



thatgamecompany、創立20周年を迎え新たなステージへ。 20年にわたりゲームで育んだ“やさしいつながり”を未来へつなぐ

世界累計3億ダウンロードを突破した『Sky 星を紡ぐ子どもたち』を運営するthatgamecompany, Inc.（本社：米国カリフォルニア州）は、本日2026年5月15日（金）に設立20周年を迎えました。

2006年の設立以来、thatgamecompanyは、感情に深く訴えかけるインタラクティブな体験の創出を通じて、ゲームが人々にもたらす感動やつながりの可能性を追求してまいりました。これまで当社作品を支えてくださったプレイヤーの皆さま、ならびにパートナーの皆さまに、心より御礼申し上げます。



© 2026 thatgamecompany, Inc. All Rights

thatgamecompanyは、2006年に「ゲームは、感情的なつながり、美しさ、そして人間らしさを表現する、真に芸術的なメディアになり得る」というシンプルでありながら野心的な信念のもとに設立されました。USC（南カリフォルニア大学）のゲームデザインプログラムから生まれた小さな実験的チームは、現在ではインタラクティブ・エンターテインメントにおける最も影響力のあるクリエイティブな存在の一つへと成長しています。

この20年間で、私たちが生きる世界は大きく変化しました。SNSの普及により、人と人とはいつでも、どこでもつながれるようになりました。そして今、人々はその先にある、より心地よく、無理なく、自分らしくいられる関係性を求めています。

誰かと共にいながらも、心は安らかでありたい。誰かを思いやりながらも、自分自身でいられる場所が欲しい。

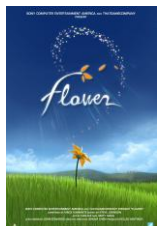
そうした“やさしいつながり”を、人々が改めて大切にする時代になりました。

thatgamecompanyが20年にわたり、4作のゲームタイトルを通じて追い求めてきたものは、まさにこうした感情に応える体験そのものでした。



『fIOW』（2007年リリース）

フロー状態の心理学をもとに構築された、瞑想的でミニマルな体験。感情に寄り添い、視覚的にも洗練されたゲームデザインという、thatgamecompanyを象徴するアプローチを確立した作品。



『Flowery』（2009年リリース）

言葉を用いない詩的な体験。都市の喧騒と自然の静けさ、その対比と調和を探究した作品。



『風ノ旅ビト』 (2012年リリース)

人生を旅になぞらえた画期的なタイトル。競争ではなく、匿名の仲間との寄り添いと感情的なつながりを通じて、マルチプレイヤー・ストーリーテリングがどのような体験になり得るかを再定義した。同世代で最も高く評価されたゲームの一つとなり、数々のゲーム・オブ・ザ・イヤーを受賞した。



『Sky 星を紡ぐ子どもたち』 (2019年リリース)

思いやり、つながり、そして未知なる驚きを共有するために作られた、生きたソーシャルワールド。国境や世代を超えて数百万人ものプレイヤーを結びつけ、コミュニティの創造性と情熱によって、今もなお成長と進化を続ける。

thatgamecompanyは、この20年の歩みのなかで、年齢や性別を越えて幅広く受け入れられる、感情的な体験の創出に取り組んできました。その中で言語も文化も異なる人々が互いに思いやり、穏やかに寄り添い合う“やさしいつながり”の光景を何度も目にし、ゲームが人生を豊かにする芸術表現となりることを確信しています。

創業以来掲げてきたこの理念は、これからのthatgamecompanyのあらゆる新たな挑戦に共通する出発点であり続けます。

■thatgamecompany 20年間の歩み

thatgamecompanyはこの20年間、単なる「娯楽」という枠組みを超え、「ゲームは、人々にどのような感情を届けることができるのか」という大きな命題に向き合い、その文化的な定義を塗り替え続けてきました。

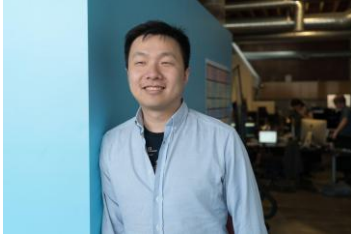
私たちが世に送り出した4つの作品は、言葉を介さずとも世界中のプレイヤーの心に深く共鳴する、インタラクティブな体験を創出しました。ゲームを芸術的かつ意義深い「文化の一形態」へと昇華させるその姿勢は、英国アカデミー賞 (BAFTA) やGDCAといった国際的な栄誉のみならず、スミソニアン・アメリカ美術館の永久収蔵品という形で、歴史に刻まれる文化的資産としての評価を確立しました。

