

【3D アバターファイルフォーマットの標準化を掲げる一般社団法人 VRM コンソーシアム設立】

NTT ドコモ、KDDI、ソフトバンクほか

中国・韓国企業など 13 社が新たに加盟

～日本発の VR 向け 3D アバターファイルフォーマット「VRM」が国際標準化へ向けて本格始動～

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）は、AR/VR などの 3D アバターを活用する市場のさらなる躍進を掲げる同共同事業体「VRM コンソーシアム」に、株式会社 NTT ドコモ（代表取締役社長：吉澤和弘、本社：東京都千代田区）、KDDI 株式会社（代表取締役社長：高橋誠、本社：東京都千代田区）、ソフトバンク株式会社（代表取締役 社長執行役員 兼 CEO：宮内謙、本社：東京都港区）、bilibili（代表：陳 睿、本社：中国上海市）、Salin Co.,Ltd.（CEO：Jason Kim、本社：韓国大邱廣域市）をはじめとする正会員 11 社と、賛助会員 3 社が新たに加盟したことをお知らせします。

中国 bilibili など海外企業も加盟 国内外問わず新たな加盟社を募集し国際標準化を目指す

3D アバターファイルフォーマットの標準化を掲げる一般社団法人 VRM コンソーシアムは、VR 向け 3D アバターファイルフォーマット「VRM」を提唱し、国内外問わず AR/VR などの 3D アバターを活用する市場がさらに躍進できる環境を構築することを目指した全 13 社の賛同企業が発起人となり、2018 年 12 月 20 日（木）に「VRM コンソーシアム準備会」として発足されたのち、2019 年 4 月 24 日（水）に設立しました。

このたび、国内電気通信事業のシェアを占める株式会社 NTT ドコモ、KDDI 株式会社、ソフトバンク株式会社や、VR 展示即売会「バーチャルマーケット」などを運営する株式会社 HIKKY など、IT 事業を展開する国内 11 社に加え、中国最大の若者カルチャーコミュニティ「bilibili 動画」を運営する bilibili、韓国からソーシャル TV プラットフォーム「EpicLive」を開発・提供する Salin Co.,Ltd.が加盟することが決定しました。今回の加盟社追加に加え、一般社団法人 VRM コンソーシアムは「VRM」のベースとなる 3DCG 標準フォーマット「glTF2.0」の策定団体である Khronos Group（クロノスグループ）からも賛同を得ており、日本発の国際標準規格を目指す動きが国内外からも注目されています。

今後は、正式バージョン「VRM 1.0」の策定および加盟企業の「VRM」使用に対する審査・認定機能の提供に取り組むとともに、AR/VR などの 3D アバターを活用する市場のさらなる躍進を目指し、「VRM」の理念に賛同いただける正会員、賛助会員を引き続き募集します。

【一般社団法人 VRM コンソーシアム】 <https://vr-consortium.org>

◆ 理念

VRMによって、誰でも簡単に創作・使用できる、各サービスの垣根を越えた健全で自由な AR/VR などの 3D アバター市場の構築を実現する

◆ 加盟企業（50 音順）

<正会員>（※太字が新規加盟社）

IVR (<http://i-vr.jp/>) / **アローハック合同会社** (<https://arrowhack.co.jp/>)

株式会社エクシヴィ (<http://www.xvi.co.jp/>) / 株式会社 S-court (<https://s-court.me/>)

株式会社 NTT ドコモ (<https://www.nttdocomo.co.jp/>) / クラスタ株式会社 (<https://corp.cluster.mu/>)

クリプトン・フューチャー・メディア株式会社 (<https://www.crypton.co.jp/>) / **KDDI 株式会社** (<https://www.kddi.com/>)

SHOWROOM 株式会社 (<https://showroom.co.jp/>) / **Salin Co.,Ltd.** (<http://www.salin.co.kr/>)

ソフトバンク株式会社 (<https://www.softbank.jp/>) / 株式会社 ZIZAI (<https://zizai.co.jp/>) / 株式会社ドワンゴ (<https://dwango.co.jp/>)

株式会社バーチャルキャスト (<https://virtualcast.jp/>) / **株式会社ハロー** (<http://helo-helo.com/>)

ピクシブ株式会社 (<https://www.pixiv.co.jp/>) / **bilibili** (<https://www.bilibili.com/>) / **株式会社 HIKKY** (<https://www.hikky.life/>)

株式会社 Brushup (<https://www.brushup-inc.com/>) / **株式会社ブルーツ** (<https://vrutz.co.jp/>)

株式会社ミラティブ (<https://www.mirrative.co.jp/>) / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社 (<https://unity.com/ja>)

株式会社 Wright Flyer Live Entertainment (<https://le.wrightflyer.net/>)

<賛助会員>

株式会社エクスペクア (<https://www.expequa.com/>) / 株式会社 K's DESIGN LAB (<https://www.ksdl.co.jp/>) /

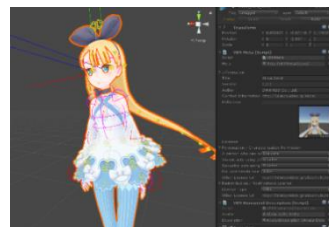
一般社団法人 日本ネットクリエイター協会 (<http://www.jnca.or.jp/>)

◆ オブザーバー

任天堂株式会社 (<https://www.nintendo.co.jp/>)

【VR 向け・3D アバターファイルフォーマット「VRM」とは】

3DCG 標準フォーマットである「glTF2.0」をベースにしたプラットフォーム共通のファイル形式で、対応アプリケーション全てにおいて同じアバター（3D モデル）データを使うことができます。この「VRM」形式により、生放送・動画・ゲーム・チャットなど、それぞれで存在する VR 世界が繋がり、プラットフォームを超えた自由なコラボレーション実現の一助となることを目指しています。なお、「VRM」形式とその標準実装（Unity 対応）はすべて無料かつ自由に使用できるようオープンソースで公開しています。（<https://vrdev.mit.edu/>にて MIT ライセンスで提供中）



◆組織概要

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及び提供

(3)「VRM」の普及及び広告宣伝

(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及び協力

(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・ジャパン合同会社）

理事 清水 智雄（ピクシブ株式会社）

監事 久保田 瞬（株式会社 Mogura）

本件に関する報道関係のお問合せ先

VRM コンソーシアム準備会 事務局 岸田

TEL：03-3549-6332 /E-mail：vrmc-pr@vrn-consortium.org
