

**C52 初のハイブリッド開催も支える！
Internet Week 2022
配信お悩み相談室
～コロナが流行って数年～**

島田直人(Internet Week 2022 配信チーム/株式会社エーピーコミュニケーションズ)

▶▶ 自己紹介、そして導入

所属：株式会社エーピーコミュニケーションズ
ネットワーク事業部 ネットワークデザイン部 FINW SASEチーム

事業：システムインテグレーション事業、技術者派遣事業、
研究開発事業、サービス開発事業

名前：島田直人

業務：ゼロトラスト関連製品の検証・導入(主にZscaler)、他
Internet Weekの配信チーム、プログラム委員など



▶▶ 自己紹介、そして導入

所属：株式会社エーピーコミュニケーションズ
ネットワーク事業部 ネットワークデザイン部 FINW SASEチーム

事業：システムインテグレーション事業、技術者派遣事業、
研究開発事業、サービス開発事業

名前：島田直人

業務：ゼロトラスト関連製品の検証・導入(主にZscaler)、他
Internet Weekの配信チーム、プログラム委員など

普段は配信とは関係ない業務。

でも、時に必要となるのが配信の知識...



▶▶ コロナが流行って数年、Internet Weekでは

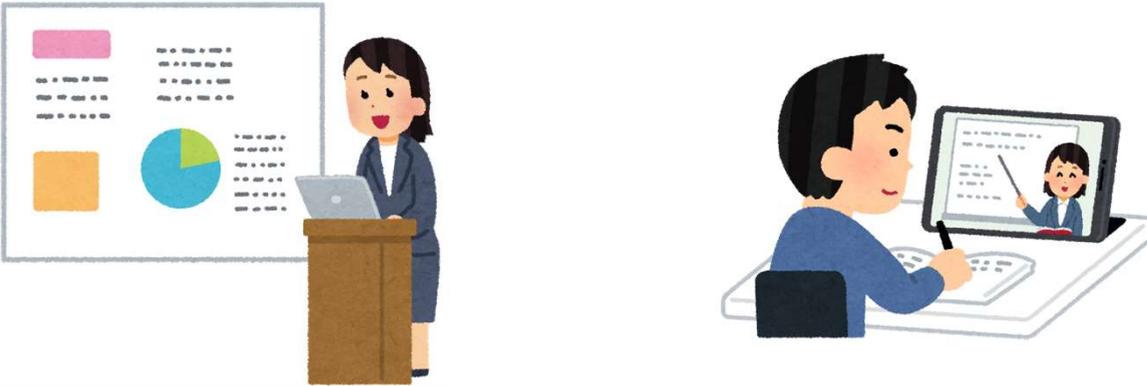


Internet Week2019

オフライン



▶▶ コロナが流行って数年、Internet Weekでは



Internet Week2019

オフライン

Internet Week2020

オンライン

Internet Week2021

次はオフラインに戻る？

コロナ大流行

コロナ
落ち着いてきた？

▶▶ オフライン単独ではなく、ハイブリッド開催へ



Internet Week2019

Internet Week2020

Internet Week2021

Internet Week2022

オフライン

オンライン

ハイブリッド



- オフラインでの交流はやっぱり大事
 - でも、いつコロナが大流行してしまうかは予測不能
 - 配信なら、現地に来られなくても参加・登壇可
- もうオフラインだけには戻れない！？

▶▶ JANOGでは

[重要]JANOG50懇親会について

直前のご連絡となりますが、COVID-19の急激な再拡大を受けまして、本会議2日目終了後に予定していた懇親会は「中止」いたします。

懇親会の参加費は、クレジットカード手数料を差し引かず、お支払いいただいた全額を返金します。

懇親会の中止は大変残念ですが、それ以上に本会議での議論を盛りあげていきたいと実行委員一同感じておりますので皆様もご理解のほどよろしくお願いいたします。

引用：<https://www.janog.gr.jp/meeting/janog50/noticej50/>

JANOG47
(2021冬)

オンライン

JANOG48
(2021夏)

ハイブリッド

コロナ流行により
オンラインのみに

JANOG49
(2022冬)

JANOG50
(2022夏)

コロナ流行により
直前に懇親会中止

▶▶ JANOGでは

[重要]JANOG50懇親会について

直前のご連絡となりますが、COVID-19の急激な再拡大を受けまして、本会議2日目終了後に予定していた懇親会は「中止」いたします。

懇親会の参加費は、クレジットカード手数料を差し引かず、お支払いいただいた全額を返金します。

懇親会の中止は大変残念ですが、それ以上に本会議での議論を盛りあげていきたいと実行委員一同感じておりますので皆様もご理解のほどよろしくをお願いいたします。

引用：<https://www.janog.gr.jp/meeting/janog50/noticej50/>

JANOG47
(2021冬)

