

VRM コンソーシアムが提唱・共同議長を務める 「Interoperable Characters/Avatars Working Group」 国際的フォーラム「Metaverse Standards Forum」の 正式ワーキンググループに昇格 ～3D アバターの相互運用を促進～

一般社団法人 VRM コンソーシアム（代表理事：石井洋平、所在地：東京都中央区 / 株式会社ドワンゴが加盟）は、同法人が提唱し、共同議長を務める「Interoperable Characters/Avatars Working Group」（相互運用可能なキャラクター/アバター作業部会）が、メタバースの国際的なフォーラム「Metaverse Standards Forum」（代表：Neil Trevett、所在地：アメリカ・オレゴン州／以降、MSF）において、同グループの活動の公益性が認められ、正式に同フォーラムのワーキンググループとして運営されることが決定したことをお知らせします。

高度にカスタマイズ可能な 3D アバター・キャラクターは、メタバース業界やゲーム業界を筆頭に、様々な分野で市場が急拡大しています。その一方、各プラットフォームではアバターの形式、標準、およびツールの独自な形式化・規定化が進み、業界の分断を懸念する声も上がっており、アバターとキャラクターを複数のプラットフォーム間で使えるようにする「相互運用性」の重要性がますます高まっています。

この問題に取り組むため、2023年2月7日（火）に発足した本グループは、アバター変換フレームワーク「Avatar and Character Translation Framework」の共同開発に関する合意ベースの憲章制定、ユースケースマトリックスの作成、教育セッションの開催などを通じてアバターエコシステム全体の主要な業界関係者を結びつけ、アバターとキャラクターの相互運用性を促進してきました。ユーザーは、Avatar and Character Translation Framework を使用することで、アバター・キャラクターの互換性を気にせず、自由にプラットフォーム間を行き来することができるようになります。



正式なワーキンググループとして認定されることで、今後はアバターの相互運用性実現のための建設的な議論がさらに加速し、業界全体でビジネス機会が増えることが期待されます。具体的には以下を実現することを目指しています。

- ・ 複数のプラットフォームで使用可能なアバターを作成、生成、カスタマイズできるツールを開発しやすい環境を作り、アバターツールの需要を拡大する。
- ・ 異なるツールで作成されたアバターを取り込み、処理できるランタイムエンジンとプラットフォームを開発しやすい環境を作り、コンテンツの拡充と迅速なイノベーションを可能にする。
- ・ 開発コストを削減し、より深いエンドユーザーエクスペリエンスを提供できるよう、各プラットフォームがオープンな経済圏を構築できるよう支援する。

※詳細は以下 Metaverse Standards Forum 公式サイトを参照：

<https://metaverse-standards.org/news/blog/metaverse-standards-forum-announces-the-formation-of-interoperable-characters-avatars-working-group/>

【VRM コンソーシアム代表コメント】

石井 洋平（株式会社バーチャルキャスト）

アバターの可搬性・相互運用性については、まさに VRM が 2018 年から提唱してきた理念です。VRM の標準化への取り組みはもとより、MSF では当ワーキンググループを主導する立場として、日本と海外のアバター文化の違いも啓発していきながらアバターの相互運用性を促進していければと考えています。今後も MSF および VRM コンソーシアムでの活動を通じて、クリエイターの皆様の活躍の場を広げ、さまざまなメタバースへ安心してコンテンツを流通できる環境の実現を目指してまいります。

【VRM 提唱・開発者コメント】

MIRO／岩城 進之介（株式会社バーチャルキャスト）

VR・メタバースでコミュニケーションをすることがあたりまえになる時代。自分自身の姿というアイデンティティはひとつのプラットフォームに縛られるべきではなく、相互運用性が必要だ…そんな理念を言い始めてから 6 年近くが経ちました。ここにきて世界的にアバターの相互運用性が活発に議論されるようになり、VRM が積み上げてきた知見が広く注目されています。今まで VRM を支えていただきました加盟社のみなさん、開発者のみなさん、利用者のみなさんの力があってここまで続けてこられました。引き続きご支援のほどお願いいたします。

