

Global IP Business Exchange 2011

ソネットエンタテインメント株式会社
取締役執行役員 菊池 正郎

■ 社名	ソネットエンタテインメント株式会社
■ 上場証券取引所	東証1部 (証券コード:3789)
■ 設立	1995年11月
■ サービス開始	1996年 1月
■ 株主	ソニーグループ 58.2% その他株主 41.8%
■ 資本金	79億65百万円 (2010年9月末現在)
■ 従業員数	450名 (単体 2010年9月末現在) 1,178名 (連結 2010年9月末現在)

ネットワーク



エンタテインメント

の追求

ネットワークにつながる環境と
つながった後の楽しみを提供する
「ネットワーク×エンタテインメント」における
リーディングカンパニーを目指します。

ネットワーク事業

- 「接続サービス」は、今後も中核事業と位置付け、市場ポジションの確立を目指す。また、M&Aについても積極的に検討していく。

メディア・エンタテインメント事業

- 「オンラインゲーム」を中核へと育成する事業として明確に位置付け、規模拡大を重視した事業展開により、その成長を加速させる。
- 医療ポータルを運営する「エムスリー」は独立経営による持続的な高成長を志向し、グループ企業価値に貢献する重要な事業ポートフォリオと位置付ける。

IPv4枯渇に向けて

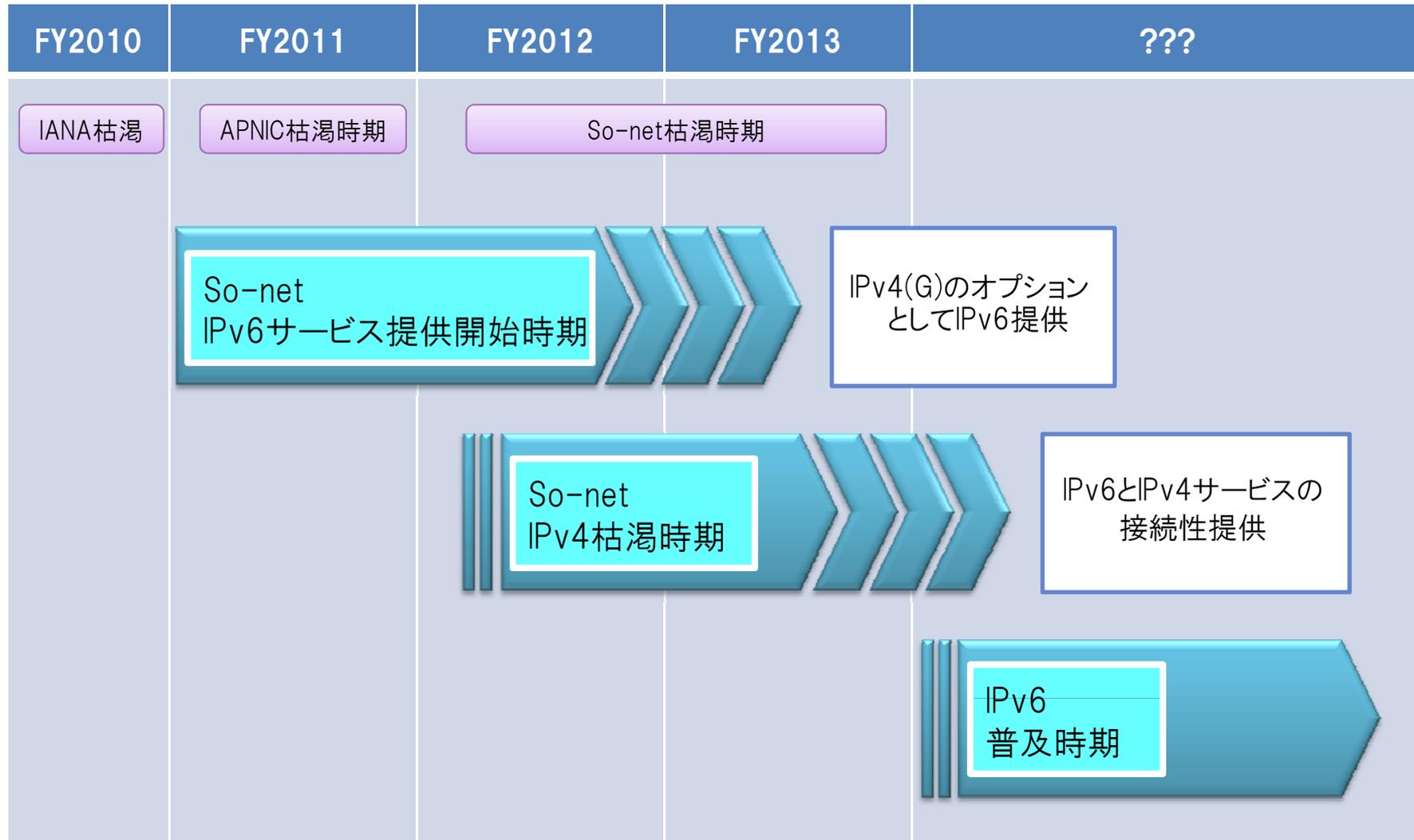
IPv6のメリットデメリット(IPv4比較)

