



MYNET
G R O U P



**国内No.1のゲーム運営事業を支える
マルチクラウド活用法とセキュリティ対策**







松本 啓志


Hiroshi Matsumoto

マイネット 取締役
マイネットゲームス 代表取締役社長

2014年4月マイネット入社。
ゲームサービス事業の立ち上げに携わり、
「買取・仕入モデル」のフレーム構築に尽力。
複数タイトルのプロデューサー、
組織急拡大フェーズでの人事採用責任者を経て、
AI&RPA戦略を担うAIスタジオ長に就任。
2019年には、事業戦略部長として
ゲームサービス事業の構造改革を牽引。



マイネット 会社紹介



社名	株式会社マイネット	代表者	上原 仁
設立	2006年6月	従業員数	369名（2021年9月末時点）
主力事業	ゲームサービス事業 スポーツDX事業	公開市場	東証一部

Vision

「会いたい時に会いたい人に会える社会の実現」

Mission

「デジタルの力で繋がりを拡張する」

Value

Integrity
Be Smart
Progressive
Ownership

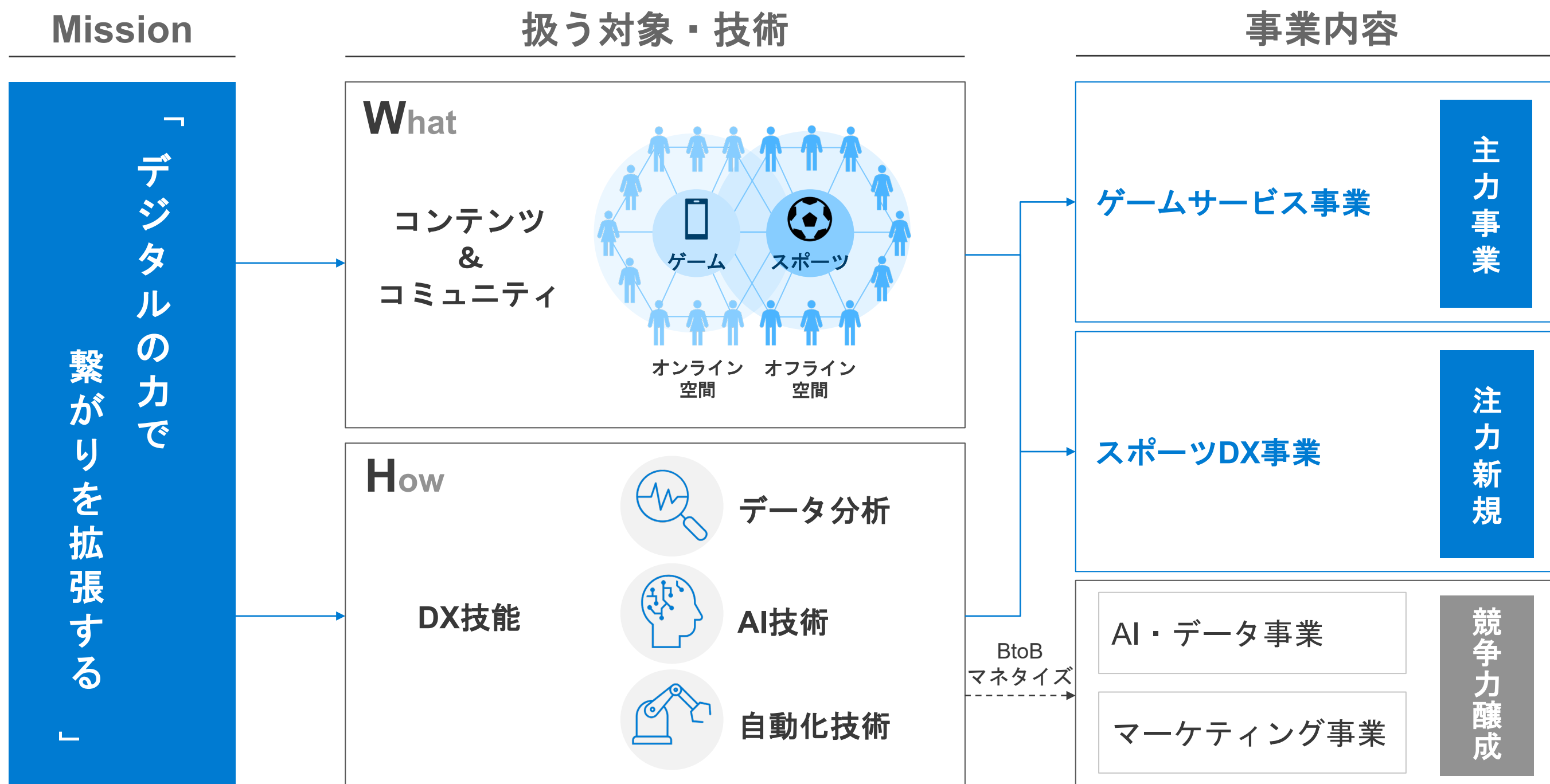
誠実に、真摯に社会価値と向き合う
賢く行動し、理に適った解を導き出す
変化を楽しみ、進歩し続ける
圧倒的当事者意識でコトに向かう

