

情報通信月間参加行事 実施報告書

行事ID	C032	行事名	TTCオンラインセミナー「Society5.0とゲーム/リアルタイムコミュニケーション」
行事形式	セミナー	主催団体	一般社団法人情報通信技術委員会(TTC) インターネットソサエティ日本支部 (ISOC-JP) 慶應義塾大学W3C (World Wide Web Consortium)
開催日	7月13日	開催場所	オンラインセミナー
行事参加者数	143	WebサイトURL	https://www.ttc.or.jp/seminar/rep/rep20210713

行事実施概要・アピール等

新型コロナウイルス下で物理的な交流が断絶された中、人々をつなげるツールとして改めて脚光を浴びたのがインターネットとWebの利便性でした。それら技術は今や、電気・ガス・水道と同様の社会基盤（インフラストラクチャー）となっており、私たちの生活様式や働き方を飛躍させています。

今後の大きな技術潮流としてガートナー社などから提案されているDigital Twinsは、現実の社会を仮想空間がサポートしてインタラクティブに構築していく新たな概念とされていますが、それは既にゲームの世界においてVR/AR/MRを駆使して広く使われています。Society5.0において、Digital TwinsはIoTを用いて現実空間と仮想空間を連携していく際に、さらに一体感のある世界を目指すものです。これらの技術はさらにSmart Citiesなどへの発展あるいはパンデミックに対するワクチン接種情報のパスポートへの埋め込みなどで両空間での密なやり取りが期待されており、大きなうねりになりつつあります。これに対する標準化も様々な面からのアプローチが行われています。

これらのサービスの基礎技術の部分（仕様）を定め、相互接続性やセキュリティを担保しているのが、W3C (World Wide Web Consortium) やIETF (The Internet Engineering Task Force) という国際標準化団体であり、TTCは、この2団体との連携活動として本セミナーを開催しました。講演では、WebRTCが、そのAPIレベルでの標準化はW3Cで、プロトコルレベルでの標準化はIETFでそれぞれ進められ、2021年1月に勧告化されたことやWebRTCの活用状況、最新標準化動向等を紹介しました。また、パネルディスカッションでは、異なる標準化団体におけるコラボレーションとは具体的にどのように行うのかと言う問題提起から始まり、WebRTCについての技術動向や将来像についても議論しました。

←ロアドライブ...セル内で改行する時はAltを押しながらEnterを押してください。

