

各 位

2019年8月13日  
株式会社マイネット  
(コード番号:3928)

**マイネットグループ、AI・データ分析ソリューションサービス「COMPASS」の提供を開始  
- 累計60タイトルのオンラインゲームデータ分析・AI活用の知見・ノウハウを事業化 -**

株式会社マイネット（東京都港区、代表取締役社長：上原 仁）及びマイネットグループのAI開発企業である株式会社mynet.ai（東京都港区、代表取締役社長 CEO：梅野 真也）は、オンラインコミュニティ事業者向けに、AI・データ分析ソリューションサービス「COMPASS（Community Personalization AI Solution Service）（読み：コンパス）」の提供を開始することをお知らせいたします。

COMPASSに関するお問い合わせ [compass@mynet.co.jp](mailto:compass@mynet.co.jp)

COMPASSによるAI開発

オンラインゲームデータ分析ならびにAI開発・活用から得られた知見を元に、各フェーズにおける最適チームを構成しPoCに留まらないAI活用をワンストップで実現します。



マイネットグループは、オンラインゲームを中心として成り立つ、市場規模約1.4兆円のゲームアプリ産業において、国内最大級の累計60タイトルのオンラインゲーム運営、データ分析・AI活用を実施してまいりました。

COMPASSは、これらの知見・ノウハウを活用し、オンラインコミュニティ事業者に対して、AI活用のための課題発見やコンサルティング、AIソリューションの開発、運用のサポートまでを一貫して提供いたします。

オンラインコミュニティ事業者がAI活用やデータ分析を利益貢献させていくためには、3軸の組み合わせが重要であり、マイネットグループではオンラインゲームにおいてそれぞれに以下のような実績を持っています。

### 1. コミュニティに対する全体施策の最適化

回遊施策の優良判断自動分析。複数あるデジタルコンテンツ回遊施策の中から、どれが本質的にユーザーの課金量を上げている施策かを定量評価する分析とその自動システム。優良な回遊を時系列クラスタリングで分別し、優良な施策と不良な施策で最大1.56倍もの回遊後LTVの違いが発生することを特定。優良施策と不良施策を自動腑分けしPDCAの高速化を実現。

### 2. パーソナルなマッチング

#### ・ダンジョン難易度マッチAI

ゲーム内のダンジョンを、ユーザー1人1人のダンジョン突破率に合わせて個別に最適化しており、ダンジョンプレイユーザーの離脱率が5.5%改善し、ユーザーのヘビー化を7pt促進。

#### ・カード需要ランキングAI。

Eコマースで使われる協調フィルタリングの技術を応用し、ゲーム内のカードの需要を予測。予測に合わせて復刻ガチャのカード選定等を運営者が実施。

### 3. 重要でロイヤルな顧客セグメントの特定とその行動予測

累計60タイトルの横断分析から確立した、人口予測性の高いロイヤルユーザーのセグメント設計・予測フレームワーク。ゲームサービス事業の根幹として、タイトルの売上予算策定、タイトル獲得シミュレーションで利用。

昨今のAIの取り組みでは、PoC（概念実証）だけで終わってしまう事例が多いなか、事業会社としての課題発見、データ分析に基づく内製AI開発経験を活かし、本質的にAIがオンラインコミュニティ事業者の事業に貢献する状態を創り上げてまいります。

なお、COMPASSはすでに、数百万ユーザーを抱えるコミュニティサービス事業者のキャンペーン参加効果分析とダッシュボード設計、また、別の数百万ユーザーを抱えるコンテンツプラットフォーム事業者の回遊施策自動分析に利用されています。今後、コンテンツ配信サービス・WEBサービス・オンライン教育サービスなどコミュニティを構築する必要があるオンラインコミュニティ事業者の利用を想定しています。

#### 【COMPASS事業責任者】

1. 梅野 真也（株式会社マイネット 執行役員／株式会社mynet.ai 代表取締役社長 CEO）



<略歴>

1981年生。米マサチューセッツ工科大学（MIT）修士（M.S. コンピュータサイエンス専攻）。東芝にて機械学習による地域電力最適化の研究開発に従事。その後、楽天にてデータサイエンティスト。大規模ページ群のデータドリブン半自動生成プロジェクトや商品レコメンド機能の開発をリード。2017年2月よりマイネットに参画し、現在、執行役員データドリブン統括部長として、全社横串でのAI・データ活用の戦略とディレクションを担当。2018年3月にAI開発のベンチャー子会社としてmynet.aiを立ち上げ、代表に就任（現任）。

