

2020年12月11日

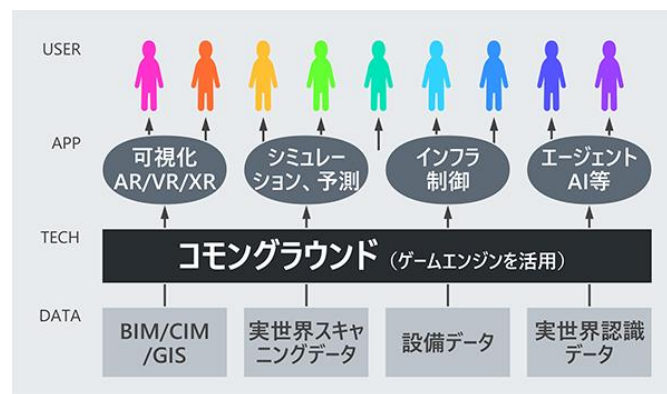
各位

シリコンスタジオ株式会社

## 異業種企業が集まる世界初の実験場「コモングラウンド・リビングラボ」に参画

CG 関連の知見と技術で大阪・関西万博を見据えたオープンイノベーションの実践に寄与

エンターテインメント業界を中心に、自動車、映像、建築など、さまざまな業界向けにデジタルコンテンツ関連ビジネスを展開するシリコンスタジオ株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：梶谷 眞一郎、東証マザーズ：証券コード3907、以下「当社」）は、本日12月11日にセミオープンとなったコモングラウンドプラットフォームを実装・実証する世界初の実験場「コモングラウンド・リビングラボ」に、ゴールドメンバーとして参画することをお知らせします。



コモングラウンドがある社会

コモングラウンドは、Society5.0 実現に向けた汎用的なインフラとなりえるプラットフォームです。建築や都市の3Dデータを土台として、空間に存在する様々なものをデジタル情報として扱うことで、フィジカル空間とデジタル空間をリアルタイムにシームレスにつなぎ、人とロボットが共に暮らす未来都市の基盤となります。

コモングラウンド・リビングラボ（以下「ラボ」）は、異業種同士がコモングラウンドを実装・実証する世界初の実験場です。セミオープン時はシェアオフィス（95㎡）と共有実験場（138㎡）で構成され、中西金属工業株式会社（本社：大阪府大阪市北区天満橋、代表取締役社長：中西 竜雄）の本社敷地内の一角に設けられました。建築物の多様な3Dデータをリアルタイムでかつ双方向にやり取りできる環境を備え、コモングラウンドを活用したスマートシティ向けサービスやアプリケーション、製品を提供する企業にとってのオープンなインキュベーションエリアとなります。

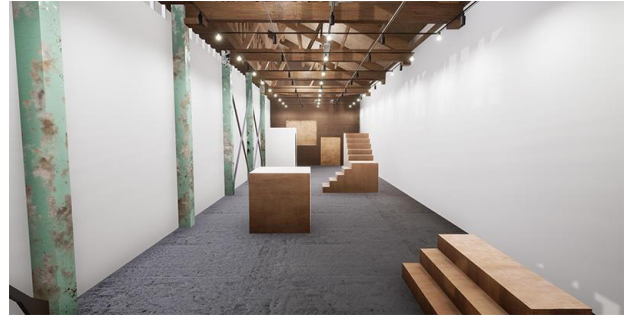
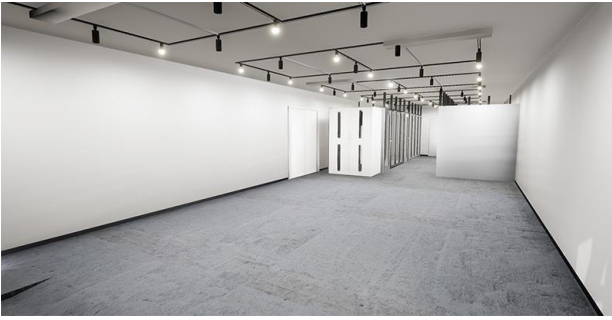
2020年12月11日から年度内はセミオープン期間とし、グランドオープンは2021年4月の予定です。

ラボは、コモングラウンド・リビングラボ運営委員会が会員制で運営します。当社はラボの構築と運用を担うべく、ゴールドメンバーとして参画することを決定いたしました。現時点の参画賛同企業は当社を含めた9社です。

また、本日開催のセミオープンイベント向けデモンストレーションのアセット制作においては、Unreal Engine 4用データ変換および質感設定を担当いたしました。

