

報道関係各位

2016 年 1 月 18 日

WebRTC Conference Japan 実行委員会

## 夏野剛氏、及川卓也氏、白石俊平氏による特別講演決定！ WebRTC Conference Japan 2016

世界的な普及期に入ったリアルタイム・コミュニケーション技術「WebRTC」をテーマとした日本唯一のカンファレンスにおいて、3 者による対談が実現。  
WebRTC がもたらす変化と、その潜在的な可能性を探る

2016 年 2 月 15 日、WebRTC Conference Japan 初日の最終セッション（17:30～18:30）において、夏野剛氏、及川卓也氏、白石俊平氏という著名なゲストによる特別講演を実施することが決定いたしました。本カンファレンスへの参加は有料ですが、同講演に限り無料聴講が可能です。

WebRTC は、Skype などに代表されるリアルタイム・コミュニケーション・アプリの開発を劇的に容易にするだけでなく、Web も含めたマルチプラットフォームでの動作も可能にするという、破壊的なイノベーションをもたらす技術です。しかし、こうした変化がもたらす意味や中長期的な可能性については、日本ではまだほとんど語られていないのが実情です。

本講演は、ビジネス、テクノロジー、コミュニティ等について深い洞察を持つゲストを招聘し、リアルタイム・コミュニケーション技術の進化がもたらす市場への変化とその潜在的な可能性について、「2020 年」と「IoT」というキーワードを軸に語っていただくものです。

その社会的な意義を鑑み、本セッションは無料での聴講を可能としております。本講演及びカンファレンスを通じて、日本国内でのリアルタイム・コミュニケーション分野への関心を高め、同分野における日本発のイノベーションを促進することを狙いとしています。

### 講演者略歴

#### 夏野剛(慶應義塾大学 政策・メディア研究科 特別招聘教授)

早稲田大学政治経済学部卒、東京ガス入社。ペンシルバニア大学経営大学院（ウォートンスクール）卒。ベンチャー企業副社長を経て、1997 年 NTT ドコモへ。99 年に「i モード」、その後も多くのサービスを立ち上げた。2008 年にドコモ退社。現在は慶應大学の特別招聘教授のほか、カドカワ、トランスコスモス、セガサミーホールディングス、ぴあ、グリー、DLE、U-NEXT などの取締役を兼任。09 年から 13 年まで HTML の標準化機関である W3C(World Wide Web

Consortium)のアドバイザーボードメンバーを務める。

### 及川卓也(Increments 株式会社 プロダクトマネージャー)

早稲田大学理工学部卒業後、外資系コンピューター企業の研究開発、マイクロソフト株式会社（当時）の日本語版・韓国語版 Windows の開発統括を経て、グーグルでプロダクトマネージャとエンジニアリングマネージャを務める。2015 年 11 月より Increments にてプロダクトマネージャとして従事。

### 白石俊平(株式会社オープンウェブ・テクノロジー代表取締役 CEO)

エンジニア、コピーライター。日本最大の Web 技術者コミュニティ html5j を 5 年間リードした後スタートアップを創業、テクノロジー分野に特化したキュレーションサービス「TechFeed」(<http://techfeed.io>)を 2015 年 12 月にリリース。日本の開発者の役に立つべく、プロダクトマネージャー兼 CEO として奔走中。「HTML5&API 入門」（日経 BP）など、著作執筆多数。Web 技術者向けメディア HTML5 Experts.jp 編集長も務める。

## WebRTC Conference Japan について

今、世界中の Web 技術者から注目を集めている技術「WebRTC」。

WebRTC の本質は、リアルタイム・コミュニケーション技術のオープン標準です。今まで技術的なハードルが高かった、Skype や Google Hangout などのリアルタイム・コミュニケーション技術を圧倒的に低コストで実現可能にし、更にはプラットフォームを選ばず動作するようにすることも容易です。WebRTC は、Web アプリやモバイルアプリでの利用が既に始まっているだけでなく、IoT (Internet of Things) やロボティクスと言った分野でも活用されはじめています。

2015 年 2 月に日本で初めて開催した WebRTC Conference Japan 2015 では、2 日間でのべ 700 名以上の方にご来場いただき、WebRTC を日本において広めるという点では一定の役割を担えたと自負しています。

