



KORA SYSTEMS INC.

プレスキット

2026年11月10日（米国時間）

KORAについての質問？

KORAについて、取材でよく寄せられる質問と回答です。

※本資料は英語版の日本語訳です。内容および解釈については英語版が優先されます。

KORAとは何ですか？

KORAは、Linuxを基盤とする新しいデスクトップOSで、モデルとエージェントがOSそのものの一部として組み込まれています。KORA Systems Inc. はこれを「The Operating System for Intelligence」と呼んでいます。まず開発者とクリエイターのために作られており、2027年にSnapdragon搭載マシンを含むPC向けに提供される予定です。

なぜ今、新しいデスクトップOSが必要なのですか？

現在使われているデスクトップOSはいずれも、インテリジェンスが登場する前に完成したものです。macOSやWindowsでは、AIはブラウザのタブやアプリのサンドボックスの中にとどまり、自らが動くマシンを把握することも、その下にあるシリコンをスケジューリングすることも、周囲のファイル、メモリー、アプリケーションに届くこともできません。どちらのプラットフォームも閉じているため、統合はそこで止まります。KORAは「インテリジェンスはOSの内側にあるべきだ」という1つの考え方を軸に、カーネルからシェルまで構築されています。

なぜLinuxなのですか？

インテリジェンスによって完全につくり変えることができるOSは、Linuxだけです。macOSとWindowsは閉じています。KORAは根本的に新しいアプローチを取り、オープンな基盤であるLinuxの上に、カーネルからインテリジェンスを中心に据えてOSを構築しています。チームはOSをエンドツーエンドで制御しています。



KORAはアプリですか？別のOSの上に乗るレイヤーですか？それともLinuxディストリビューションですか？

KORAは、カーネルからシェルまでを備えた完全なOSです。KORAを開発するチームは、カーネルからコンポジットまでを備えた完全なLinux OS「GameOS」をデバイスに搭載して出荷してきました。KORAはその基盤の上に構築され、フォルダーとアプリ中心のデスクトップにはなかった要素を備えています。ハイブリッド推論エンジン「Cortex」、生活のさまざまな領域ごとにアプリケーション、エージェント、プロジェクト情報を切り分けて保つニューラルワークスペース、名前や保存場所に加えて意味によってもファイルを索引化するニューラルファイルシステム、そして1日を通してAIと共に働くために作られた統合アプリケーション群です。これらは一体として設計されているため、権限、記憶、ファイル履歴はシステム全体で同じように機能します。

Cortexとは何ですか？オープンソースですか？

CortexはOSの神経系です。マシン内のすべてのチップ（CPU、GPU、NPU）とネットワーク上のすべてのマシンを1台のコンピューターに変えるハイブリッド推論エンジンです。ローカルモデルをコンピューターのハードウェアを効果的に活用できるよう最適化することでクラウドのトークンコストを抑え、作業が求めるときにはクラウドモデルも利用できます。KORAの記憶システムを支える分析はローカルモデルが担っているため、ユーザーが連携した連絡先、メール、カレンダーの予定、ファイルは、ユーザー自身のコンピューター上で分析されます。KORAは、自らが管理するモデル呼び出しの約70%が、2027年にはローカルで実行されると見込んでいます。残りの割合は、ハードウェアとワークロードによって異なります。CortexはKORA独自の技術であり、オープンソースではありません。その周囲のエコシステムはオープンです。どのラボのどのモデルでも、ローカルでもクラウドでも、選ぶのはユーザーです。

「あらゆるモデルとエージェントに開かれている」とは、具体的にどういう意味ですか？

意味は2つあります。1つ目は、どのモデルでも作業を担えることです。ローカルモデルをマシンの標準の知性にするこも、タスクが求めるときにフロンティアモデルを加えることもできます。2つ目は、KORA自身のアプリケーションを支える機能が、サードパーティのアプリケーションにも開放されることです。対象となるのは、コンテキストと記憶、ニューラルワークスペースとファイルシステム、ファイルのバージョン管理、コラボレーション、そしてAI機能です。アクセスはユーザーの権限とワークスペースの境界によって管理されるため、どのアプリケーションが自分の情報を参照し、自分の作業に加われるかは、ユーザー自身が決められます。開発者は、KORA自身のアプリケーションと同じ基盤の上で開発できます。これはプロジェクトの初日からKORAが掲げてきた基本理念です。



