

# コンテンツ事業者視点の トラフィック変化

2020/11/27

GREE株式会社 インフラストラクチャ部

吉浜 丈広



- 吉浜 丈広 (よしはま たけひろ)
- 2016年 グリー株式会社 入社(5 年目)
- オンプレ環境 NW・対外接続の管理・運用
- アプリのサーバサイド開発したり
- KVS 周りを見たり
- インターネットに関わる様になったのは入社後

# ざっくりとサービスの沿革



- 2004年 SNS GREE 開始
- 2005年 SNS GREE モバイル開始
- 2007年 ゲーム 釣り★スタ 公開
- 2010年 GREE スマホアプリ版提供開始  
GREE Platform 提供開始  
スマホ向けアプリ提供開始
- 2011年 スマホ向けアドネット事業開始
- 2014年 現 株式会社 WFS 設立
- 2015年 メディアサイト LIMIA 公開
- 2018年 現 REALITY 株式会社設立

# ざっくりとサービスの沿革

- 2004年
- 2005年
- 2007年
- 2010年
- 2011年
- 2014年
- 2015年
- 2018年

SNS サービス

Web アプリ・フラッシュ等

ネイティブゲーム

新規事業・VR

# 各サービス毎のトラフィックの特徴



# SNS-Web アプリ

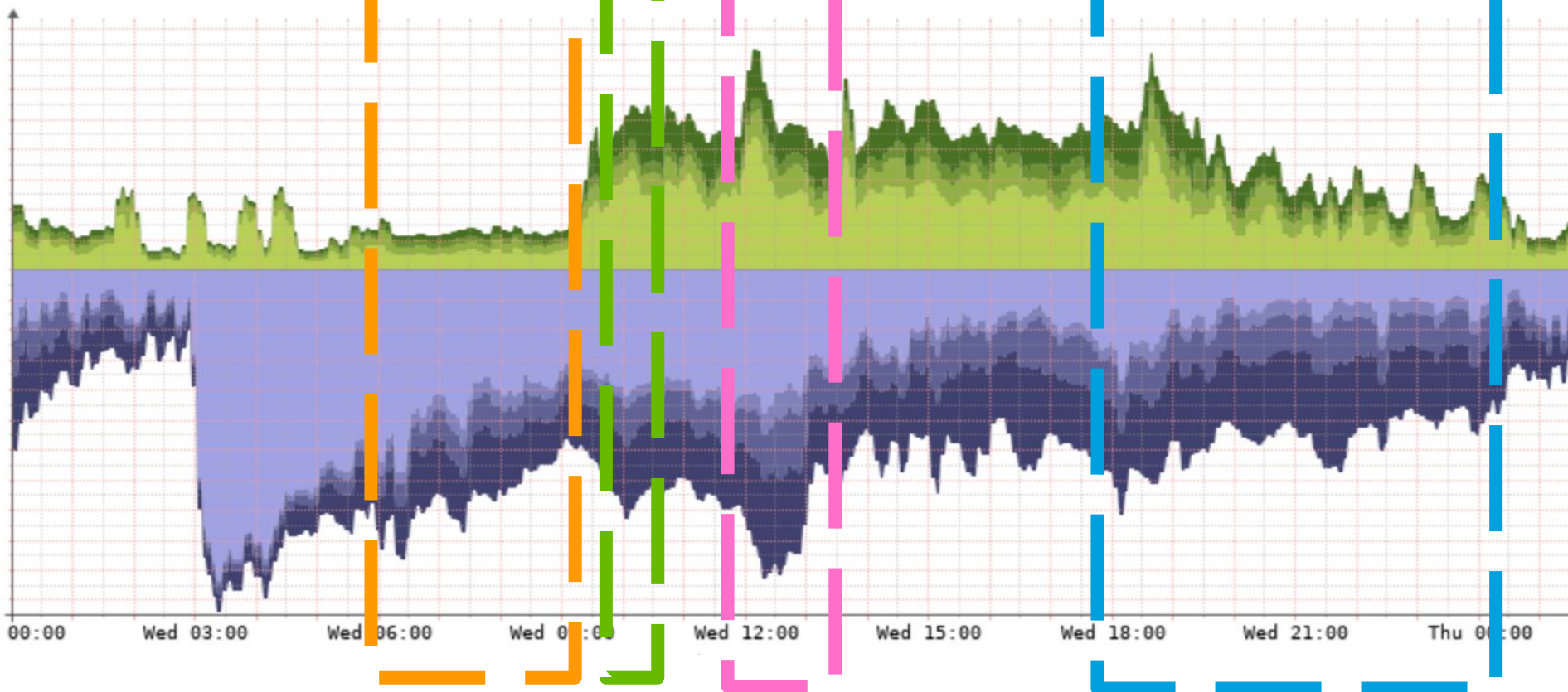