コモングラウンド構築の中核にあるのはゲームエンジンです。分野横断型で即応性のあるプラットフォームの実現には、ゲームエンジンに関する技術や知見が求められています。当社は、Unreal Engine や Unity といった産業分野での活用が進むゲームエンジンによる開発のみならず、自社開発による国産ゲームエンジンを有し、さまざまなプラットフォームでの最適化を図ってまいりました。今後はゴールドメンバーとして、当社が有するCGやゲームエンジン関連の知見と技術を発展的に応用させることにより、コモングラウンドの構築と運用に寄与してまいります。

また、オープンイノベーションの実践と、コモングラウンドのプラットフォームおよびサービサーとしてのビジネス機会創出についても推進してまいります。



当社が Unreal Engine 4 用データ変換および質感設定を担当した、  
コモングラウンド・リビングラボのセミオープンイベント向けデモンストレーション（イメージは開発中のものです）

当社のゴールドメンバーとしての参画にあたり、コモングラウンド・リビングラボのディレクターであり建築家の豊田啓介様より下記のコメントをいただいております。

コモングラウンドのコンセプトは、モノと情報の世界を接続する新しいデジタル 3D インターフェースです。都市で使用される各種の空間記述形式を汎用化するために中核となる技術はゲームエンジンだと考えており、その分野で国内トップクラスの技術と見識を有するシリコンスタジオの参画で、経済発展と社会的課題の解決を両立する、新たな未来社会の実現が加速することを期待しています。

コモングラウンド・リビングラボ ディレクター  
株式会社 noiz パートナー、株式会社 gluon パートナー 豊田 啓介

## ■ コモングラウンド・リビングラボについて

コモングラウンド・リビングラボは、異業種同士がコモングラウンドを実装・実証する世界初の実験場で、セミオープン時はシェアオフィス（95 m<sup>2</sup>）と共有実験場（112 m<sup>2</sup>）で構成します。建築物の多様な 3D データをリアルタイムでかつ双方向にやり取りできる環境を備え、コモングラウンドを活用したスマートシティ向けサービスやアプリケーション、製品を提供する企業にとってのオープンなインキュベーションエリアとなります。ここに集う多様な企業が互いのデータやノウハウを共有し、領域を融合させる研究開発を促進します。

運営主体 コモングラウンド・リビングラボ運営委員会（以下 6 者で構成）  
株式会社竹中工務店、中西金属工業株式会社、株式会社日立製作所、株式会社 gluon、大阪商工会議所、株式会社三菱総合研究所

所在地 中西金属工業株式会社 本社内（大阪市北区天満橋 3-3-5）

運営体制 会員制（運営委員、ゴールドメンバー、シルバーメンバー、ユーザーで構成）

## ■ シリコンスタジオ株式会社について

当社は、世界最高レベルの技術力をもって、創る人と愉しむ人に感動を与えることを目指す企業です。ゲームや映像制作スタジオ向けに加え、自動車、映像、建築など、さまざまな業界向けに 3DCG 技術等を提供する開発推進・支援事業、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業を展開しております。企画、技術、人材、運営など、ゲーム企業が抱えるすべての課題をワンストップで解決できること、および、ゲーム業界で培った 3DCG 技術等を他業種にも展開できることが強みです。ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』、リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』、リアルタイムグローバルイルミネーション『Enlighten』といった、高度な技術をゲーム制作現場に提供するシリコンスタジオのミドルウェアは、これまでワールドワイドで数多くの AAA タイトルに採用されてきました。

<https://www.siliconstudio.co.jp/>

## Ideas × Art × Technology

技術力・表現力・発想力を兼ね備えたCGソリューションプロバイダー

コンピューターグラフィックス (CG) は、無限の可能性を秘めています。

映像・エンターテインメント分野では表現の幅を拡げ、土木建築・自動車といった産業分野では、可視化や HMI (ヒューマンマシンインターフェイス) などに活用されています。AI・ディープラーニングの分野においても、学習データとしての活用が進み、その成果が評価され始めています。また、5G のような高速大容量で低遅延を実現するネットワーク環境やクラウドの活用は、ユーザーエクスペリエンス (UX) にさらなる変革をもたらすでしょう。

私たちシリコンスタジオは、自社開発による数々のミドルウェアを有し、CG の黎明期から今日に至るまで CG 関連事業に取り組み、技術力、表現力、発想力の研鑽を積み重ねてきました。それら 3 つの力を高い次元で融合させ、CG が持つ可能性を最大限に発揮させられること、それが私たちの強みです。

Ideas × Art × Technology

私たちは CG 業界をリードするソリューションプロバイダーとして、お客さまの課題解決はもちろん、付加価値のあるアウトプットの提供をお約束いたします。

■ 本リリースに関するお問い合わせ先：  
シリコンスタジオ株式会社 広報担当  
Tel : 03-5488-7070  
E-Mail : pr@siliconstudio.co.jp

※ 記載されている名称は各社の商標または登録商標です。