

世界シェア80%のコンテンツ・デリバリー・ネットワーク

世界最大級!? 次世代ゲーム機ネットワークの裏舞台

文=吉川大郎(編集部)
Text: Yoshikawa Dairo

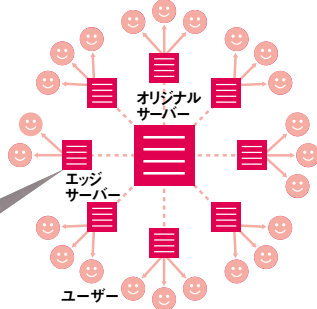
Wiiネットワークはアカマイ上で動作している



Wiiの「バーチャルコンソール」を映し出すテレビ(中央)と、アカマイの管理センターで使われているネットワーク監視コンソール(四隅)。

中央のオリジナルサーバから、周辺の「エッジサーバ」にデータがコピーされる。ユーザーが実際にアクセスするのは、これらエッジサーバになる。下の写真は実際のエッジサーバ。これが世界に2万台配置されている。

アカマイの仕組み



2006年、ゲーム業界はPS3とWiiで、大きな転換点を迎えた。出荷即売り切れが続く両機だが、PS3が2006年の出荷台数で日米合わせて230万台、Wiiは2006年度末に600万台を出荷する予定となっている。どちらの機種もゲームコンテンツをネット配信するサービスが提供されているが、仮に、「家庭用ゲーム機最大のヒット」と呼ばれ、1億台の出荷を誇るPS2並に普及するととなると、そこには巨大なトラフィックを生み出すプラットフォームが出現することになる。

このコンテンツ配信インフラを請け負ったのは、世界に2万台の分散エッジサーバを有し、ネットワークの負荷分散をサービスする

アカマイだ。同社はすでに、このマーケットでは80%のシェアを持つ。身近な例では、有名セキュリティソフトの定義ファイルダウンロードや、プリンタメーカーのドライバ配布などが挙げられる。アカマイテクノロジーズのコンテンツデリバリーサービスプロダクトマネージャー、アレクサンダー氏は、「Wiiが稼働してから12月中旬まで、全世界のユーザーでひとりもつながらないという事態が起きなかった」と言う。

しかしそのアカマイにも、変化が起こっている。求められる機能が負荷分散に留まらなくなったのだ。たとえば地域ごとのサーバを制御することで、配信の不可を避けはじめとしたコンテンツ制御や、SAPやオラクル上のアプリケーションなどが、インターネット越しに動作する際の高速化といった要求も高い。アカマイ・ジャパン代表取締役社長の小俣修一氏によると、ホテルや航空券予約といったトラベル関連や、企業のエクストラネット案件が目立つと言う。

WiiやPS3でのアカマイ採用は「知らないうちに、次世代ゲーム機の後ろにアカマイが！」という驚きはあるにせよ、アカマイの使われ方としてはある意味当然ではあった。しかし今後は、「知らないうちに、会社のパソコンの後ろにアカマイが！」ということになるかもしれない。