

第二回 P2P実験ネットワーク協議会シンポジウム

P2P技術の実用に向けて

～ 一部抜粋 ～

NECビッグロース株式会社

基盤システム本部

川関 雅文

2009年2月19日



1 . BIGLOBE P2Pトライアル

■ 期間

- ✓08年 11月19日(火) 20時～22時
- ✓08年 11月26日(水) 20時～22時
- ✓08年 12月 4日(木) 20時～22時

■ 利用技術

- ✓ウタゴエ株式会社 UG Live / Ocean Grid

■ コンテンツ

- ✓人気アニメ 1～5話 無料

■ 対象ユーザ

- ✓インターネットユーザ (ISP等による制限なし)

■ 実施形式

- ✓Windows Mediaフォーマット、ライブ、1Mbps、640×480

1 . BIGLOBE P2Pトライアル

- IPv6時代を迎え、P2P技術の利用が当たり前になっていくことを踏まえ、実利用に向けた検討中
- P 2 P 配信を普及する上での課題を実証的に認識・確認すること目的としてトライアルを実施

本日は、トライアルを通じてISP、ポータルサイトとして認識した課題についてご紹介をさせていただきます

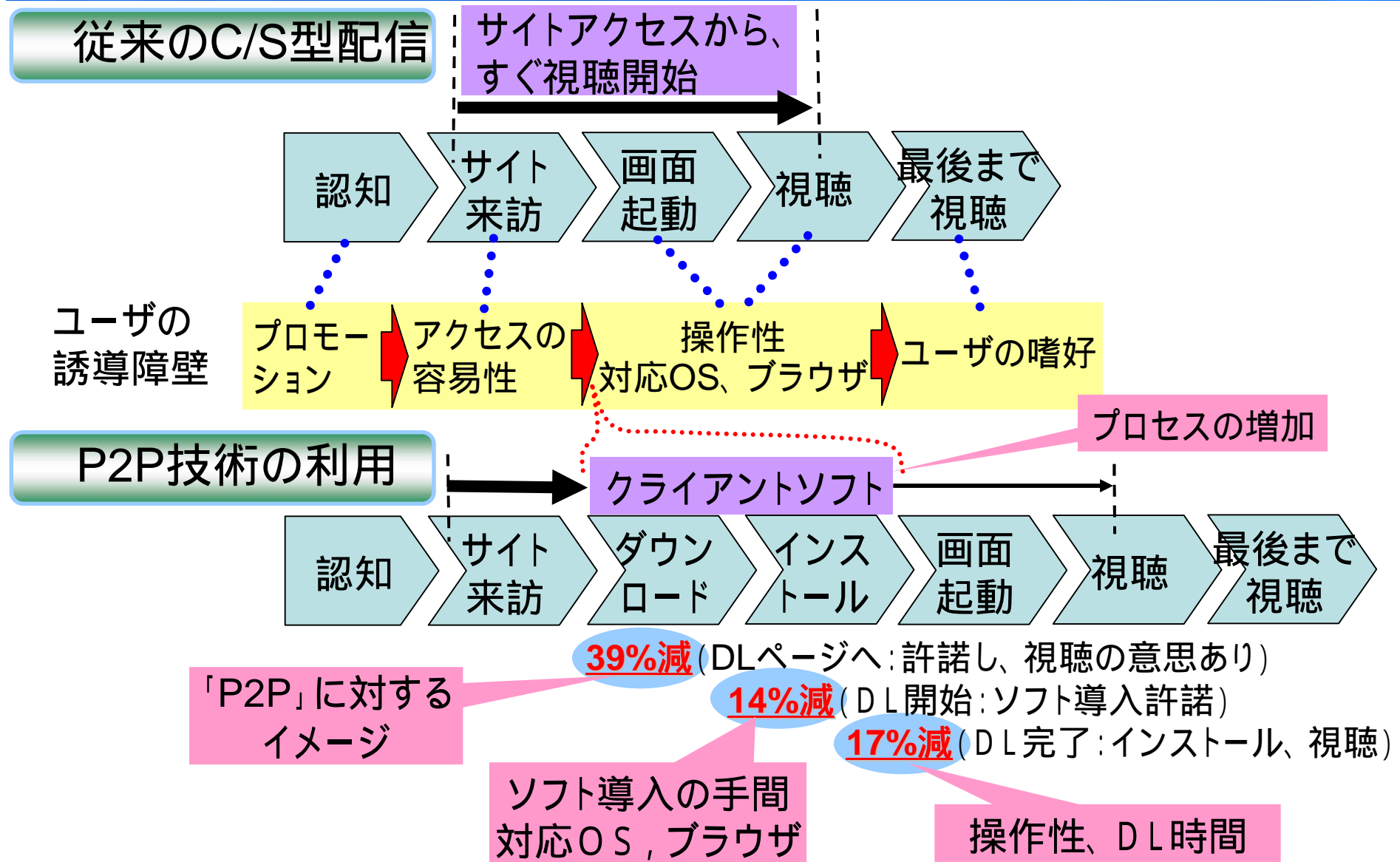
2. システム面から見た結果

項 目			
冗長設計の容易性	ネットワーク		LB不要
	サーバ収容		
	システム		強化したい部分あり
運用の容易性	死活監視		
	サービス監視		本格運用には作り込み必要
	メンテナンス		Linux系が好ましい
	対障害性、障害復旧		1
信頼性	サーバOS		Linux系が好ましい
	サーバソフトの可用性		
セキュリティ	コンテンツ保護		DRM対応 2

1 トライアル時にHW故障が発生したが、短時間の断と自動復旧

2 更に別の方式があると好ましい(ex.暗号化など)

3. ユーザのアクセスから見た結果



4 . P2P技術への要望

- エンドユーザに対する配慮

リテラシー・利用環境を問わず利用し易さ
安心・安全であることが納得・実感し易さ

- コンテンツホルダ様に対する配慮

わかりやすいコンテンツ保護機構の更なる充実

- サービス事業者に対する配慮

種々の効果測定のし易さ
カスタマーサポートのし易さ

5 . P2P技術利用への取り組み、普及に向けて

ビッグロブでは、P2P技術を利用したサービス企画を今後も継続していきます

ネットワークの効率的な利用

➡ 個人向けサービス等

集中効果が高いコンテンツ配信での利用
アニメライブ/ダウンロード系サービス

急激なトラフィックへの対応

➡ 法人向けサービス等

TV連動イベント、会員組織向けイベントサービス

P2P技術の普及に向けて、皆様のご協力をお願い致します

以上