6:00 - 9:00

10:00

12:00 - 13:00

18:00 - 00:00

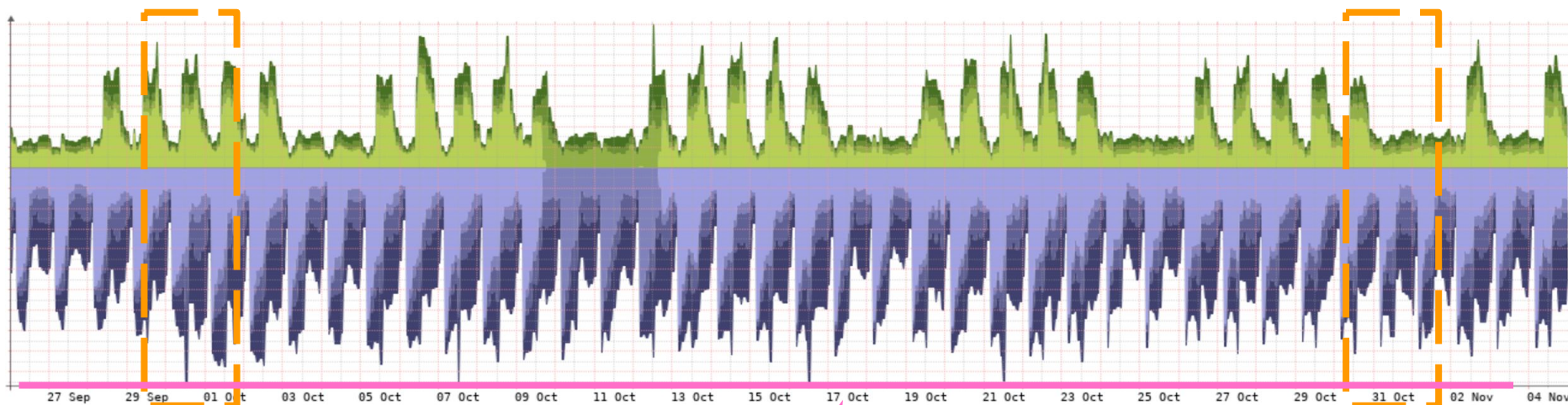


# SNS-Web アプリ



月末・月初

月末・月初

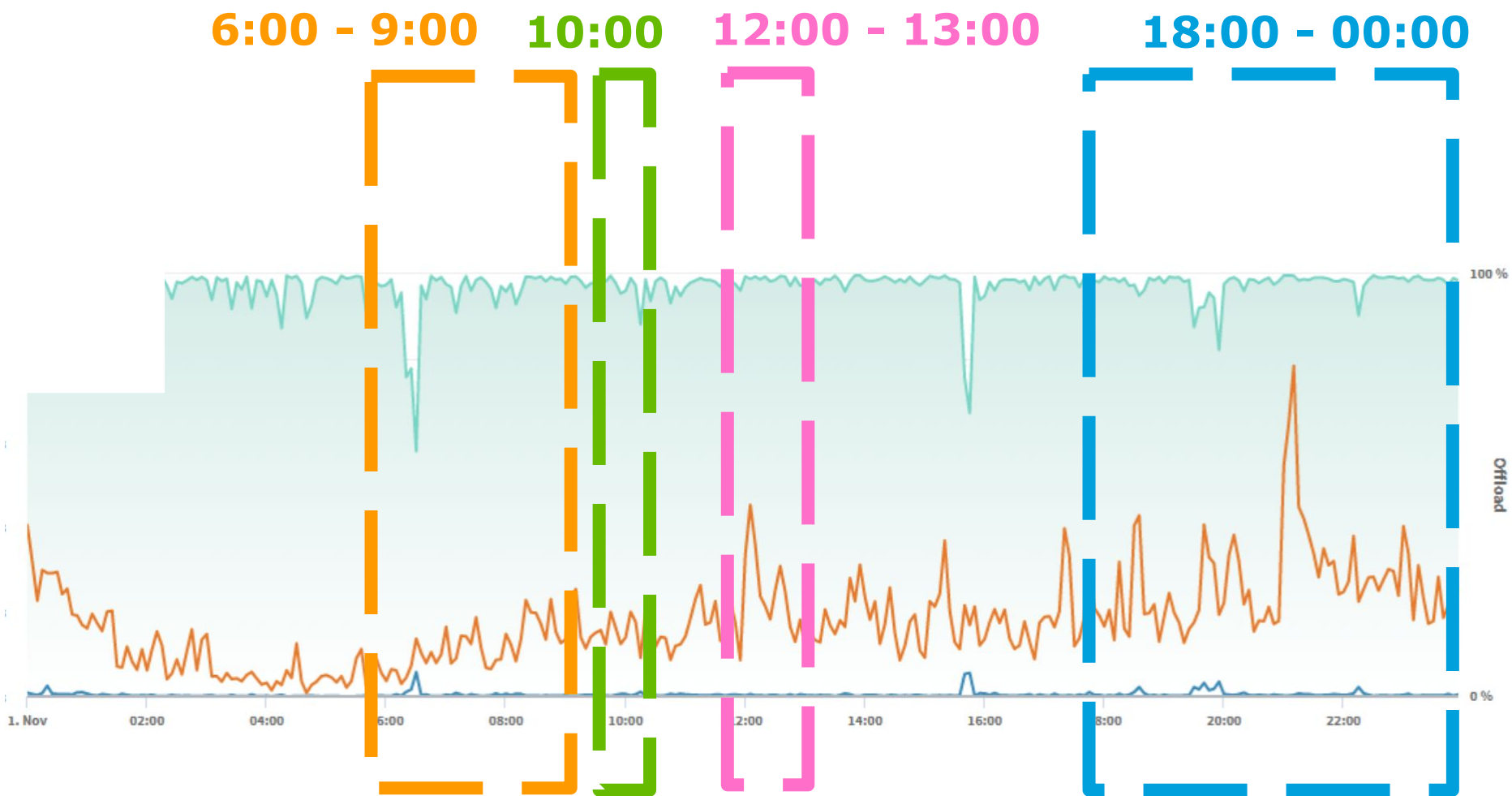


最大 2.1 Gbps

- 1 日単位だと以下の時間帯に増えている
  - 朝通勤する時間帯
  - お昼の時間帯
  - 夕方以降の時間帯
- 月単位だと、月末月初に増えている
  - キャリア決済のリセットタイミング
  - コインが切れるタイミング
- 突発的なバーストはあまりない