メディア、SaaSなど様々な領域で繋がりを拡張するサービスを提供。
ゲームサービス事業で上場し、第三創業期更なる飛躍を目指す。

- 2006年6月 ● 株式会社マイネット・ジャパン(現マイネット)を設立
- 2006年7月 ● 国内初のソーシャルニュースサイト「newsing(ニューシング)」リリース
- 2007年1月 ● モバイル集客SaaS「Katy(ケイティ)」リリース
- 2014年5月 ● ゲームサービス事業を開始
- 2015年12月 ● 東京証券取引所マザーズ上場
- 2017年12月 ● 東京証券取引所市場第一部に市場変更
- 2021年1月 ● J2リーグ所属のFC琉球とパートナー契約を締結しスポーツ領域に参入
- 2021年6月 ● 「プロ野球#LIVE2021」をローンチしファンタジースポーツ領域に参入
- 2021年9月 ● B1リーグ所属の滋賀レイクスターズの経営に参画

第三創業期

2020年代のメガトレンドは既存産業のDX。当社は強みのDX技能を
ゲームとスポーツ2領域のコンテンツ・コミュニティに投下。



ファンタジースポーツとスポーツクラブDXの取り組みを通して
スポーツ産業の収益力向上と価値向上に寄与。

ファンタジースポーツ

現実連動型ゲーム「プロ野球#LIVE2021」を
