けしきれなかったという反省点が多くありました。しかしながらEnhanceの水口氏やActiv8の大坂氏といった、個人的にもクリエイターとして尊敬をし、ぜひその思考プロセスや哲学をもっと多くの人に知って欲しいと思っていた方々にゲストとしてご登壇いただけたことや、thatgamecompanyの才能ある優れたスタッフが様々な角度からものづくりについて語ってくれたことで、今後のクリエイティブを担う世代の皆様にも、少しでも刺激をもたらすことができたなら、深夜に太平洋を超えてリモート講義に取り組んだことも報われると感じます。講義の中でも触れましたが、thatgamecompanyは「世界中の人々をつなぎ、ポジティブな感情の体験をもたらすために、独自性の高い技術と世界レベルの才能を掛け合わせることで、古びることのない、世代を超えたエンターテインメントを創り上げる」という理念を掲げ、その理念を基に生み出された作品によって、ゲームというジャンル・メディアが「どんな人でも体験することができて、小説や映画のように人々の心を揺さぶることができるメディアである」と広く知られるようになることを願い創作を行っております。今回の「クリエイティブの現場」の講義をきっかけとして、ゲームという分野に挑戦してみたい、ゲームというメディアを使って表現してみたい、と思っただけでしたら、そしてそんな人たちの作品を遊ぶことができる日が来るとしたら、とても幸せなことだなと思います。

thatgamecompany

リードオーディオデザイナー／ジャパンプランドリード：水谷 立

■京都精華大学について

京都精華大学は表現で世界を変える人を育てる大学です。マンガ学部、デザイン学部、芸術学部、メディア表現学部、国際文化学部の5つの特色ある学部と大学院を有し、表現を通じて社会に貢献する人を育成しています。

学長：澤田 昌人

所在地：京都市左京区岩倉木野町137

【公式ウェブサイト】 <https://www.kyoto-seika.ac.jp/>

【Twitterアカウント】 https://twitter.com/seika_sekai



■ 『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2億6千万（2023年5月）を突破しており、2022年9月には日本ゲーム大賞2022の優秀賞を受賞しました。2022年12月7日より配信開始したPlayStation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>

【Twitterアカウント】 <https://twitter.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「flOw」「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/>