

インターネットトラフィック研究会 第5回会合後の事業者に対する構成員追加質問及び回答

一般社団法人 日本インターネットプロバイダー協会（第5回）		
質問者	質問	回答
林座長	<p>JAIPA様のスライド（資料5-3）の10、12、15頁に、「IPv4アドレスシェアに起因して、P2Pゲーム等においてユーザの「ゲームがプレイできない」、「頻繁に切断される」事象が増加」という旨の記載がありますが、これに関連して、質問させていただきましたら幸いです。</p> <p>1. インターネットに接続しづらい障害については、現状、事故報告制度の対象外だと承知しています。電気通信事故として取り扱う「品質低下」に関し、音声伝送サービス及び電子メールサービス以外の通信サービスに関する基準が必ずしも整理されておらず、このため、通信事業者に対して、重大事故の場合における速やかな総務省への報告等が求められていないと聞いております。</p> <p>2. そこで、通信事業者による自主的な取組として、「電気通信サービスにおける事故及び障害発生時の周知・情報提供の方法等に関するガイドライン」（電気通信サービス向上推進協議会）が2019年1月より改訂され、その中で「インターネットに繋がりにくい障害等について（自社に起因するもの及び自社に原因がないもののほか、その要因が自社に限らず不明なものも含む。）、利用者に及ぼす影響が大きいと判断される場合、又は、事故及び障害が疑われる利用者からの問い合わせが通常よりも増加していると認識した場合は、事業者は関係機関へ情報提供するように努める」と規定しています。</p> <p>質問としては、</p> <p>①JAIPA様が指摘しておられる「P2Pゲーム等においてユーザの「ゲームがプレイできない」、「頻繁に切断される」事象について、事業者は、総務省をはじめとする関係機関への情報提供体制はどのように構築しておられるのか（上記2の点）、</p> <p>②当該事象に対して、現状の報告制度（上記1.）に問題ないし課題があると考えておられるかどうか、</p> <p>についてお聞きしたいと思います。</p>	<p>第5回資料 5-3の12ページにおきまして記述しました「IPv4アドレスシェアに起因して、P2Pゲーム等においてユーザの「ゲームがプレイできない」、「頻繁に切断される」事象が増加」という現象につきましては、電気通信事業者のサービス上における事故ではなく、IPv4アドレス共有というインターネット上の比較的新しい手法（技術）の性質という仕様とオンラインゲームというサービスの性質との不整合及び家庭内に設置したブロードバンドルーターの仕様により発生する過渡的な現象と考えられます。</p> <p>すなわちIPv4アドレス共有においては、希少資源であるIPv4アドレスとポート番号を節約するべく、利用が終わって一定時間が経過すると、その資源を開放し他の利用者またはアプリケーションが利用できるようにします。一方、オンラインゲームは最高のパフォーマンスを発揮させるため、あらゆる資源を動員し、使い続けようとしています。</p> <p>この結果、IPv4共有サービスにおいて、すでに一定時間が経過し利用が終了したとみなすような場合でもオンラインゲームにおいてはまだ続いているという場合（不整合）が生じます。</p> <p>これには接続サービス、アプリケーション、アプリケーションのサーバーおよび家庭内のブロードバンドルーターのそれぞれの仕様が複雑にかかわってきておりますが、それぞれにおいては正規の仕様とされるものです。</p> <p>よって、このような現象については、総務省を含む関係機関等への情報提供の対象ではないと考えております。</p>