

第一回 標準化情報共有会 標準化カフェ



経済産業省 猿橋 淳子



標準化カフェ

Why?

What?

How?

Who? Whom?

Where?

When?



eSportsがスポーツに！？



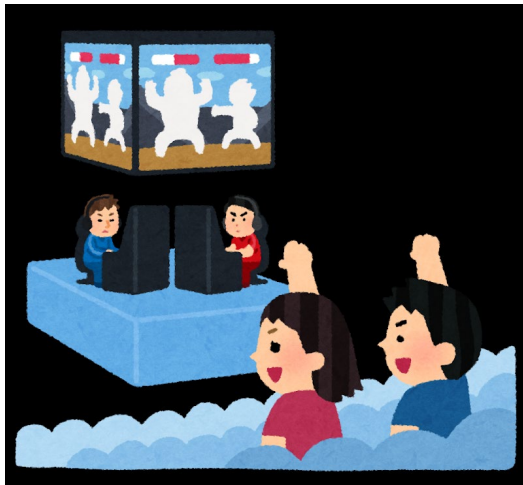
ISOでなにが動き出したか・・・

- eSportsのワークショップが3月に開催！
 - eSportsをスコープに！のTMB投票が4月に開始
 - Online game用語のPC設立提案のMB投票が4月に開始
-
- まずはeスポーツのワークショップが、**DIN**とISOの共催で開催される。
 - 国際幹事が**DIN**の、TC 83（スポーツその他のレジャー施設および用品）が、スコープにeSportsを含める提案をTMBに提出し、TMB投票が開始される。
 - Online game用語のPCの設立提案が、**SAC**から提出され、MB投票が開始される。

eSports

- eSportsってなに？？？

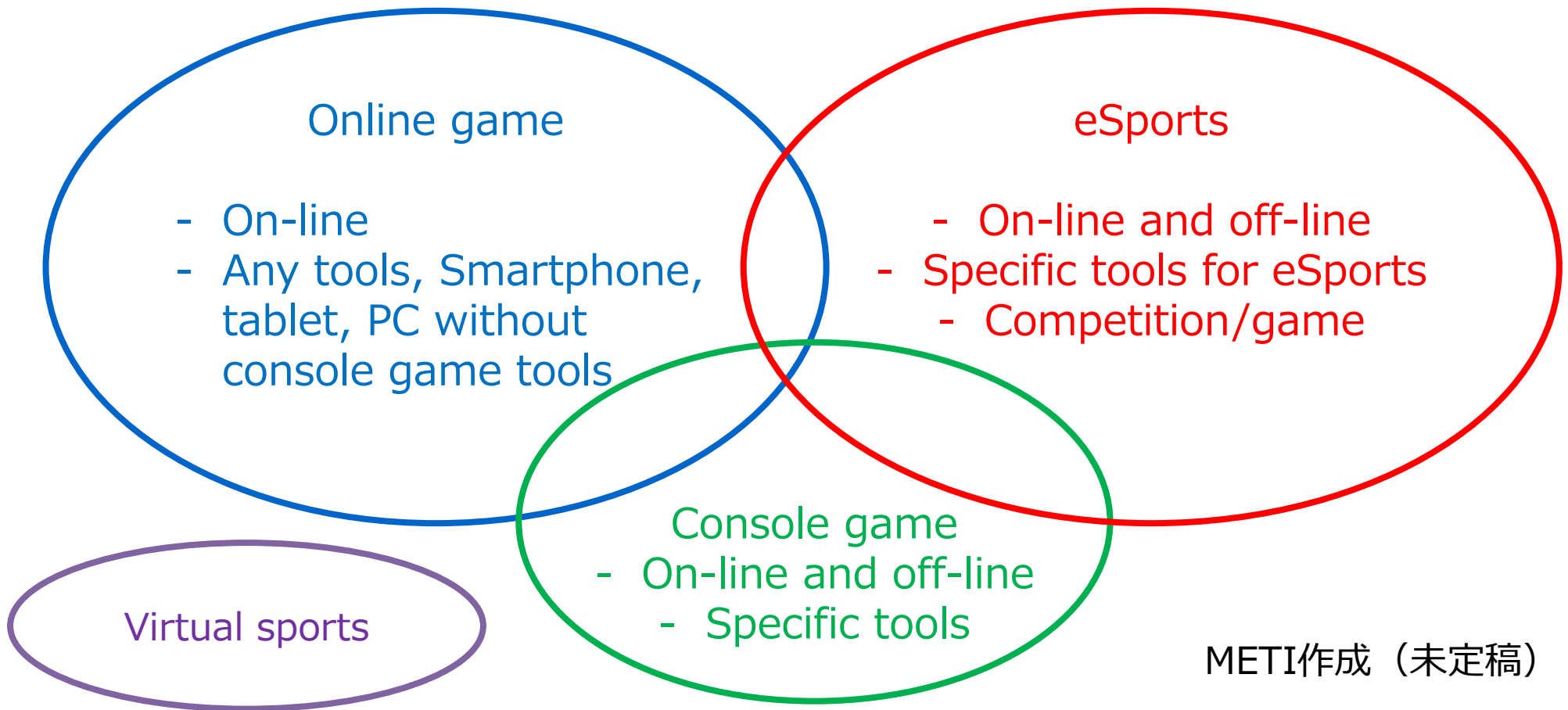
eスポーツとは、electronic sports エレクトロニック スポーツの略称



Online game

- Online gameってなに？ eSportsとの違いは？

オンラインゲームとは、ネットワークに接続して行うゲーム; しばしば他者と対戦



METI作成（未定稿）

なにが問題になったか・・・

- 内容の重複もしくは似たような案件の提案（2つでもなく、3つ・・・）
- 提案書の品質の問題（なにがしたいかわからない・・・）
- 同じような案件が受け付けられ、調整なしに投票？ IECとの調整は？

似たような案件がTMBに提案されたら、事務局内、IEC/SMBで確認。TMBにも確認・・・

→ プロセスの明確化

→ ISO/IEC/ITU-Tによる調整※

提案書の質の向上が必要。その検討の必要性！

事務局が提案者同士の連絡の調整に！

※ SPCG IEC/ISO/ITU標準化プログラム調整グループ (Standardization Programme Coordination Group)
→ISO/IEC/ITUにおいて、内容が重複しているTC (SG) 設置の回避や、3 機関が重複した規格開発の結果、機関毎にほぼ同じ内容の文書が発行されることを防ぐことなどを目的に、2019年夏に設置された組織。

カフェの今後

- 議論の場
- コミュニケーションの場
- 横のつながり（JISC・団体・企業・異文化）の場
- 研修の場

オンライン会議のメリットを活用！

- 移動時間不要（遠方の方も参加が容易！）
- 聞きたいところだけ聞ける
- ながら参加も可能（笑）

コミュニケーションの場の減少を解消

ありがとうございました。

なにかコメント、
今後へのご希望等ありましたら、
kokusai@jsa.or.jp
へお願いします。