



N+I 2003 JANOG Special Session

アバヴネットジャパン株式会社
笹木 一義 <sasaki@jp.above.net>

AboveNet Japan

- ◆99年設立のデータセンタ事業者
- ◆MMORPG運営事業者向けサポートサービスが充実
 - ❖MMORPG業界の大手3社様のご利用

ネットワーク設計

◆それはそれ...

❖ できる事もあれば無理(限界)な事もあり...

– 光の速度

– ビットエラー 対 遅延のトレードオフ

運用で勝負

◆んで、理想は？

- ❖ISP間アライアンスによるE2E QoS？

- 課題多く道遠し...

◆とりあえず1社でもできるところから

- ❖Open Policy

- Free Peering

- Disclosure

御託

- ◆ 心構え→「お客様は神様」
- ◆ お客様の視点でサポート (以下その例)
 - ❖ ゲーム屋さん側顧客サポート部門との連携
 - 迅速な障害通知
 - 問題のISPにISP語でproxy連絡
 - ❖ ネットワーク情報の提供
 - 品質劣化原因の解析 & 情報提供
 - AS外部保守情報(一部)の開示
 - トラフィック情報の開示

おまけ

◆ ゲーム屋さんと真剣にお付き合いすると

- ❖ 品質に対する要求が厳しいので

- 自然と品質が上がります ☺

- 勉強だと思って1社契約してみては？

- ❖ ISP毎の品質情報(それもリアルタイム!)を持っていたりするし...

- 欲しいな～！

- 一般公開して品質改善の圧力にしては？ ;-)



Make the Internet a better place.

www.jp.above.net