# ネイティブゲーム

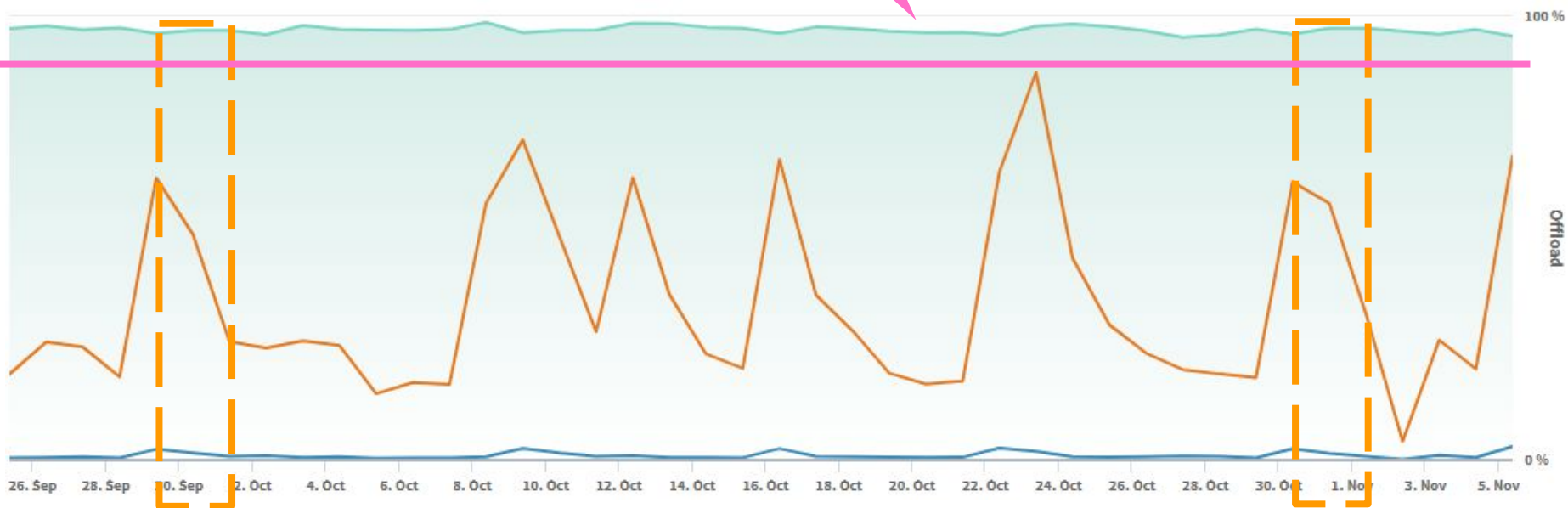


# ネイティブゲーム

月末・月初

最大 0.1 Gbps

月末・月初

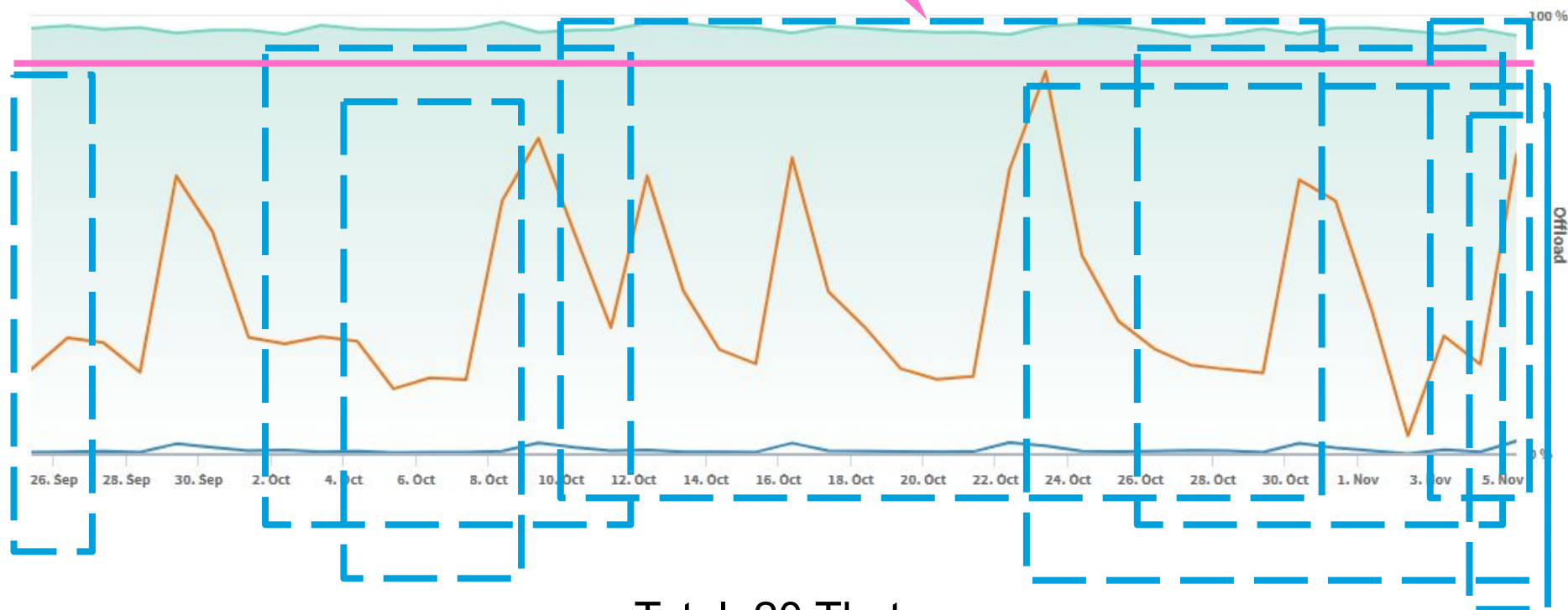


Total: 20 Tbytes

# ネイティブゲーム

イベント開催期間