2021年6月にローンチ。
B.LEAGUEでの展開も進行中。



プロ野球#LIVE2021
動作環境：モバイルブラウザ(Safari, Chrome)
課金形態：基本無料





B.LEAGUE#LIVE2021
開発中



スポーツクラブDX

FC琉球とのパートナーシップ契約、
滋賀レイクスターズへの経営参画を皮切りに
スポーツクラブ運営のDXを推進。





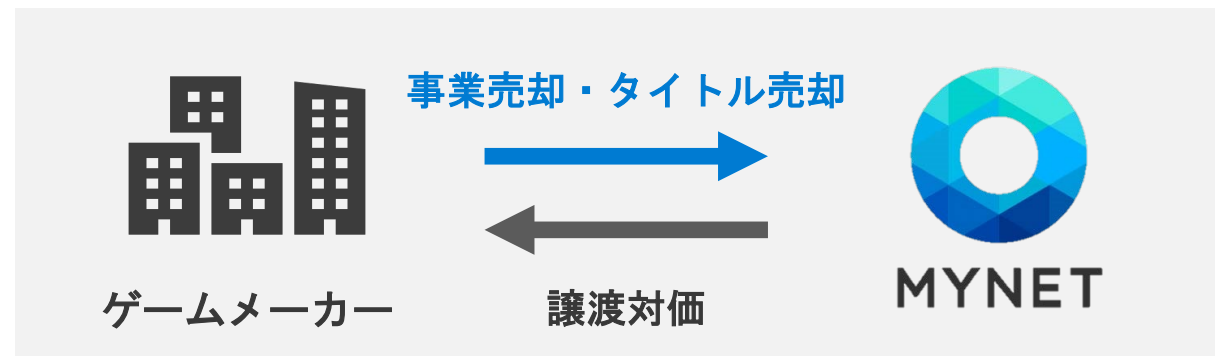
ゲームサービス事業



ゲームタイトルを買い取り、独自のスマート運営で収益性を高め、「10年空間」実現にむけて長期運営をはかる「ゲームサービス事業」。

ゲームタイトルの買取

ゲームタイトルの新規開発ではなく、事業買取やタイトル買取を通して、運営に注力。ゲームメーカーのニーズに合わせた最適な方法でゲームタイトルを仕入。

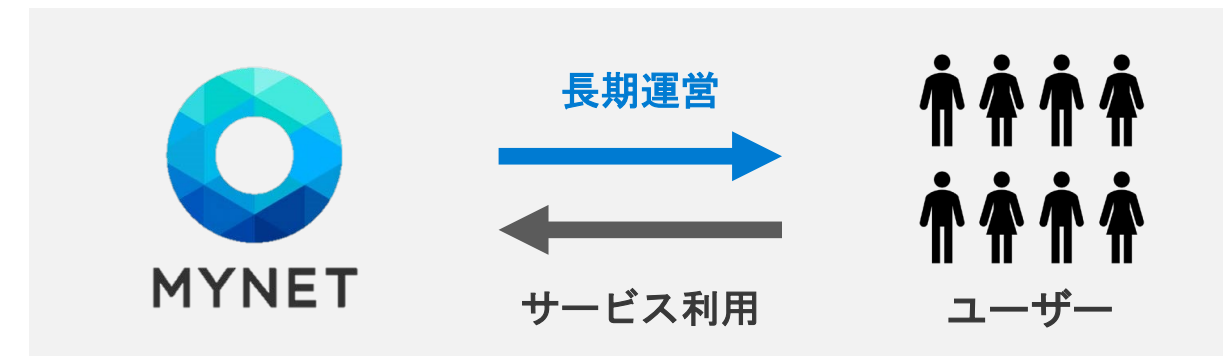


タイトル移管のニーズ

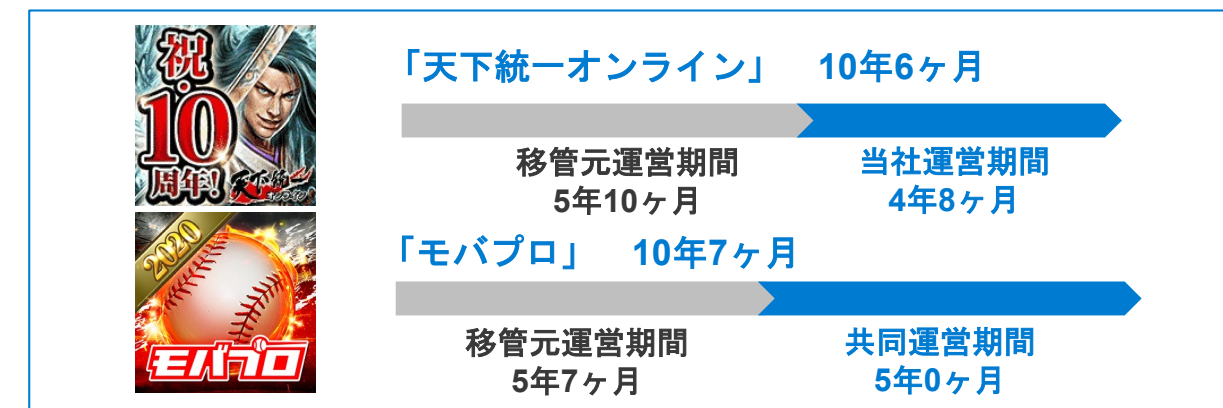
- ① 新規タイトル開発向けの人員再配置・資金獲得
- ② 業績、決算に向けた利益確定
- ③ サービス終了回避によるブランド価値/イメージの保護
- ④ ゲーム事業の事業統廃合

