



KORA SYSTEMS INC.

プレスリリース

報道関係者各位

Cyanogen、Android、Playtronを手がけた チームが「KORA」を発表：インテリジェンス 時代の、あらゆるモデルとエージェントに 開かれた新しいデスクトップOS

カーネルからLinuxで構築されたKORAは、閉じたプラットフォームでは実現できないシステムレベルの統合をローカルモデル、フロンティアモデル、エージェント型サービスに提供し、OS全体をあらゆるモデル、AIサービス、エージェントに開放します。

※本資料は、米国時間2026年11月10日に発表されたプレスリリースの日本語訳です。本資料の正式言語は英語であり、内容および解釈については英語版が優先されます。

発表

米国カリフォルニア州パロアルト、2026年11月10日（米国時間） KORA Systems Inc.（以下、KORA）は本日、「The Operating System for Intelligence」（インテリジェンスのためのオペレーティングシステム）となる新しいデスクトップOS「KORA」を発表しました。KORAはLinuxを基盤とし、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は、インテリジェンスのための真にネイティブなデスクトップOSの開発に特化した企業であり、その開発チームはこれまでにCyanogen、Android、GameOSという3つのOSを、合計10億台を超えるデバイスに届けてきました。

課題

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はブラウザーのタブやアプリのサンドボックスの中にとどまっています。AIは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.fun

KORA™

WORK
CREATE
PLAY



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。KORAは、その変革を形にしたものです。

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。KORAの「Cortex」はOSの神経系にあたるハイブリッド推論エンジンです。ローカルモデルに最適化されており、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ます。ローカルモデルは標準でユーザー自身のシリコン上で動作し、作業が求めるときにはフロンティアモデルが加わります。ニューラルワークスペースとファイルシステムは、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。各ワークスペースは、アプリケーションとエージェントのための安全なサンドボックスで、権限はユーザーが管理し、記憶とコンテキストはユーザー自身のコンピューターに保持されます。KORA SDKにより、サードパーティはプロジェクト、記憶、コンテキスト、セマンティック検索、メールといったKORAのプリミティブと統合できます。

「デスクトップOSこそ、究極のハーネスです。今日、AIにお金を払っている人はおよそ1億人。世界の人口の約1%です。その支出の5分の4を生み出しているのは、そのうちの4,500万人。エージェントやコーディングツールを一日中動かしている、AIネイティブのプロシューマーです。そして、その仕事のほぼすべてが、40年前に作られたOSで動くデスクトップの上で行われています。2033年には、AIにお金を払う人は4億人になり、そのうち1億5,000万人がAIネイティブとなって、市場は年間5,000億ドルの規模に達します。AIネイティブこそが、KORAの市場です。それ以外は、さらなる伸びしろです。彼らのためのOSは、まだ誰も作っていません。KORAが最初です。」

カート・マクマスター (Kirt McMaster)
最高経営責任者 (CEO)
KORA Systems Inc.



鍵となるのは、オープンであることです。KORAが目指すのは、オープンなインテリジェンス・エコシステムです。すなわち、あらゆるモデル、あらゆるAIサービス、あらゆるエージェントに開かれ、パートナーがシステムレベルで統合できるOSです。

OS

オープンな
エコシステム

kora.fun

KORA™

WORK
CREATE
PLAY



KORA自身のアプリケーションを支える機能は、記憶、ニューラルワークスペースとファイルシステムを含め、同じくユーザーが管理する権限のもとで、サードパーティの開発者にも提供される予定です。ローカルモデルをマシンの標準の知性にするのも、エージェント型サービスをOSの一部として、OSが提供するアイデンティティ、記憶、権限、計算資源とともに動かすこともできます。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あり、既存の大手企業には決して真似のできない点です。彼らのプラットフォームは設計上閉じており、そのインテリジェンスは彼らのビジネスモデルに従います。KORAが従うのは、キーボードの前にいる人です。

歩み

KORAは、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創業したPlaytronから生まれました。Playtron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。この取り組みによって、インテリジェントなOSに不可欠でありながら、どのアプリケーションにも提供できないもの、すなわちチームがエンドツーエンドで制御できる完全なOSが生まれました。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。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。Work、Create、Playを、1台のマシンで。

「私がAndroidに加わったとき、ユーザーは10万人でした。離れるときには10億人に達していました。そこまで成長できたのは、その上で何かを作りたいすべての人に開かれていたからです。インテリジェンスは次のプラットフォームシフトであり、同じものを必要としています。あらゆるモデル、あらゆるサービス、あらゆるエージェントが第一級の存在として扱われるOSです。KORAは初日から、その扉を開きます。その扉をくぐるエコシステムが、これからの10年のコンピューティングを決めることになるでしょう。」

ジョン・ラーゲリン (John Lagerling)

最高事業責任者 (CBO)
KORA Systems Inc.



対象

KORAはまず、開発者とクリエイターのために作られています。すでにインテリジェンスにお金を払い、自分のシリコンでモデルを動かし、そのためのハードウェアを購入している人々です。



KORA自身のアプリケーションは、コミュニケーション、整理、創作を1つの環境でつなぐため、コンテキストを作り直すことなく、アイデア、ツール、エージェントの間を行き来できます。KORAでは、1つのワークフローの中でローカルモデル、フロンティアモデル、十数のエージェント型サービスを組み合わせ、マシン全体にわたってスケジューリングし、その結果を記憶を持つワークスペースに集約できます。

提供時期

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がHUMAINと共同開発しているエンタープライズ向けOS「HUMAIN OS」は別途発表済みで、2027年の提供を予定しています。最新情報と詳細はkora.funをご覧ください。

KORAについて

KORA Systems Inc.は、インテリジェンスのためのオペレーティングシステム「KORA」を開発しています。KORAは、インテリジェントPCの時代に向けてデスクトップをゼロから再構想したOSです。KORAのCortexはOSの神経系にあたり、ローカルモデルに最適化されたハイブリッド推論エンジンとして、マシン内のすべてのチップ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ます。ニューラルワークスペースとファイルシステムが、新しいユーザー体験を形づくりま。チームはOSエンジニアリングとプラットフォーム・エコシステムの構築に深い経験を持ち、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。KORA Systems Inc.は、Samsung、Square Enix、Polychain、VanEck、Circle、Alumni Venturesから出資を受けています。詳細はkora.funをご覧ください。

報道関係者からのお問い合わせ先

pr@kora.inc

以上