最大 0.1 Gbps

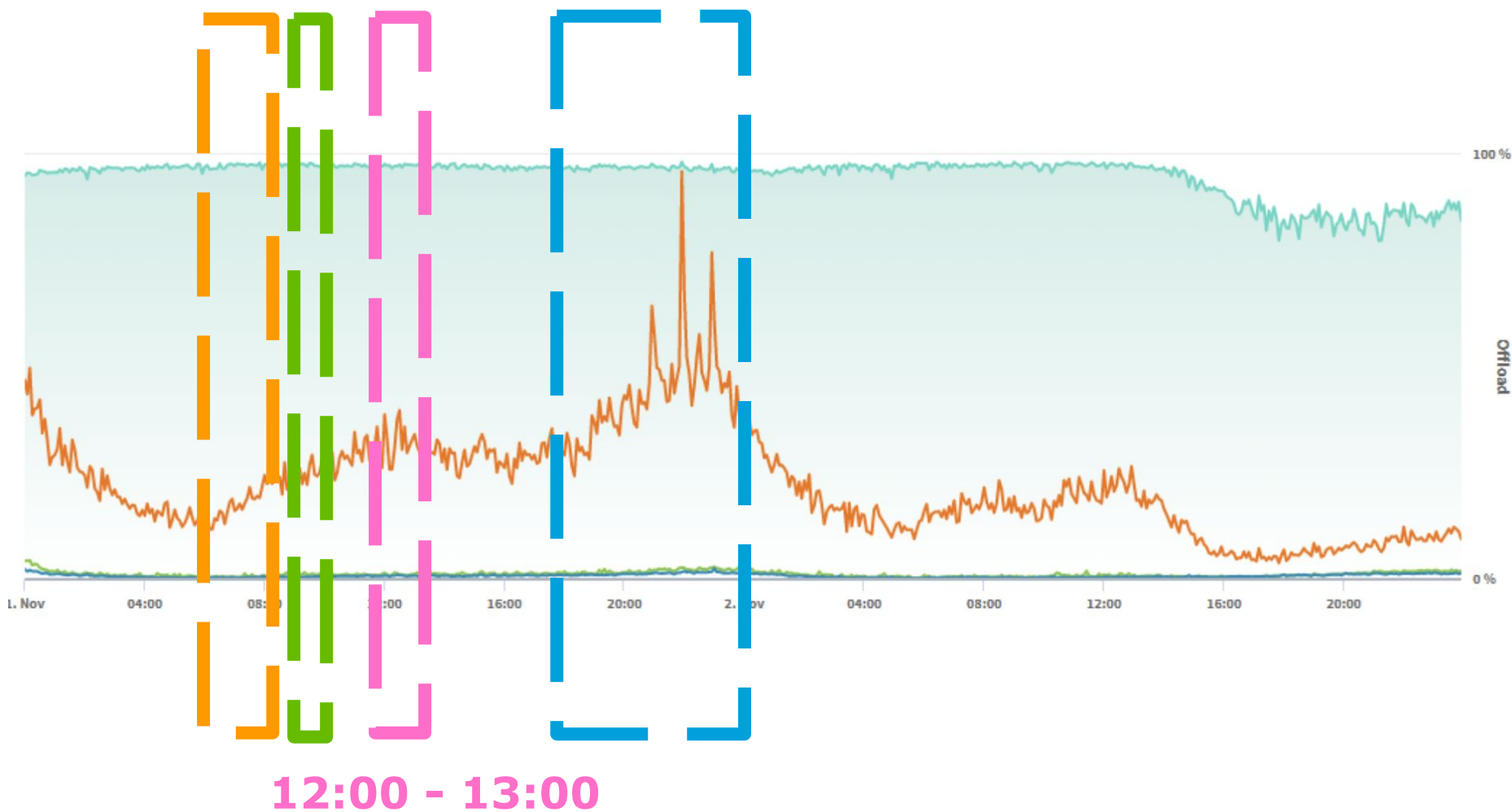


Total: 20 Tbytes

# ネイティブゲーム その二



6:00 - 9:00 10:00 18:00 - 00:00

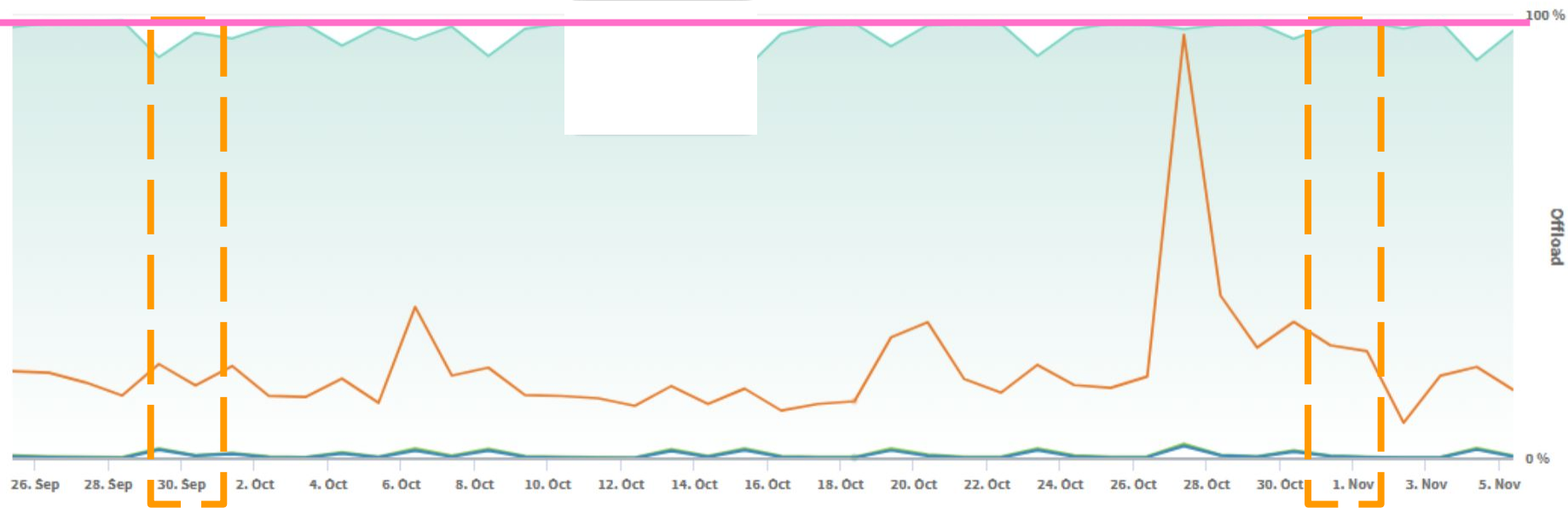