タイトルの長期運営

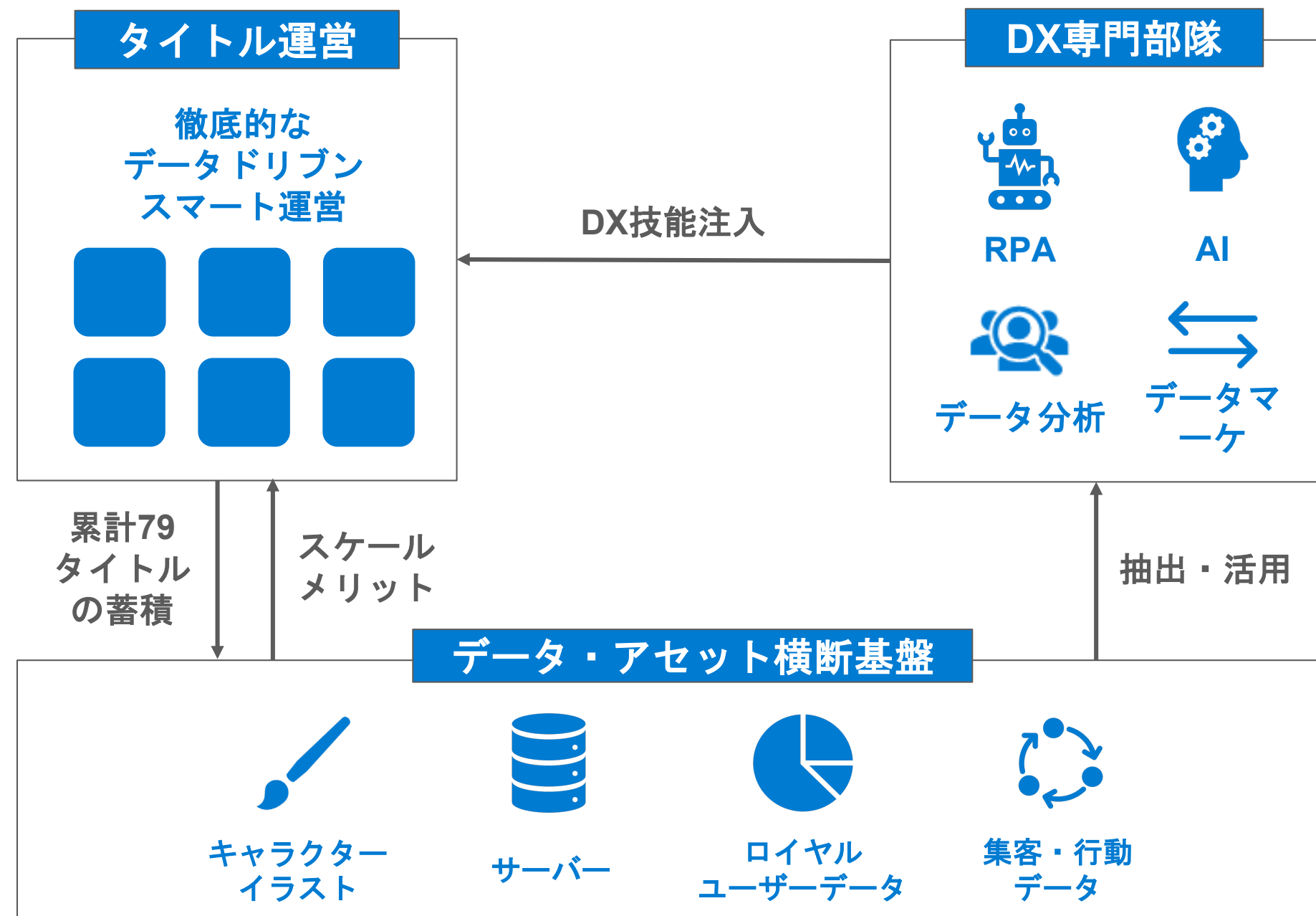
独自のスマート運営を導入し、収益性を高めることで、タイトルの長期運営が可能。「10年空間」に向けてユーザーに長くワクワクを提供。