	顧客視点	So-net視点
メリット	—	アドレス長=接続数
デメリット	サービス利用における制限	顧客サポート



IPv4枯渇対応

IPv4枯渇に向けたステップ

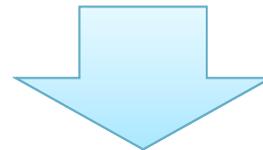


2011年4月以降

- ✓NTT東西「フレッツ光ネクスト」
- ✓KDDI「au ひかりホーム（一部エリアにて順次提供）」
- ：

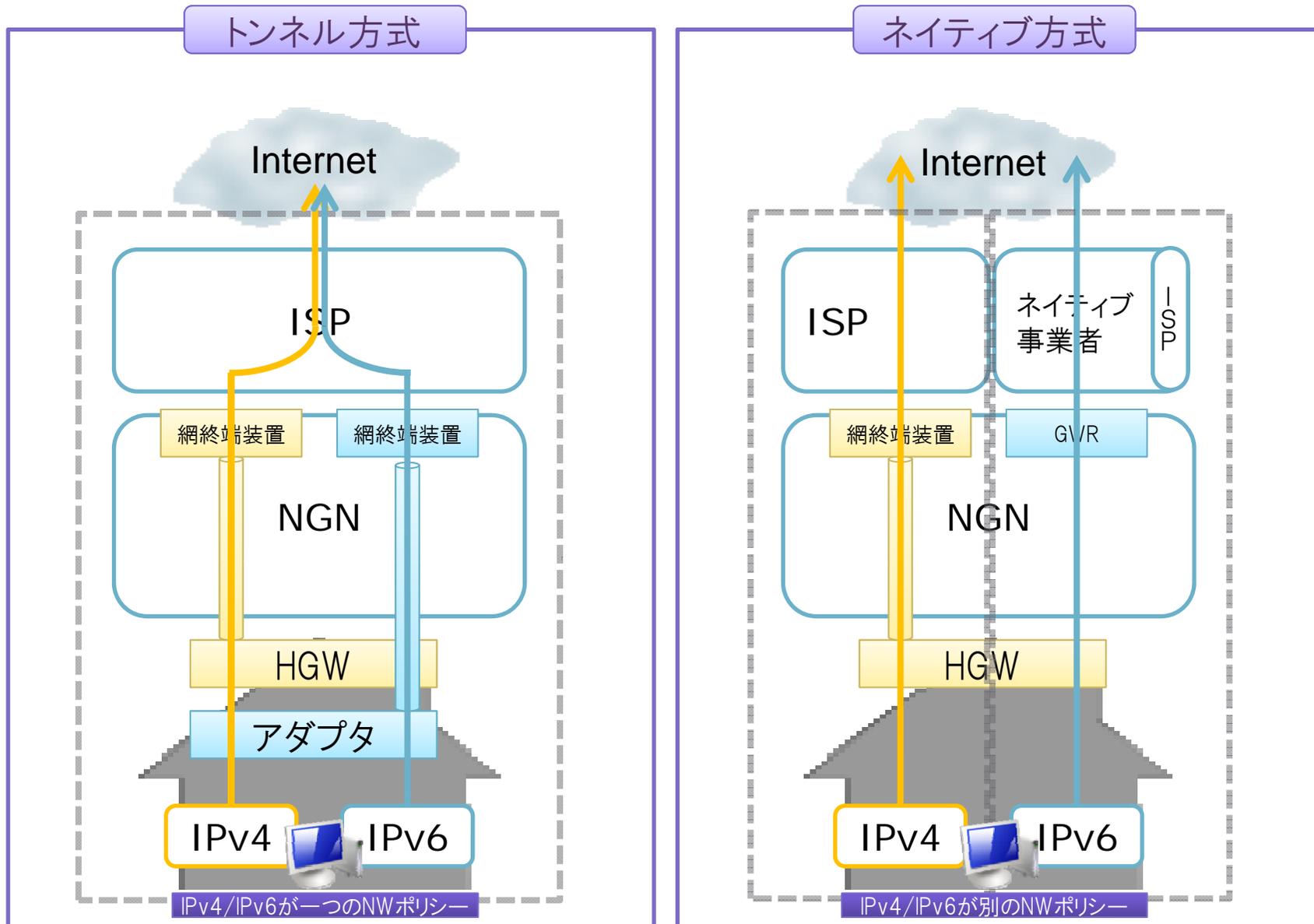


現行サービス[IPv4(G)]のオプションサービスとして、IPv6接続サービス提供
(メール、WWWもサービスの接続性を考慮し、準備出来次第提供)



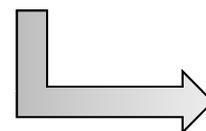
So-netのIPv4枯渇時期においては、不十分

トンネルとネイティブの比較



トンネルとネイティブの比較

		顧客視点	So-net視点
トンネル	メリット	————	<ul style="list-style-type: none"> •運用(IPv4とほぼ同様) •自らNW運営
	デメリット	アダプタ	顧客サポート
ネイティブ	メリット	————	————
	デメリット	折り返し料金	<ul style="list-style-type: none"> •IPv4NWとIPv6NWが別。 ✓運用:ネイティブ事業者との協調要 ✓NWポリシーの違い:トラフィック制限等 •NWでの差別化なし •顧客サポート



解消することが必要

IPv6 + IPv4(?) (IPv4サービスの接続性提供)

- LSN
- DS-Lite
- A+P
- 4rd
-

IPv4と同レベルか？

- 品質
 - 現状利用しているサービスが、機能面、品質面において、遜色なく利用できるか？
 - 現状の運用レベルで提供できるか？
 - 現状の顧客サポートレベルで提供できるか？
- コスト

※準備期間の確保検討

- IPv4アドレス再配置
- IPv4アドレス移転



顧客が安心して利用できる
サービス提供の継続



- 2011年4月以降 IPv6サービスの提供開始
- So-netIPv4枯渇時期 IPv6とIPv4サービスの接続性提供
- IPv6普及時期