# ネイティブゲーム その二

月末・月初

最大 2.4 Gbps

月末・月初

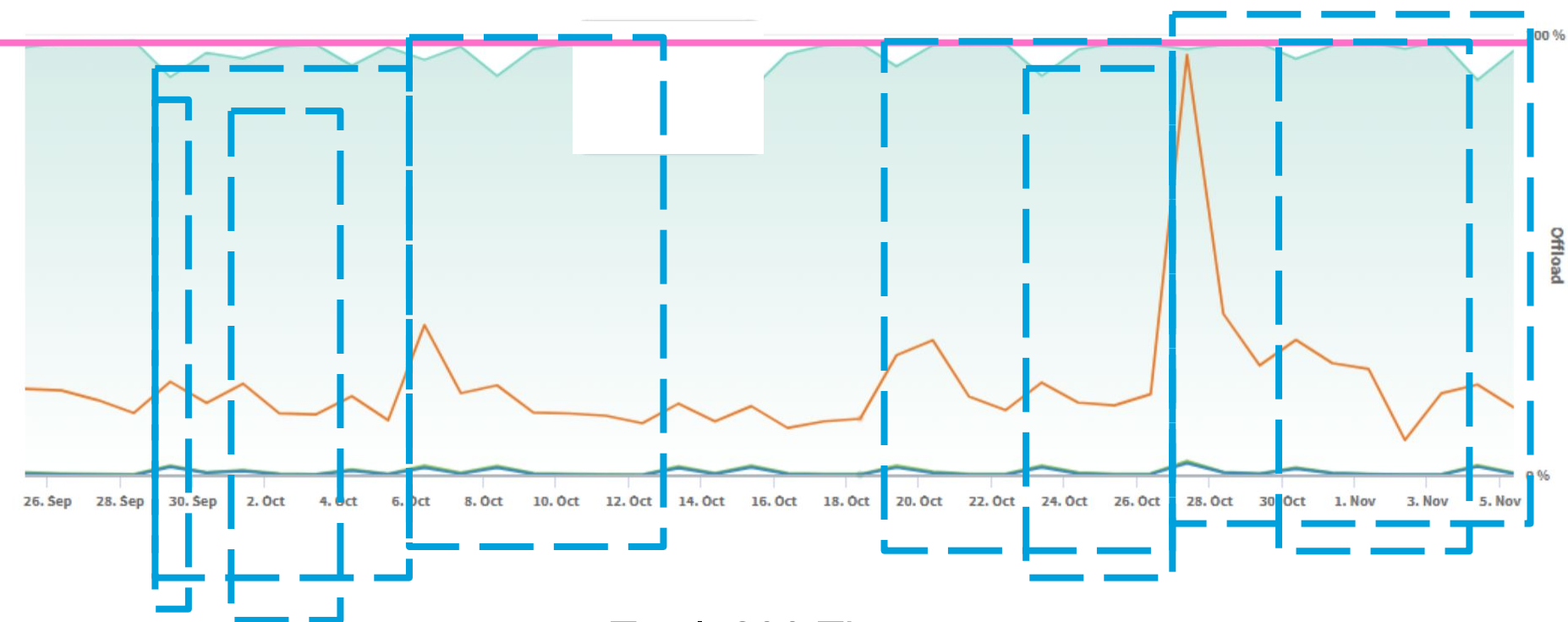


Total: 230 Tbytes

# ネイティブゲーム その二

最大 2.4 Gbps

イベント開催期間