「10年空間」実現



累計79本のゲーム運営で蓄積したデータ・アセット・ノウハウを活用したスマート運営がゲーム市場における持続的競争優位性。





技術戦略 マルチクラウドの活用



タイトルの特性・ユーザー動向・インフラ規模などを分析し、
それぞれに最適なクラウドを選定。必要に応じてクラウド間移設も実行。

刻のイシュタリア



ジャンル：アクティブバトルRPG
運営期間：7年1ヵ月



高いディスクI/O要件を満たし
海外リージョンも利用可能な
クラウドへの移設を決定

神獄のヴァルハラゲート



ジャンル：リアルタイムGvG
運営期間：8年9ヵ月



長期運営で肥大化・陳腐化した
インフラ設計を移設で刷新し
コスト最適化を実現

Legend of Monsters



ジャンル：カードバトルRPG
運営期間：9年4ヵ月



サーバレスアーキテクチャを
採用し大幅に
インフラ運用工数を削減

運営効率化

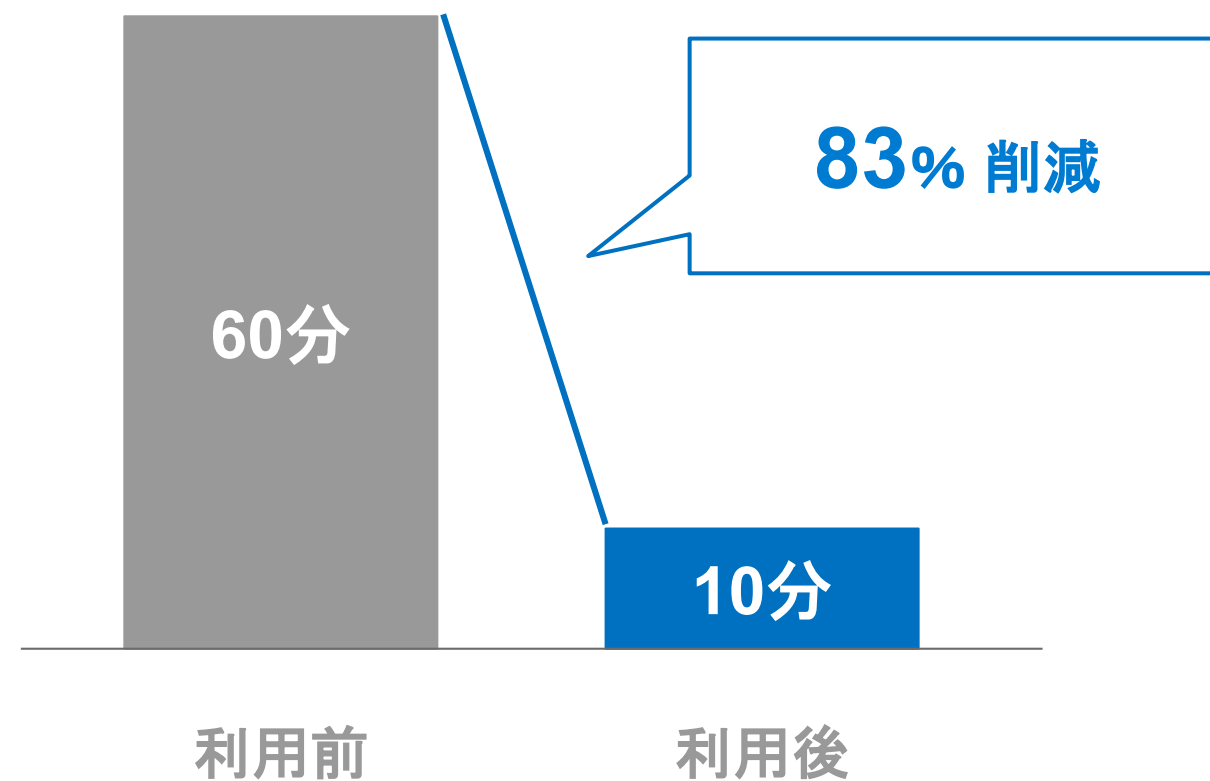
コストメリット

セキュリティ確保

最適化されたクラウドを利用することで、
アプリケーションのビルド時間など性能面でのメリットを得ている。

アプリビルド時間の短縮

インフラ性能向上に伴い、アプリケーションのビルド時間が60分から10分に短縮。

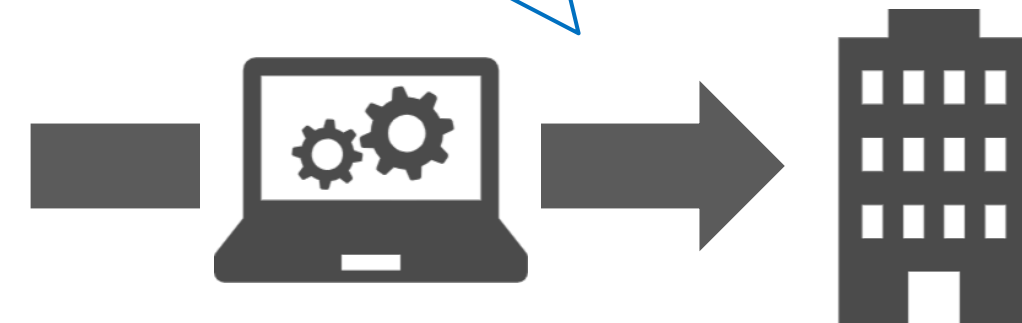


運営管理工数の低減

インフラの運用監視業務を外部委託することで
運營業務に専念できる環境を構築。