KORAはどのようなアプリケーションを開発していますか？

KORA Systems Inc.は、AIと共に働くためのアプリケーション群をゼロから開発しています。メール、カレンダー、連絡先、タスク、共同作業用のチャット、そしてテキスト、画像、その他のメディアのためのエディターです。記憶、ニューラルワークスペースとファイルシステム、ファイルのバージョン管理が同じ環境の一部となっているため、コミュニケーションや計画が、ソフトウェアやコンテンツの制作に直接つながります。個々のアプリケーションの提供に関する詳細は、製品開発の進展に合わせてお知らせします。

ニューラルワークスペースとファイルシステムとは何ですか？

ニューラルワークスペースは、アプリケーション、エージェント、プロジェクト情報のための独立した環境です。仕事、個人のプロジェクト、異なるクライアントをそれぞれ切り分けて保ち、AIが参照できるのは、ユーザーがいま作業しているワークスペースだけです。各ワークスペースにはニューラルフォルダーがあり、そのバージョン履歴はOSレベルで管理されるため、ユーザーが何も設定しなくても、すべてのファイルの履歴が保たれます。ニューラルファイルシステムは、それらのワークスペース内のファイルを、名前や保存場所に加えて意味によっても索引化するため、人もエージェントも、内容から情報を見つけられます。この2つが一体となって、フォルダーとアプリを中心としたデスクトップを、意図、コンテキスト、記憶を中心としたデスクトップへと置き換えます。

KORAの記憶システムはどのように機能し、私の情報はどこに保存されるのですか？

KORAの記憶システムは、ユーザーが連携を選んだ連絡先、メール、カレンダーの予定、クラウド上のファイルを分析し、アプリケーションやエージェントが活用するコンテキストを構築します。この分析はローカルモデルを使ってユーザー自身のコンピューター上で実行され、その結果生まれる記憶とコンテキストもそこにとどまります。アクセスは権限とワークスペースの境界によって管理されます。関連するコンテキストがクラウドサービスに送られるのは、ユーザーがその用途を許可した場合に限られます。

会話を最初からやり直さずに、エージェントを切り替えられますか？

はい。KORAの設計では、KORA自身のエージェントで作業を始め、同じチャットの中で、特定のタスクに応じてCodex、Claude Code、Gammaなどの専門ツールに切り替えることができます。コンテキストは権限の範囲内でKORAを通じて引き続き利用できるため、エージェント間でエクスポートや再インポートを行う必要はありません。



ユーザーはどのように主導権を保てるのですか？

AIとの作業は、継続的なやり取りです。人がコンテキストを提供し、可能性を探り、結果を形づくり、次に何をするかを決めます。KORAのアプリケーションは、AIの支援を受けた作業の指示、確認、改善を効率よく行えるよう設計されているため、人はAIを幅広く活用しながら、終始、能動的な参加者であり続けられます。どのツールが自分の情報にアクセスできるかはユーザーが選び、ニューラルワークスペースとファイルシステムが、その情報をプロジェクトやクライアントごとに分けて保ちます。

KORAは、AIがアクセスできる情報をどのように制御しているのですか？

ニューラルワークスペースと権限によって制御しています。ワークスペースは、1つのプロジェクトやクライアントのアプリケーション、エージェント、情報を、他のすべてのプロジェクトやクライアントから切り離します。ニューラルファイルシステムが索引化するのは、その境界の内側だけです。特定のワークスペースの情報にどのアプリケーションやモデルが届くかは、モデルがローカルにあるかクラウドにあるかにかかわらず、権限によって決まります。同じルールが、KORA自身のアプリケーションにも、KORAの基盤の上に構築されたサードパーティのアプリケーションにも適用されます。