<主な登壇/メディア掲載実績>

- ・「オンライン社会としてのゲーム空間と、その速度耐性のためのAI実装についての考察」論文発表 2019年度 人工知能学会全国大会（第33回）2019/06/04 - 2019/06/07
- ・「ロイヤルユーザーの伸ばし方 ～データ・ドリブンが実現するゲーム長命化の秘訣～」CEDEC 2019 2019年9月5日（予定）
- ・「A Rapid Growth Company, Data-Driven, and Even “AI-Ready”」Domopalooza 2019, セッション<Transformative Moments Using Domo>内 2019年3月21日 米国ユタ州ソルトレイクシティ
- ・「事業ビジョンのBIへの実装と全社データドリブン化」arm TR EASURE DATA PLAZMA 2019 KANDA 2019年7月19日
- ・「AI時代到来！アプリの成長はAI活用でどう変わるのか」モデレーター登壇 Next Marketing Summit 2019, 2019年4月16日
- ・「実践！AIドリブンな組織を作る5ステップ」（5回連載寄稿、mynet.ai経営陣での共著）ビジネス+IT、SBクリエイティブ社
- ・『社長チップスRADIO』ラジオ日本（AM放送）2019年7月25日 放送回に出演

<メッセージ>

「私たちは多くのユーザーに向けたサービスを提供されている事業者の皆様を、“コミュニティ”を運営する『仲間』や『同土』と考えています。

また、オンラインサービスの中で、毎日そのサービス空間にユーザーの来訪を促したり、時間をかけて楽しんでいただけるようにサービス設計・分析、AI活用が最も進んでいる領域はオンラインゲームです。

ゲームだけでなく、より多くのサービス提供者の皆様にゲームサービスで培った知見を活かしたAI活用方法を提供していきたいと考え、COMPASSを事業として立ち上げました。

COMPASSが、AIが社会に価値を生み出す場を広げられるような取り組みとなっていければというのが私たちの思いです。」

## 2. 上原 仁（株式会社マイネット 代表取締役社長）

	<p>&lt;略歴&gt; 1974年生。1998年神戸大学経営学部卒。NTTに入社してインターネット事業開発に従事。2006年7月マイネット・ジャパン（現マイネット）を創業し同社代表に就任。自社のモバイルCRM事業を国内3万店舗まで育成した後にヤフーへ事業売却。現在はゲームタイトルの移管・再設計を手がけるゲームサービス事業のリーディングカンパニーとして業界を牽引している。</p>
<p>「マイネットは、創業以来オンライン企業としてデータ・ネットワークの力による価値創出を重ねてきました。</p> <p>近年はゲームサービス事業において国内最大級累計60タイトルのゲーム内の膨大な量のデータを蓄積・解析して、ユーザーサービスを最適化しています。</p> <p>ここで培われたノウハウやフレームワークは、ユーザーの継続率向上や顧客単価最適化といった、ゲームに限らないオンラインコミュニティの持続的収益性に寄与するものです。</p> <p>この『オンラインコミュニティの持続的収益性』を作るためのデータ分析・AI開発のノウハウ・フレームワークを、事業者の皆様へのソリューションとして提供することで、広義のオンラインコミュニティ市場の活性化に寄与することを目指します。」</p>	

【マイネットグループ】 <https://mynet.co.jp/>

コミュニティの永続をミッションに掲げる「オンライン時代の100年企業」

現在は国内最大数のオンラインゲーム運営を行うゲームサービス事業を主に営んでいる。多数のゲーム運営で蓄積されたビッグデータに基づくノウハウやAI基盤を活用することで、ユーザーの皆さまが長くワクワクできる「10年空間」の実現を目指している。

運営ゲームタイトル数36タイトル（2019年8月現在）

【mynet.ai】 <https://www.mynet.ai/>

AIとデータのかによって、全く新しい社会のインフラとなる自動運転を生み出し、そのインフラを土台として社会が発展していく、世界を作り出す。

■本件に関する問い合わせ先

株式会社マイネット

広報担当 E-mail : [pr@mynet.co.jp](mailto:pr@mynet.co.jp)