監視業務を委託



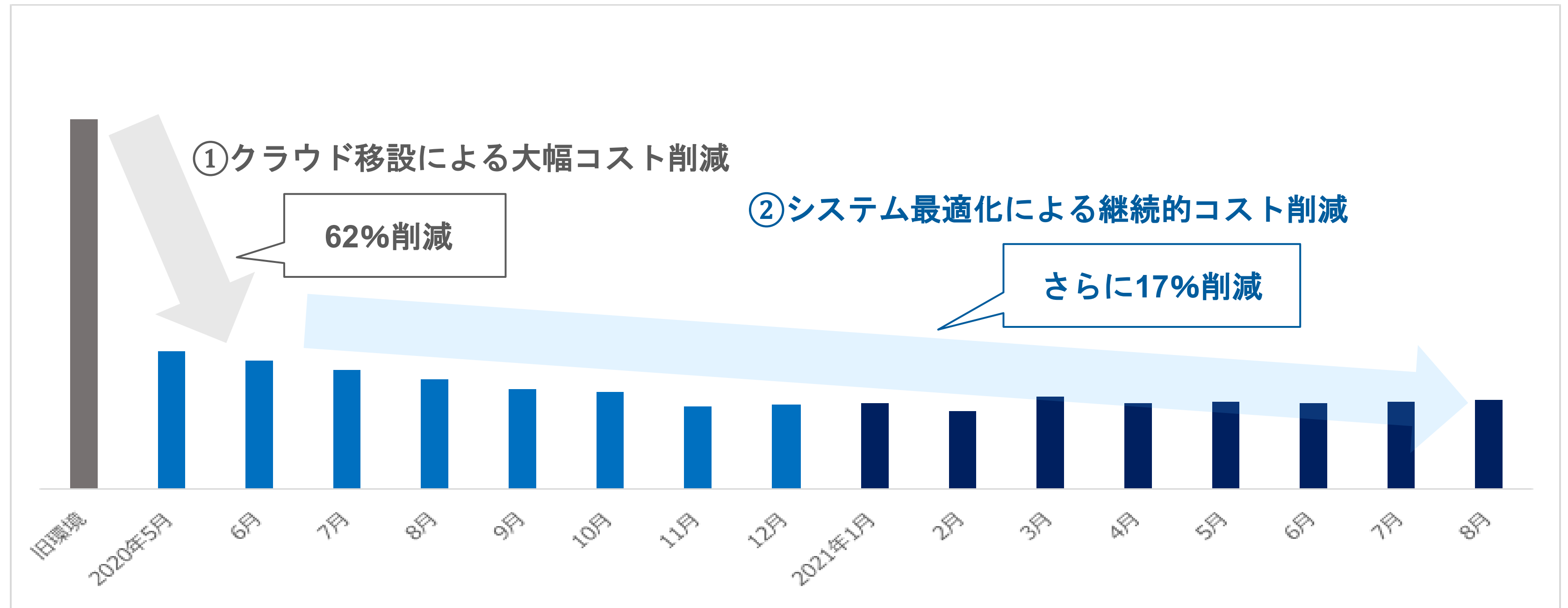
クラウドの
スペシャリスト

運営効率化

コストメリット

セキュリティ確保

初手のクラウド移設のみで终えず、常に最適化された状態を継続することで約80%ものコスト削減を実現。長期運営に大きなインパクトを与えている。



運営効率化

コストメリット

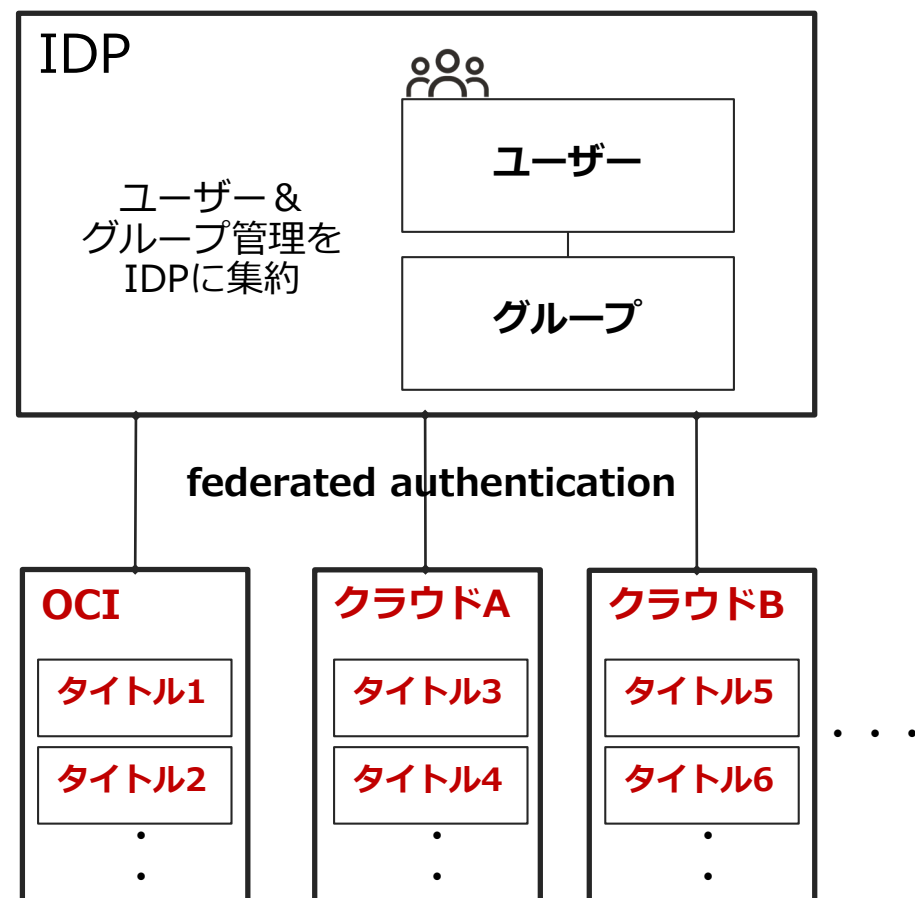
セキュリティ確保

各クラウドの認証をIDPに代行させアカウントの集中管理を実現。

特権管理・構成設計でもOCIを活用することで分離性を担保し、セキュリティを確保。

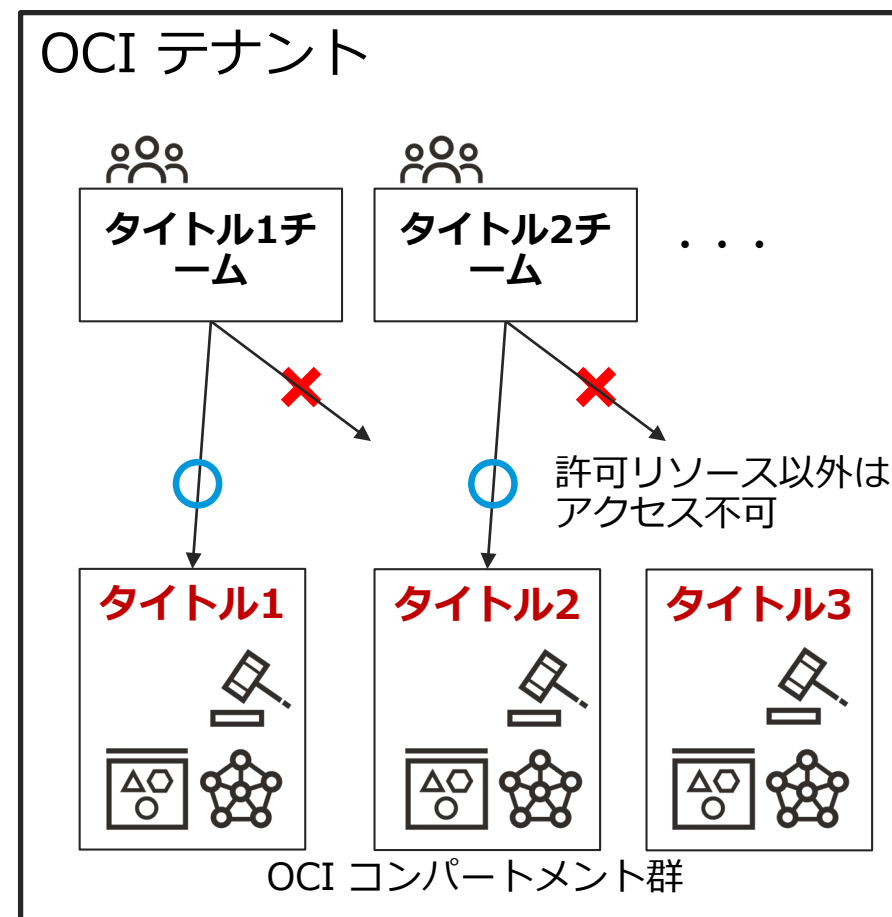
