



【イベントレポート】

『MIZUHO ART SPORTS LIMITS全国学生選手権大会2025』 ファイナルラウンドに、
thatgamecompanyビジュアルデベロップメントリードの田邊裕一郎が審査員として参加！

ファイナルラウンド出場チームから特別賞「Sky 星を紡ぐ子どもたち賞」の受賞者も決定

世界累計2.7億DLのゲーム『Sky 星を紡ぐ子どもたち』を運営するthatgamecompany,Inc.（本社所在地アメリカ合衆国カリフォルニア州）が協賛する、アートとスポーツ、エンターテインメントを融合した“新しい夏のアートの甲子園”『MIZUHO ART SPORTS LIMITS全国学生選手権大会2025』のファイナルラウンドが、2025年8月31日(日)に横浜ランドマークホールにて開催されました。

当日は、thatgamecompanyでビジュアルデベロップメントリードを務める田邊裕一郎が審査員として参加した他、ファイナルラウンド出場チームから1チームを特別賞「Sky 星を紡ぐ子どもたち賞」として表彰いたしました。



『MIZUHO ART SPORTS LIMITS全国学生選手権大会2025』は制限時間20分の中でランダムに提示されたお題に即興で挑むデジタルアート・ライブペイントバトルで、完成した作品のみならず、その制作過程も審査対象となる点が大きな特徴です。2015年の誕生以来、“新しい夏のアートの甲子園”として多くの注目を集め、本大会からは高校生に加え、専門学校生・大学生まで対象が拡大しました。そしてこの度、7月に開催された1stラウンドを勝ち抜いた全12チームが「横浜ランドマークホール」で一同に会し、「学生No.1の絵描き」の座をかけてファイナルラウンドを戦いました。

thatgamecompanyはクリエイティブに情熱を燃やす未来ある若者たちをサポートしたいという想いから、協賛という形で本大会に関わらせていただき、当日は田邊裕一郎が審査員として参加しました。審査中何度も頭を抱えて考え込んでしまうほど、学生とは思えないハイレベルな戦いが繰り広げられました。ファイナルバトルは最後の一票まで目が離せない緊張感に包まれ、会場全体を熱狂の渦に巻き込む盛り上がりを見せました。

また、thatgamecompanyからの特別賞として用意した「Sky 星を紡ぐ子どもたち賞」には、ファイナルラウンドでは唯一芸術系以外の学校から出場し、大きな爪痕を残したチーム「かかりちょう」を選出させていただきました。賞品として、豪華Skyグッズを贈呈した他、今後Sky制作メンバーとともに実際のコンセプトアーティストの仕事を体験いただく機会を設けております。

thatgamecompanyでは、これからもこうした活動を通して、これまでに培ってきたアートに関する知見や幅広い経験を生かしながら、学生アーティストの活動を全力でサポートしてまいります。



■『MIZUHO ART SPORTS LIMITS全国学生選手権大会2025』 ファイナルラウンド

予選を勝ち抜いた12チームが参加したファイナルラウンドは、まず制限時間20分の中で12チームが一斉に早押し形式で同じお題に取り組む「ファーストバトル」が行われました。アート界の第一線で活躍する豪華な審査員による、スピードとクオリティの両面での厳しい評価に、会場中が程よい緊張感に包まれながら大きな盛り上がりを見せ、半分の6チームに選拔されました。

その後2つのブロックに分かれて行われたセミファイナルを勝ち抜いた2チームがファイナルバトルを戦い、最後は唯一無二のアニメーション作品を持ち味としたチーム「けだま」が優勝しました。優勝賞品として、チーム「けだま」にはアメリカ・ジョージア州アトランタへの『MIZUHO ART SPORTS LIMITS Creative Tour』が贈呈されました。

『MIZUHO ART SPORTS LIMITS全国学生選手権大会2025』公式サイト：<https://sc2025.limits.jp/>



■「Sky 星を紡ぐ子どもたち賞」

thatgamecompanyのこれまでの経験を生かした評価軸により優秀な学生のチームを表彰する「Sky 星を紡ぐ子どもたち賞」には、今大会のファイナルラウンド出場チームでは唯一、芸術系以外の学校からの出場でありながら、セミファイナルまで堂々と戦い、大会に大きな爪痕を残した志學館大学のチーム「かかりちょう」を選出いたしました。

大会終了後、ステージ裏で田邊裕一郎らTGCメンバーから直接表彰を行い、田邊から「芸術系の学校に通っていないにも関わらず、イラストはもちろん着ている服や小物からセンスを感じ、ゲームディベロップメントを体験してほしいと思いました。これからもずっと絵を描き続けてほしい。」と声をかけると、目に涙を浮かべながら「進路を選ぶ際に芸術系の学校に進むか、一般の大学に進むか、すごく迷っていたこともありました。今回、まさか選んでいただけたとは思っておらず、貴重な機会をいただくことができて本当に嬉しいです。」と喜びの声を聞かせてくれました。thatgamecompanyでコンセプトアーティストを務める藤原からも「私自身も美大を出ていませんが、コンセプトアーティストとして活動しています。ぜひ衣装やアイテムを一緒に考えていきましょう！」と声をかけ、その場にいる全員がコンセプトアーティスト体験の日を心待ちにしながら会場を後にしました。





■「thatgamecompany × LIMITS イラストコンテスト」

本大会に合わせてエントリーチームを対象に実施された「thatgamecompany × LIMITS イラストコンテスト」では、大会のファーストラウンドのテーマ「ふわふわ×変化」に、Skyからのテーマとして「Beyond the Sky — あの空の向こうに、まだ知らない自分がいる」を加えて作品を募集しました。全国から多くの応募があった中、Sky制作チームの厳正な審査の上、最優秀賞として京都芸術大学に通うチーム「まめた」の作品「心の涙」を選ばせていただきました。表情ひとつで物語を見事に成立させた完成度の高い作品であり、瞳や眉、肌の赤らみ、髪の毛のうねりなどで感情の機微を巧みに描写し、大胆な構図と細部の描写が見る者を惹きつけ、絵の外の物語まで想像させる奥行きがある点を評価いたしました。大会終了後には、TGCメンバーと受賞者との記念撮影や交流が行われ、田邊からは「堂々とした構図で、強い自信を感じました。すごく光るものを持っていると思うので、これからも描き続けてほしいです。」とコメント。

チーム「まめた」は、「ゲームをプレイした際の穏やかだけど清々しい空気感、わかりやすいものがあるわけではないけど、なにか心に残るものを表現したいなと思っていました。まさか最優秀賞を取ることができると思っておらず、とても嬉しいです。周りでSkyをプレイしている友達もいるので、帰ったら報告したいです。」と嬉しそうに語ってくれました。



■『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「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/>