



報道関係者各位

2025 年 6月12日

thatgamecompany Japan 合同会社

thatgamecompany、アートのスポーツ「LIMITS全国学生選手権大会2025」への協賛決定！ 世界中で2.7億人がプレイする争いのないゲーム『Sky 星を紡ぐ子どもたち』 開発者協力のもと、学生アーティストの活動を全力でサポート

thatgamecompany,Inc.（本社所在地 アメリカ合衆国カリフォルニア州）は、この度、クリエイティブに情熱を燃やす次世代の若者たちを応援し、刺激やきっかけをもたらす“新しい夏の甲子園”、**アートのスポーツ**

「**LIMITS全国学生選手権大会 2025**」への協賛が決定いたしました。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朗が審査員として参加する他、大会参加学生向けにセミナーを開催し、これまでにthatgamecompanyが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いたします。



アートのスポーツ「LIMITS」とは、制限時間20分の中で、ランダムで選ばれたお題に対し、即興でデジタルアートを描き上げるライブ・ペイント・バトルです。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本大会の大きな特長となっております。アート、エンタメ、スポーツの要素が交差する新しいカルチャーイベントとして、2015年に誕生以来、国内外で注目を集めてきました。全国学生大会は2023年に始まった高校生大会を経て、2025年からは対象を高校生に加えて専門学校生・大学生にも広げ、日本全国からアートに青春をかける若き才能が集い、全国No.1を競います。

thatgamecompanyはゲームというメディアが単なる娯楽ではなく、ポジティブな感情体験を産み、世界中の人々を繋ぐことができるアートとなることを目指しています。「自らが住む世界だけでなく、様々な世界や異なる文化への関心など、ものづくりによって多様な価値観を届けられることができるということを、これから活躍する若い世代の方に伝えていきたい。」こうした思いから、若く精力的な学生・アーティストへの支援も行っておりました。そしてこの度、この支援の一環として本大会への協賛を実施する運びとなりました。

本大会には、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朗が審査員として参加。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 特別賞（仮称）」が設置される他、大会に参加する学生に向けて、限られた時間の中で作品を作り上げる際に一つのヒントとなるような、セミナー形式の講義も開催予定となっております。

これからもthatgamecompanyは、本大会への協賛をはじめ様々な形の支援を通じて、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てまいります。



■アートスポーツ「LIMITS全国学生選手権大会」詳細



2025年6月11日（水）宝塚大学新宿キャンパスにて記者会見を実施し、佐倉綾音さん、jbstyle.さんが登壇

本大会は、制限時間20分の中で、ランダムなお題に対し、即興でデジタルアートを描き上げるライブ・ペイント・バトルで、作品のみならず、その過程も審査対象となる点が本大会の大きな特長となっております。今回の2025年大会からは、対象をこれまでの高校生に加えて専門学校生・大学生にも広げ、日本全国からアートの青春をかける若き才能が集い、全国No.1を競います。

また、今大会のスペシャル・サポーターには声優の佐倉綾音さんが就任。若き才能たちが描く"今"を、時に優しく、時に熱く見守りながら、その背中を力強く押し出します！

公式サイト：<https://sc2025.limits.jp/>

<開催概要>

1st ラウンド

- ・日程：2025年7月19日（土）、7月20日（日）
- ・配信会場：イオンモールNagoya Noritake Garden (<https://nagoya-noritake-garden.aeonmall.com/>)

Finalラウンド

- ・日程：2025年8月31日（日）
- ・会場：横浜ランドマークホール (<https://www.yokohama-landmark.jp/>)

主催：アートスポーツ「LIMITS全国学生選手権大会」実行委員会
(AX-ON Inc. / 株式会社NDP / P.A.I.N.T.Inc.)