オンライン

JANOG48
(2021夏)

ハイブリッド

JANOG49
(2022冬)

JANOG50
(2022夏)

- イベント開催直前でも、急な判断が迫られる状況(主催も、参加者も)
- オフラインでのイベント開催/参加が難しくなった場合にも備えたい
→ 配信があれば嬉しいものから、必須級のものに

▶▶ 配信は必須級、クオリティも高く

- イベント配信はあれば嬉しい、試験的に提供、という雰囲気ではなくなってきた
- オンライン限定に留まらず、オフラインとの併催も要求されるようになった
 - ただ配信できればよいのではなく、要求されるクオリティも上がってきた
 - エンジニアならできそう、と配信もお願いされることも



コロナでイベント配信やると上から無茶ぶりされて、素人が悪戦苦闘しながら配信をしています。特に音声、ネットワーク関係で躓くことが多いです。(事前アンケートより)



・・・必要だからやる、以外のメリットとは？

▶▶ 配信の大きなポテンシャル

極端な例ではありますが...

RTA in Japan

- ゲームをいかに早くクリアできるかが披露されるチャリティイベント
- 配信サイトTwitchにて、半年に1回開催
- 配信による収益や寄付等を合わせて、近年では
開催毎に1千万円以上の寄付金が国境なき医師団へ

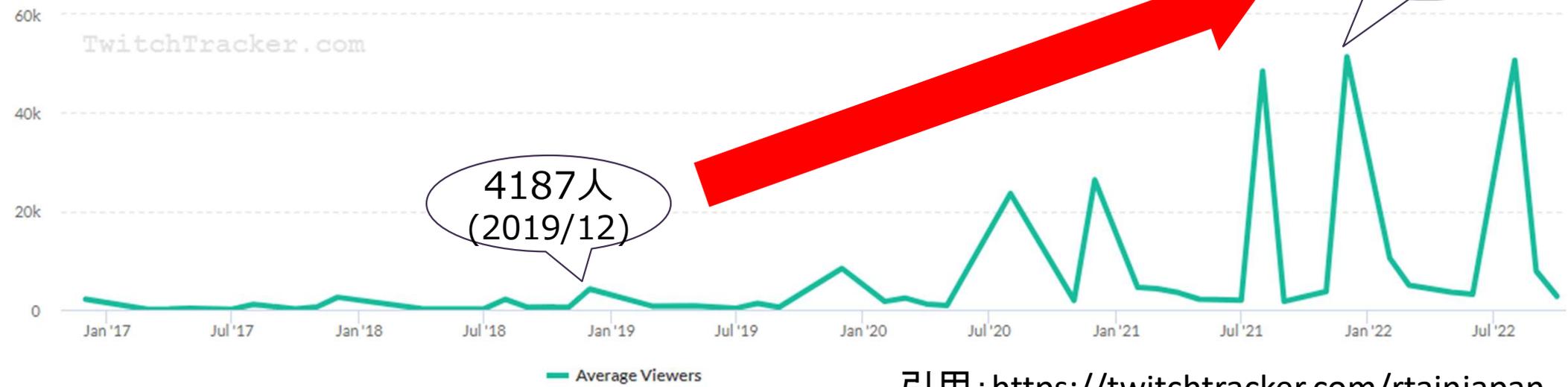
The Twitch logo, featuring the word "twitch" in a stylized, purple, blocky font.

▶▶ 配信の大きなポテンシャル

2020年以降、平均視聴者数が飛躍的に増加

- 配信は SNSで見かける→視聴する が極めて容易
- 関係者様の努力もあったかと思いますが、巣ごもり需要も大きく後押し

CHANNEL PERFORMANCE OVER TIME



引用: <https://twitchtracker.com/rtainjapan>

▶▶ 配信は大変だけど、心強い味方

- インターネットがあれば、どこにいてもイベントに参加(視聴・登壇)できる
- 参加できなくなってしまうケースの救済
 - 急な障害対応で現地へ向かえない...
 - イベント期間のど真ん中にお客様との打ち合わせが...
 - 上司から出張の許可が下りなかった...
- インターネットならではのメリット
 - SNSからの誘導、配信プラットフォーム上でのアンケート収集
- 配信の知識を身に着ければ、
 - より良いユーザー体験を提供できるイベントに！
 - 視聴時のトラブルシューティングもお手の物！

イベント申込者の参加率、アンケート回答数を伸ばすにはどういった工夫をすればよいでしょうか？
(事前アンケートより)



動画配信の基礎知識のその先へ

板谷さんへバトンタッチ！