そして今、私たちの挑戦はもはや画面の中だけに留まりません。作品を通じて育まれた人々の“やさしいつながり”は、今や現実社会を動かす力へと結実しています。江の島でのビーチクリーンをはじめとする社会貢献活動への広がりや、ゲームがもたらす情緒的なつながりが、現代社会の課題を解決し、より良い世界へと変えていくための「新たな原動力」になり得ることを証明しています。





■ジェノヴァ・チェンCEO兼クリエイティブディレクターからのメッセージ



「20年前のある日、まだ学生チームだった私たちの初期作品を遊んでくれたプレイヤーから届いた1通の手紙。そこにはこのように書かれていました。「ビデオゲームも芸術になり得ること、そして人々の人生に本物の前向きな影響をもたらせることを、世界に示してほしい」—それは以来ずっと、私たちの進むべき道を示す指針であり続けています。

ゲームというメディアの中で、自分たちの存在が十分に受け止められていないと感じていたプレイヤーの皆さんから届いたメールや手紙。それらのメッセージに背中を押され、その声に応えるため、thatgamecompanyは設立されました。

最初の数通の手紙から、今では数億人のプレイヤーへ。私たちの歩みは、ビデオゲームがどのような存在になり得るのか、そして誰に届き得るのか、その境界を少しずつ広げてきた歩みでもあります。私たちの作品は、それぞれが前作の上に築かれてきました。ゲームというメディアを芸術表現のキャンバスとして用いながら、ビデオゲームが人の心を動かし、涙を誘い、これまでに生まれたあらゆる芸術表現と肩を並べられること、そして最終的には、あらゆる年齢や文化の人々を結びつけられることを証明しようとしてきました。

それでもなお、今日においても、ビデオゲームとは何か、どのような可能性を持つのかについての議論は続いています。だからこそ私たちは、世界中のあらゆる場所にいる、あらゆる世代の人々に向けて、ゲームが芸術表現であることを伝え続けていきます。

この20年を振り返ると、私たちのチームとプレイヤーの皆さんが共に築いてきたものを、心から誇りに思います。しかし何より心を動かされるのは、その原点です。ゲームにもっと大きな意味を求めていたプレイヤーからの数通の手紙。そして今、その同じ想いを、それぞれの形で共有して下さっている数えきれないほど多くのプレイヤーの皆さんです。

これから先を見据えると、次の20年は、インタラクティブな体験が何になり得るのか、その定義をさらに広げていくものになると信じています。それは、人を癒やし、人と人をつなぎ、私たちが共有する人間性を思い出させてくれる、力強い芸術的メディアになっていくはずです。

私たちは、まだ可能性の始まりに立っているにすぎません。」

■thatgamecompanyのこれから

設立から20年を迎え、これからまた新たな境地へと踏み出すにあたり、thatgamecompanyは「ゲームを通じて心を揺さぶり、人生を豊かにする感情体験を届け、世界中の人々をつなげる」という創業時からのミッションに、これまで以上に深くコミットしてまいります。

現在、水面下では次なる新たなプロジェクトの開発が着実に進んでおりますが、同時に『Sky 星を紡ぐ子どもたち』の未来への投資も加速させていきます。今夏以降、皆さまをさらなる驚きへと誘う新たな物語や、現実世界の境界をも超えていく創造的な試みを順次展開し、ゲームの内外で人々の“やさしいつながり”をより広げていく予定です。

20年の歳月、4つの作品、そして数億人ものプレイヤー。私たちの旅は、まだ始まったばかりです。誰も見たことのない「美しき体験」の続きに、ぜひご期待ください。



■『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3億を突破しており、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)

【Tiktokアカウント】 [tiktok.com/@thatskygamejp](https://www.tiktok.com/@thatskygamejp) (@thatskygameJP)

【公式Discordサーバー】 bit.ly/skydiscordjp

■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/>