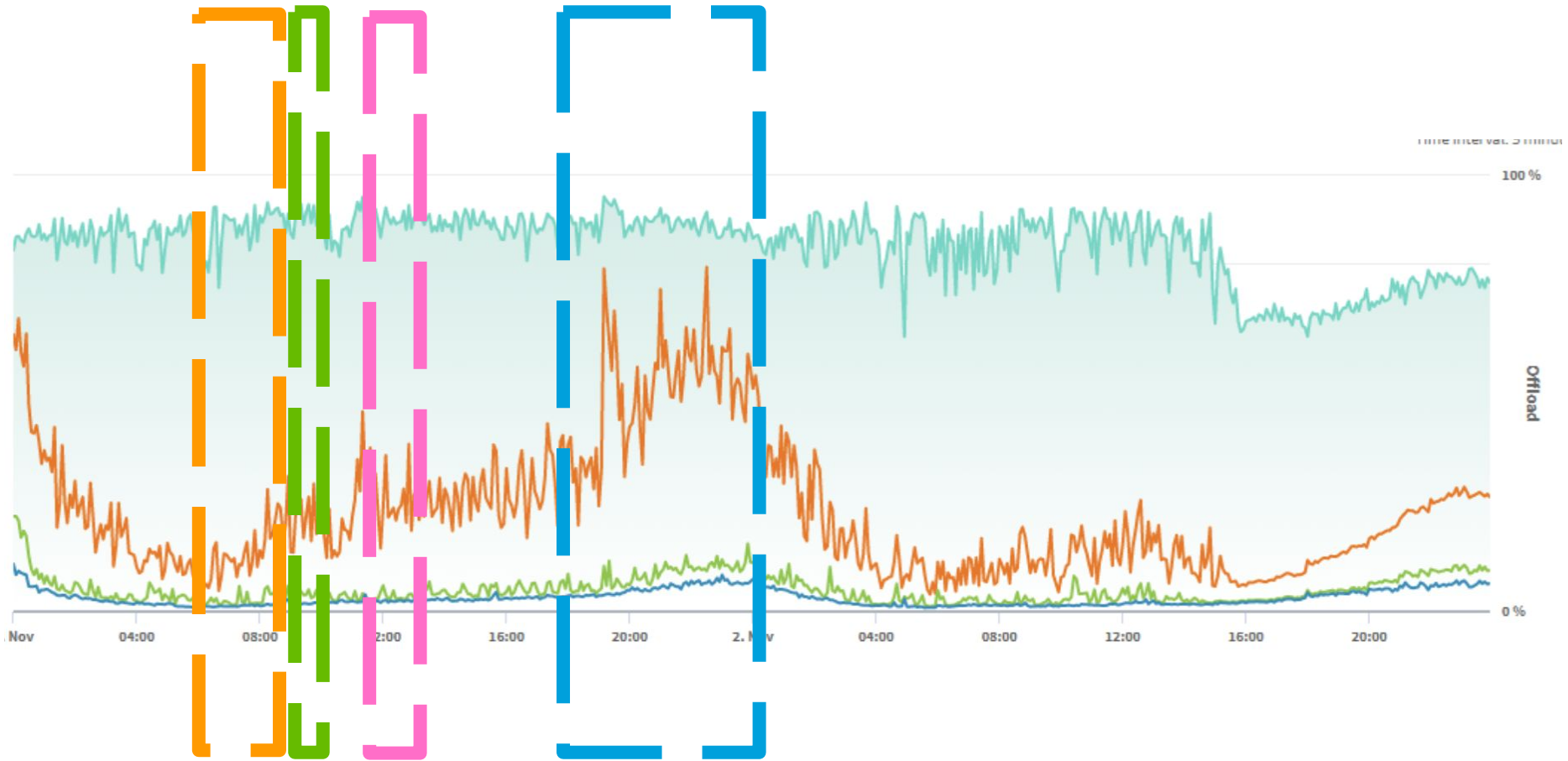


Total: 230 Tbytes

- 1 日単位だと以下の時間帯に増えている
  - 朝通勤する時間帯
  - お昼の時間帯
  - 夕方以降の時間帯
- 月単位だと、イベント時に増えている
- ゲームによって通信量が大きく異なる
- バーストする際の量が多い