KORA SDKとは何ですか？

KORA SDKは、プロジェクト、記憶、コンテキスト、セマンティック検索、メールをはじめとするKORAのプリミティブに、サードパーティが統合するための仕組みです。サードパーティのアプリケーション、モデル、エージェントは、KORA上のあらゆるものに適用されるのと同じ権限とワークスペースの境界の範囲内で、これらのプリミティブを利用します。KORA SDKはKORAの開発者プラットフォームの一部であり、詳細は製品開発の進展に合わせてお知らせします。

PlaytronとGameOSはどうなったのですか？

KORAは、カート・マクマスターがゲーミングPCにおけるWindowsの支配を打ち破るために2022年に創業したPlaytronから生まれました。PlaytronはGameOSを開発し、記録的な短期間かつ低予算でデバイスに搭載して出荷しました。KORAはこの基盤の上で2025年11月から開発が進められており、GameOSを出荷したのと同じエンジニアたちが手がけています。GameOSはKORAの中で、プレイモード「GameFrame」として生き続けます。社名はKORA Systems Inc.です。

手持ちのゲームやWindowsソフトウェアは動きますか？

GameFrameを使えば、ワンクリックでKORAのデスクトップがゲーム機に変わり、PC向けのゲームをそのまま楽しめます。Snapdragon上では、KORAが開発した互換・変換技術により、選定されたWindows x86-64アプリケーションをLinux環境内で実行できるため、新しいプラットフォームに移行しても、頼りにしているソフトウェアを使い続けられます。



Qualcommとはどのような関係ですか？

KORA Systems Inc.はQualcomm Technologiesと協力し、Snapdragon Xシリーズプラットフォーム搭載PC向けに、インテリジェンスのためのLinuxベースのOSを前進させています。両社による約1年にわたるエンジニアリングの結果、Snapdragon X2 Elite搭載PC上で完全なLinuxデスクトップOSが動作し、大規模AIモデルをすべてデバイス上で実行し、推論をプラットフォームのCPU、GPU、NPUにまたがってスケジューリングできるようになりました。Qualcomm Technologiesのエンジニアは一貫してKORAと共に作業を進めており、Qualcomm TechnologiesはSnapdragon X2 EliteのサポートをメインラインのLinuxカーネルにアップストリームし続けています。

HUMAIN OSとは何ですか？ KORAとはどう関係していますか？

HUMAIN OSは、KORAがサウジアラビアのPIF傘下のAI企業HUMAINと共同で開発している、エンタープライズ向けのAIネイティブOSです。リヤドのLEAP 2026で発表され、KORAのLinuxおよびエージェント・プラットフォームの上に構築されています。2027年の商用提供開始を予定しており、LinuxベースのデスクトップOSとSnapdragon X2 Eliteプラットフォームを組み合わせた世界初のOEM製PCでデビューします。HUMAIN OSとKORAは、1つの基盤の上に立つ2つのOSです。HUMAIN OSはエンタープライズ向け、KORAは開発者とクリエイター向けです。

KORAはいつ、どのハードウェアで使えるようになりますか？

KORAは2027年にPC向けに提供される予定で、Qualcomm Technologiesとの協業により、Snapdragon搭載マシンにも対応します。

KORAを開発しているのは誰ですか？

OSエンジニアリングとプラットフォーム・エコシステム構築に深い経験を持つチームです。Cyanogen、Android、GameOSの3つのOSを、合計10億台以上のデバイスに届けてきました。最高経営責任者（CEO）のカート・マクマスターはCyanogenを共同創業し、Playtronを創業しました。最高事業責任者（CBO）のジョン・ラーゲリンはGoogleでAndroidのパートナーシップを率いました。最高技術責任者（CTO）のフランク・デ・ジロラミはGameOSを開発・出荷しました。

投資家は誰ですか？

KORA Systems Inc.は、Samsung、Square Enix、Polychain、VanEck、Circle、Alumni Venturesから出資を受けています。

KORAはどのように収益を上げるのですか？

KORAは、2027年の提供開始が近づいた時点で、価格とビジネスモデルをお知らせします。