<スペシャル・サポーター>

佐倉 綾音

1月29日生まれ、東京都出身。『僕のヒーローアカデミア』の麗日お茶子役や、『五等分の花嫁』の中野四葉役など、数々の人気キャラクターを演じてきた実力派声優。

コメント

アートスポーツ「LIMITS全国学生選手権大会」のスペシャル・サポーターをつとめます、佐倉綾音です。

熱い大会を応援し、みなさんのパワーを間近で感じたいです。

全国、そして世界にアートスポーツ「LIMITS」を広げるきっかけとなるよう、熱い思いを持った大人のひとりとして精一杯サポートいたします。

迷っている方もいらっしゃると思いますが、ぜひまずは挑戦してみてください。みなさんの挑戦を、全力で応援します。一緒に青春の1ページを描きましょう！





■thatgamecompanyからのコメント

ジェノヴァ・チェン

CEO / クリエイティブ・ディレクター

LIMITSに参加される日本中の若きアーティストの皆さまへ

アートは旅です。それは時に時間が必要で、内省と勇気が求められるものです。私がゲーム開発者を目指したのは、『風ノ旅ビト』や『Sky 星を紡ぐ子どもたち』のように人々をつなげ、絆を生む感情体験を創造したかったからです。私には信じていることがあります。それはビデオゲームはアートの一つの形態であり、どのアートと同じように、お互いを理解する力があるということです。たとえそこに言葉がなくとも、他者の気持ちを感じられると信じています。

LIMITSで皆さんは、20分という限られた時間の中で、重要な意味のあることを表現するよう求められています。これは決して小さな挑戦ではありませんし、とても貴重な機会となるでしょう。皆さんが作るのはただの画像ではなく、自身の深いところにある感情の発露です。どうか自分の心の声に耳を傾け素直でいてください。私はそれこそがアーティストの本質だと思っています。そして結果がどうあれ、自分を誇ってください。皆さんは誠実で、とてもパーソナルで人間らしいところから創作を続けているのですから。今回の経験が、あなた自身や創作について、新たな発見の場となること、また今後のあなたの旅に寄り添うものとなることを願っています。



敬意を込めて、ジェノヴァ・チェン

(原文)

To all the young artists at LIMITS in Japan,

Art is a journey — one that often takes time, reflection, and courage. When I first became a game developer, it was because I wanted to create experiences like Journey and Sky: Children of the Light — experiences that could connect people through emotion and build human connections. I've always believed that video games, like any art form, have the power to help us understand one another — to feel what others feel, even without words.

Here at LIMITS, you're being asked to express something meaningful in just 20 minutes. That's no small challenge — but it's also a rare opportunity. You're not just making images. You're expressing emotion that is deeply personal to you. Be honest to the feelings inside that speak to you. And that is the heart of what it means to be an artist. No matter the outcome, be proud. You're creating from a place that is honest, personal, and human. I hope this experience helps you discover something new — about your craft, and about yourself — and that it stays with you on your journey ahead.

With admiration, Jenova Chen



田邊裕一郎

ビジュアルデベロップメントリード

thatgamecompanyのゲームは、「自由に空を飛び回りたい」というひとつのシンプルな願いから始まりました。その願いは形となり、たくさんのプレイヤーの共感を呼び、さらに多くの作品を生み出すきっかけとなりました。今では、その願いは最新作『Sky 星を紡ぐ子どもたち』というゲームに受け継がれ、空を飛ぶ体験を世界中のプレイヤーが楽しめるようになっていきます。

願いは何かを生み出す力になります。「こうしたい、こんなものを創りたい」という漠然とした願いに情熱が注がれると、その願いは形を持ちます。学生の皆さんに宿その力は計り知れず、そこから生まれるものはおそらく私の想像を超えるでしょう。こんなにワクワクすることはありません。

私たちthatgamecompanyの願いは、「夢のような体験を作りたい」というところから始まりました。しかし、関わる人々が増えるにつれて作品の規模も大きくなり、願いもそれに伴い成長しました。そして今では、「夢のような体験を通じて、人と人を繋げたい」という想いへと進化しています。

皆さんの中にひしめく願いや想いも、注がれる努力や情熱に応じて形を成し、それに関わる人々が増える度に、めきめき成長していきます。学生というかけがえのないエネルギーに満ちたこの時期に、内に秘めたものを形にして他の人々に触れてもらえる機会は、制作者個人としても、業界全体としても、非常に価値のあるものだと思います。

LIMITS全国学生選手権大会、楽しみにしています。



■『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。さらに2025年8月8日（金）より、ゲームの世界の原点を描いた初のアニメーション作品、その前編となる『Sky ふたつの灯火 - 前篇 -』も公開予定。これからも、多くの方に楽しんでいただける、そして長く愛される作品を創り続けてまいります。これからも、多くの方に楽しんでいただける、そして長く愛される作品を創り続けてまいります。

【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/>