6:00 - 9:00 10:00

18:00 - 00:00



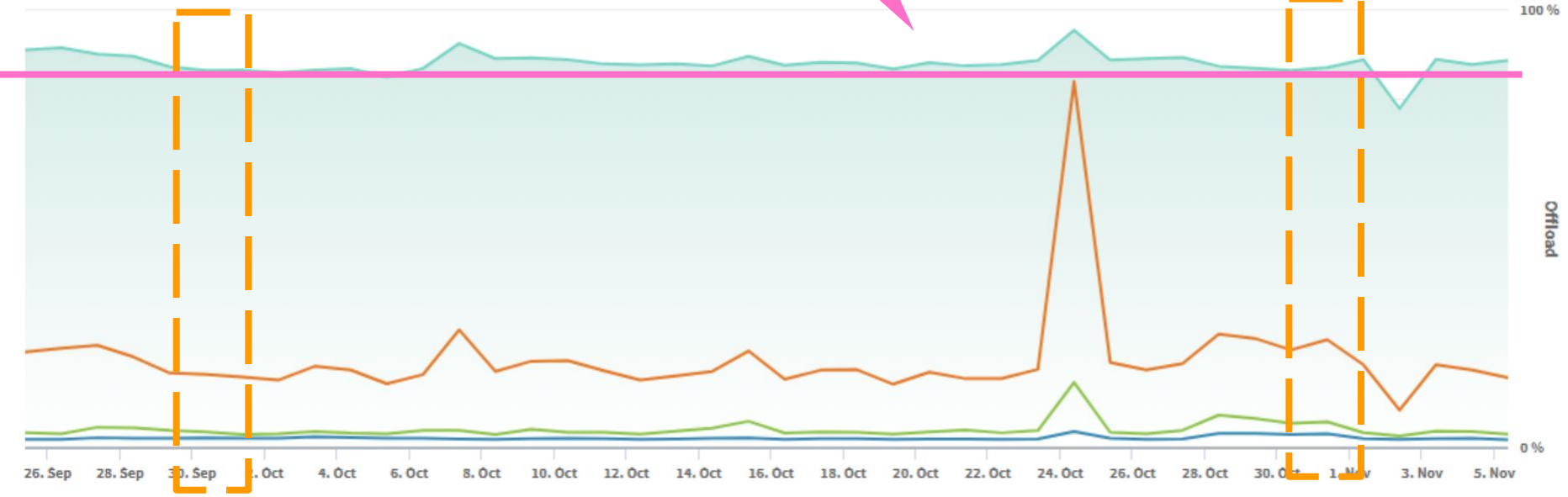
12:00 - 13:00



月末・月初

最大 0.5 Gbps

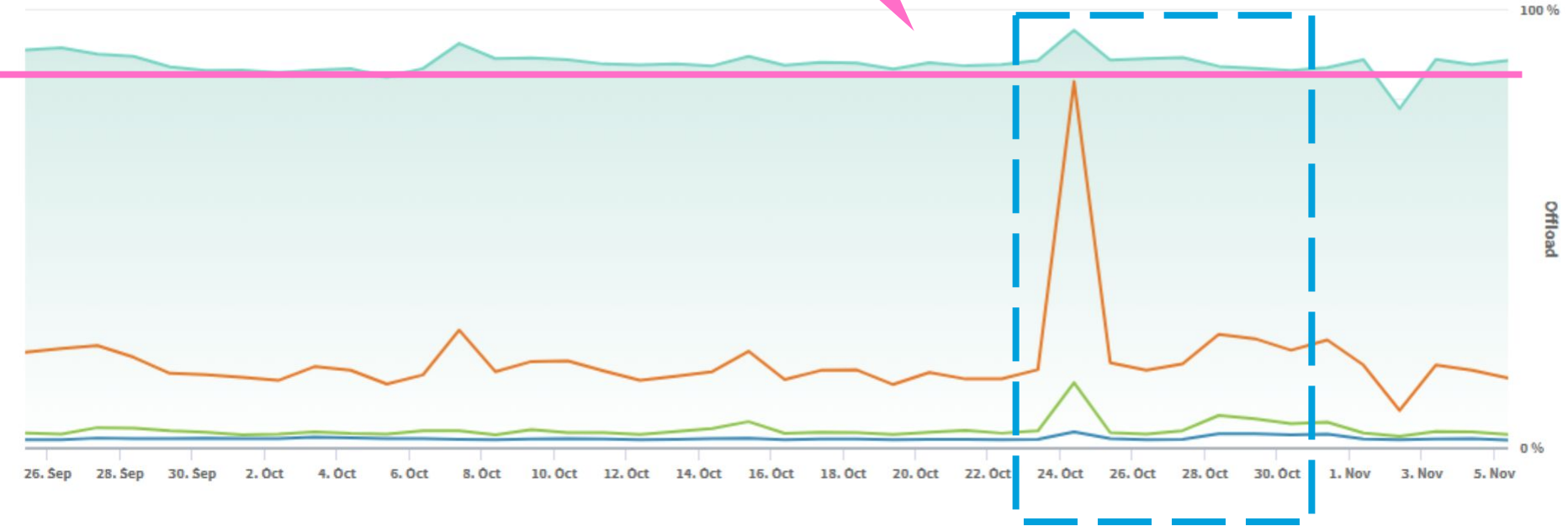
月末・月初



Total: 55 Tbytes

最大 0.5 Gbps

イベント開催期間



Total: 55 Tbytes

- 1 日単位だと以下の時間帯に増えている
  - 朝通勤する時間帯
  - お昼の時間帯
  - 夕方以降の時間帯
- 月単位だと、イベント時に増えている？
- バーストする際の量が多い

- 1 日単位だと決まった時間帯に増えている
  - 朝通勤する時間帯
  - お昼の時間帯
  - 夕方以降の時間帯
- 月単位で見ると、フィーチャーフォンからスマートフォンへ変わったことで通信量が増えるタイミングが変わった
- 今後もトラフィックはどんどん増えそう