【Interoperable Characters/Avatars Working Group 共同議長】

・江口英明（VRM コンソーシアム）



VRM コンソーシアム渉外員。2019 年より株式会社バーチャルキャストに所属し、エンジニアとして VR アプリケーションの開発に携わる。産業英日翻訳士として 8 年間活動してきた経験を活かし、ソフトウェアのローカライズ、海外取引先との渉外も行う。

・Zeno Saviour（Character Labs 代表）



Epic Games、Warner Bros.、Magic Leap、2k Games で主にキャラクター開発とゲームプレイシステムの開発に携わった経歴を持つ。現在は Character Labs の代表として、任意のバーチャルエクスペリエンスに素早く簡単に統合できる、完全で即座にデプロイ可能なキャラクターを提供する Character-as-a-service プラットフォーム「character.xyz」の開発に情熱を傾けている。

■関連 URL:

・ Interoperable Characters Avatars Working Group 教育セッション

<https://youtube.com/playlist?list=PL9H8jJb7mpbk3hjpUTvt6HYVIUKIpoNEz&si=KwYxQADod7B23EWH>

<「VRM」について>

VRM は、メタバース時代のインターオペラビリティ（相互運用性）を想定した、プラットフォーム非依存の日本発の 3D アバター向けファイル形式です。従来の 3D モデルとしてのテクスチャやボーンといった情報に加え、視線設定など一人称で操作するアバターに必要な情報を扱えるようにし、環境により異なるスケールや座標系などを統一することで、3D アバターがあらゆるプラットフォームで使用されることを想定しています。また、人が操作して人格を演じるアバターの特性を考慮して、このアバターを他人が使用しても良いか、暴力表現をしても良いか、などアバター特有の権利までもファイルに埋め込むことが可能です。現在はバージョン 1.0 β を展開中です。

◆VRM 1.0β : <https://github.com/vrm-c/vrm-specification/tree/master/specification>

◆VRM パブリック・ライセンス文書 1.0（アバターの人格に関する許諾を考慮した、VRM 独自のライセンスです）

日本語 : <https://vrm.dev/licenses/1.0/index> / 英語 : <https://vrm.dev/en/licenses/1.0/index>

<「VRM コンソーシアム」について>

3D アバター向けファイルフォーマット「VRM」の策定・普及を目的とした一般社団法人です。メタバースでのアバターの相互運用性の未来を形作ることに興味のある新会員を広く募集しています。

【名称】 一般社団法人 VRM コンソーシアム

【設立日】 2019 年 4 月 24 日

【所在地】 東京都中央区銀座 4-12-15

【事業内容】 (1)3D アバターモデルの統一規格「VRM」の策定

(2)「VRM」に関連する情報の収集および提供

(3)「VRM」の普及および広告宣伝

(4)「VRM」により創作される 3D モデルの法的保護に関する提言及び整備

(5)「VRM」に関する内外関係機関との交流および協力

(6)前号に掲げるもののほか、当法人の目的を達成するのに必要な活動

【役員構成】

代表理事 石井 洋平 (株式会社バーチャルキャスト)
理事 岩城 進之介 (株式会社バーチャルキャスト)
理事 大前 広樹 (ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社 顧問)
理事 久保田 瞬 (株式会社 Mogura)
理事 清水 智雄 (ピクシブ株式会社)
理事 副島 義貴 (株式会社 N T T コノキュー)
理事 中川 直政 (弁護士 日比谷パーク法律事務所パートナー)
理事 松本 有啓 (株式会社 M O E グループ・ホールディングス)
監事 栗本 肇 (税理士、行政書士)
監事 佐藤 豊 (山形大学准教授 (知的財産権))

【公式サイト】 <https://vrm-consortium.org/>

【会員のお申し込み・お問い合わせ】 VRM コンソーシアム事務局 : vrmc-pr@vrm-consortium.org