2 回目となる今回のカンファレンスでは、「『知っている』の、その次へ。」を旗印として、既に世界的な普及期に入った WebRTC に関する最高の知識を集約し、日本発のイノベーションを促進する場となることを目指しています。

## 開催概要

名称： WebRTC Conference Japan 2016

Web サイト： <http://webrtcconference.jp/>  
日程： 2016 年 2 月 16 日(火)、17 日(水)  
開催地： ソラシティ カンファレンスセンター 2F  
JR 御茶ノ水駅徒歩 1 分・東京メトロ新御茶ノ水駅直結  
参加予定人数： 2 日間でのべ 1,000 名を予定  
参加費： 2day チケット 21,600 円 (税込)  
Early-bird チケット 15,120 円 (税込) (1 月 31 日まで)  
※ <https://codeiq.jp/q/2625> にて、開発者向けの無料チケット  
プレゼント企画を実施中

主なセッション：

- ・ 基調講演 Status Update on WebRTC from Google 基調講演
- ・ WebRTC 1.0, Finally
- ・ User experience is everything - the story of appear.in Dev
- ・ WebRTC の活用事例・製品事例
- ・ The missing signalling layer for WebRTC Dev
- ・ WebRTC Boot Camp
- ・ WebRTC はコンタクトセンターを変える
- ・ ここがづらいよ WebRTC - WebRTC 開発の落とし穴
- ・ WebRTC アプリケーションのテストの課題・解決方法について
- ・ WebRTC SFU コトハジメ
- ・ WebRTC Next Version 時代の JavaScript 開発
- ・ オンライン学習ビジネスを支える WebRTC
- ・ WebController for V-Sido Connect：WebRTC と WebGL で作る人型ロボット遠隔操縦システム
- ・ WebRTC はビジネス分野でホントに役立つの？

セッションタイトルは変更される可能性があります。詳細は、  
<http://webrtcconference.jp/session/> をご覧ください。

## WebRTC について

WebRTC は、音声、映像、データのリアルタイム・コミュニケーション技術のオープン標準です。IETF<sup>\*2</sup> と W3C<sup>\*3</sup> において標準化が進められています。従来の技術と比較すると、仕様が公開されている、ネイティブアプリ<sup>\*4</sup> と Web アプリ<sup>\*5</sup> の両方で利用できる、相互接続できる、ロイヤリティフリーなどのメリットがあります。

代表的な用途は、ビデオ会議、コンタクトセンター、ファイル交換などが挙げられます。CDN<sup>\*</sup>  
6、対戦ゲーム、家電、ロボット、IoT 等の様々な分野でも活用され始めており、WebRTC の可能性に注目が集まっています。

## WebRTC Conference Japan 実行委員会について

WebRTC Conference Japan 実行委員会は、WebRTC というイノベーティブな技術の認知度・注目度を高めることを目指し、2014 年 11 月 4 日に設立されました。

### 委員長

小松健作(NTT コミュニケーションズ株式会社)

### 実行委員

インフォコム株式会社

NTT アドバンステクノロジー株式会社

NTT コミュニケーションズ株式会社

ジェンバンド・ジャパン合同会社

セールス・オンデマンド株式会社

ダイアロジック・ジャパン・インク

日本オラクル株式会社

日本ヒューレット・パッカード株式会社

株式会社ニューフォリア

株式会社オープンウェブ・テクノロジー

合同会社江口靖二事務所

## 本件に関するお問い合わせ先

WebRTC Conference Japan 実行委員会

広報担当 大津谷、多田、仲、白石

<https://goo.gl/dKqLpS> (お問い合わせフォームが開きます)

※1 Romo: <http://www.romotive.jp/>

※2 IETF: The Internet Engineering Task Force。インターネットで利用される技術の標準化を策定する組織。

※3 W3C: World Wide Web Consortium。World Wide Web で使用される各種技術の標準化を推進するために設立された標準化団体。

※4 ネイティブアプリ: OS 上で直接実行されるアプリケーション・ソフトウェア

※5 Web アプリ: Web ブラウザ上で実行されるアプリケーション・ソフトウェア

※6 CDN: Content Delivery Network。コンテンツを効率的に配信するネットワーク型プラットフォーム。