

**「なぜ、
IPv6対応
しなく
ないのか」**

<煽りパワーポイント>

本プログラムのテーマ

「なぜコンテンツプロバイダは、IPv6対応したくないのかを考えたい」

尾瀬 - Wikipedia

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B0%BE%E7%80%AC>

登場人物

佐々木 健さんとは？



IPv6 ?
V型6気筒エンジン ?

株式会社DMM.comラボ勤務のバイオリンと
将棋を愛するツチノコエンジニア

関 剛さんとは？



IPv6サービスの開発？
無駄無駄無駄無駄
無駄アアアアアア！

株式会社ドワンゴ勤務の福山雅治とうさぎ
を愛するインフラエンジニア

横田 真俊さんとは？



亀を動かして楽しいなんて許されるのは小学生までだよ

さくらインターネット株式会社勤務のジャストシステム製品を愛するクラウド企画屋さん

本プログラムのプロセス

現在の状況
と
課題の背景

コンテンツ
プロバイダ
の実情

議論

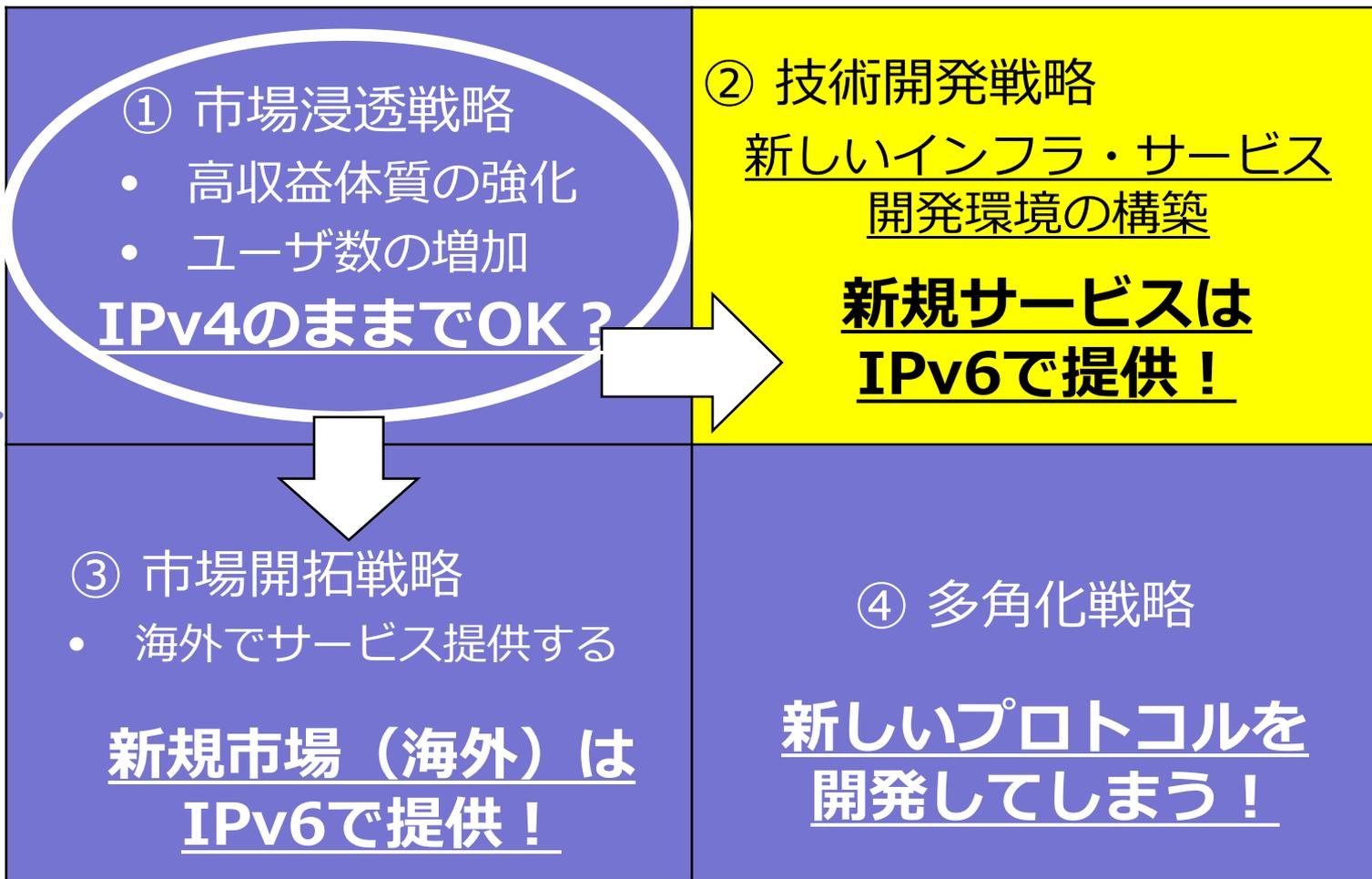
- ① 背景 . . . IPv6対応に向けての背景説明
- ② 糸口 . . . 発表を通しての課題共有
- ③ 結論 . . . 議論で得られた結論

IPv6の対応マトリックス

既存サービス

新規サービス

既存市場
 新規市場
 停滞している



課題の整理

現在の状態では、日本国内のコンテンツプロバイダでIPv6に対応させる事は出来ないなので、アンゾフの成長マトリックスにしたがって、新必殺技の開発を実行する必要がある。

イゴール・アンゾフ - Wikipedia

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%A4%E3%82%B4%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%83%BB%E3%82%A2%E3%83%B3%E3%82%BE%E3%83%95>

プロトコルのポートフォリオ分析



必殺技

命名

垂直落下式ダイビング
IPv6・デプロイ・ドロップ

1回成功 : 30%
2回成功 : 70%
3回成功 : 100% ???



単純にローンチイベントを重ね
れば普及する？

ショーン・マイケルズ - Wikipedia

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B7%E3%83%A7%E3%83%BC%E3%83%B3%E3%83%BB%E3%83%9E%E3%82%A4%E3%82%B1%E3%83%AB%E3%82%BA>

結論

**IPv6は、新必殺技「垂直落下式
ダイビングIPv6デプロイ・ドロップ」
を3回成功させることによって
日本のコンテンツプロバイダのヤル気
を100%に増加させて勝利し、
「IPv6」を完全に普及させる事が...
出来る訳ではない!!**

普及させたい側はなぜ普及させたいのか？
対応出来ない側はなぜ対応出来ないのか？
について話をしましょう。

煽りパワポは、ふざけていると感じる
かもしれませんが、
JANOG 35 当日は
「まじめ」に参加者の方々とバトル
したいと思います！！

乞うご期待！

Inspired by スーパーササダンゴマシン 煽りパワポ
<https://www.youtube.com/watch?v=8GssxTyKewQ>