認証分離

既存IDPと各クラウドを連携し
セキュアな認証と権限管理を両立



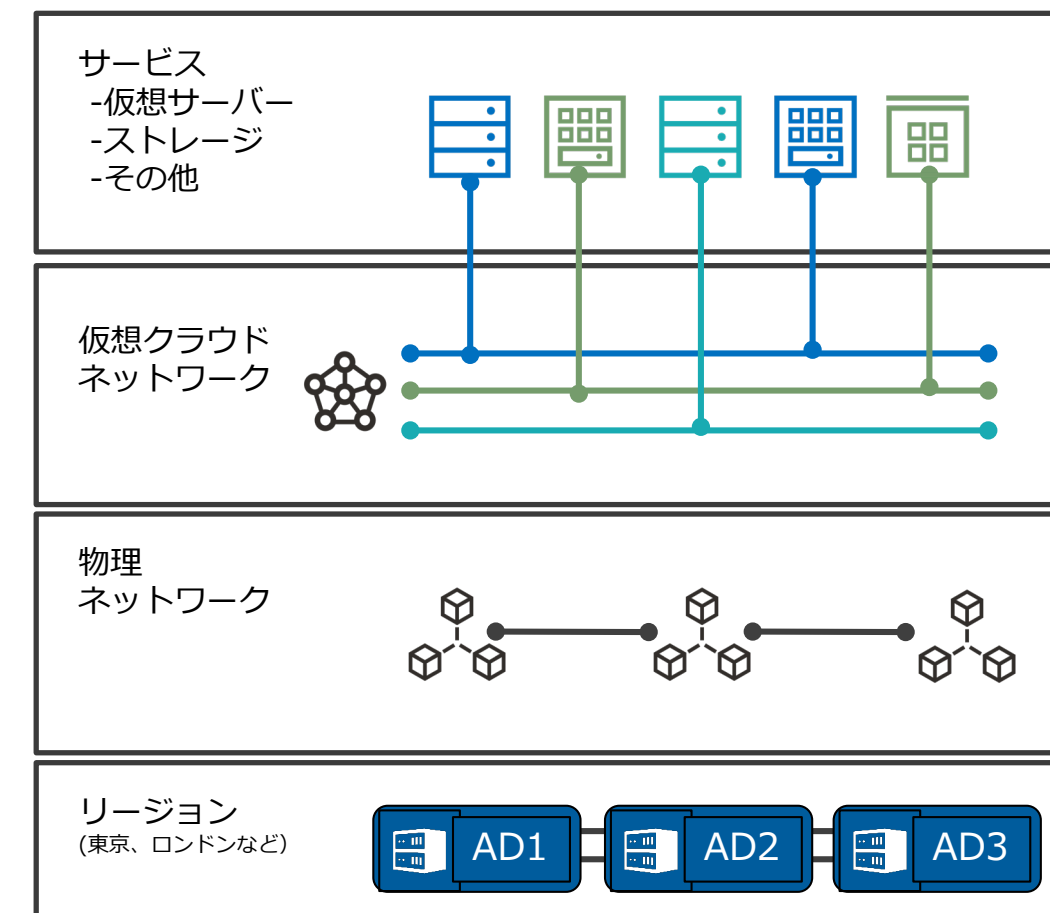
特権管理

OCI コンパートメントを活用し
各タイトルをセキュアに分離



構成設計

OCIはネットワーク層と
ハイパーバイザー層が独立





最後に



今後も業界最高水準のDX技能に磨きをかけ、
ユーザーさんの大切な居場所であるゲーム空間を続け・広げ・盛り上げていきます。

The Best Gaming Communities

続ける



広げる



盛り上げる

長くワクワク、仲間と
共に楽しむ空間を実現

MYNET

GAME

USER

ゲームを中心として
ユーザー同士が繋がりが合う