



Press Release

2009年4月22日

株式会社エイチアイ  
(コード 3846 JASDAQ)

株式会社 Any

## エイチアイ、Any社とアバターASP事業で協業

ーシステム導入第一弾として、世界最大級のSNS「MySpace」に提供ー

株式会社エイチアイ(本社:東京都目黒区、代表取締役社長兼 CEO:川端一生、以下、エイチアイ)は、**株式会社 Any**(本社:東京都渋谷区、代表取締役兼 CEO:畑野 仁一、以下、Any )と**アバター(\*1)ASP(\*2)事業で協業**し、両社の技術を組み合わせたアバターASPシステムを開発しました。

本システムの導入第一弾として、会員数2億人(2009年2月現在)を超える世界最大級のSNS(ソーシャルネットワークサービス)である「**MySpace**」に提供し、本日よりアバターサービスを開始いたします。

今回両社は、エイチアイが開発した3Dアバター描画モジュール(\*3)と、Anyの持つ2000種類を超える3Dアバターアイテムを組み合わせることで、簡単操作でアバターの着せ替えが可能となり、ユーザは400万通りのコーディネートでPC、モバイル問わずお楽しみいただけるシステムを実現しました。

今後両社は、本システムをSNSやブログなどのサービスを行う企業に無償で提供し、アイテム課金による収益モデルを展開してまいります。本システムの導入企業は開発コストやランニングコストをかけずにアバターサービスの導入が可能となり、新たなユーザの獲得やユーザの継続利用を促進することが期待できます。

また、アバターを使った広告事業や、ゲームプラットフォームへの展開も視野に入れ、アバターASP事業の更なる発展に向けて開発を進めてまいります。



※アバターイメージ画像

エイチアイは今後も Any と積極的に協力(\*4)し、これからも成長が期待できるアバター事業において、新たなサービスをグローバルに提案するべく、開発に注力してまいります。

**\*1 アバター**

インターネットコミュニティにおいて自分の分身として画面上に登場するキャラクター。

**\*2 ASP**

Application Service Provider (アプリケーションサービスプロバイダ)の略。インターネット等のネットワークを通じて、アプリケーションソフトウェアや付随するサービスを顧客に提供する事業者、またそのビジネスモデルのこと。

**\*3 3D アバター描画モジュール**

ソフトウェアにおいて3Dアバターの描画を実現する機能。

**\*4 エイチアイは、Anyの株式を10.3%所有。(2009年4月3日時点)**

\*MascotCapsuleは、エイチアイの日本における登録商標です。

\*その他の会社名及び商品名は、各社の商標または登録商標です。

## 【Anyについて】

3Dアバター・サービス「Any」は、2006年6月にオープン型SNSとしてサービスを開始。現在の会員数は約90万人。2007年10月よりPCとケータイの両方で利用が可能な7頭身の3Dアバターサービスを開始。また、2008年2月には、顔写真から自分に似たアバターを作成することができ、自分似の3Dアバターを作成可能なサービス「アバちえき」をリリース。2008年12月より、Any社の3DアバターをASP化して、ソーシャルプラットフォーム各社への提供を開始。

## 【エイチアイについて】

エイチアイは、組込み機器向けミドルウェア開発の分野で市場をリードする研究開発型企業です。主力製品のリアルタイム3D描画エンジン”MascotCapsule”は、国内キャリア5社をはじめアメリカ、韓国、中国など国内外のキャリアならびにキャリア向け端末に採用されています。また国内及び海外の大手携帯端末メーカーともグローバルライセンス契約を結んでおり、その搭載端末の世界累計出荷台数は、2008年3月末時点で4億台を突破いたしました。

MascotCapsuleを利用し、コンシューマゲームのクオリティに劣らない多様な3Dコンテンツや3Dを利用したユーザインターフェースなどが、既に広く提供されています。

今後は、家電など携帯端末以外のさまざまな組込み機器へのエンジン提供も、積極的に行ってまいります。詳細については、エイチアイのホームページ( <http://www.hicorp.co.jp> )をご覧ください。

## 【本件に関するお問い合わせ先】

株式会社エイチアイ

広報担当:マーケティング部 増田 豊味

E-mail:press@hicorp.co.jp

〒153-0043 東京都目黒区東山1-4-4

目黒東山ビル 5F

Tel:03-3710-9376 Fax:03-5773-8660