

2020年7月17日
株式会社マイネット
(コード番号:3928)

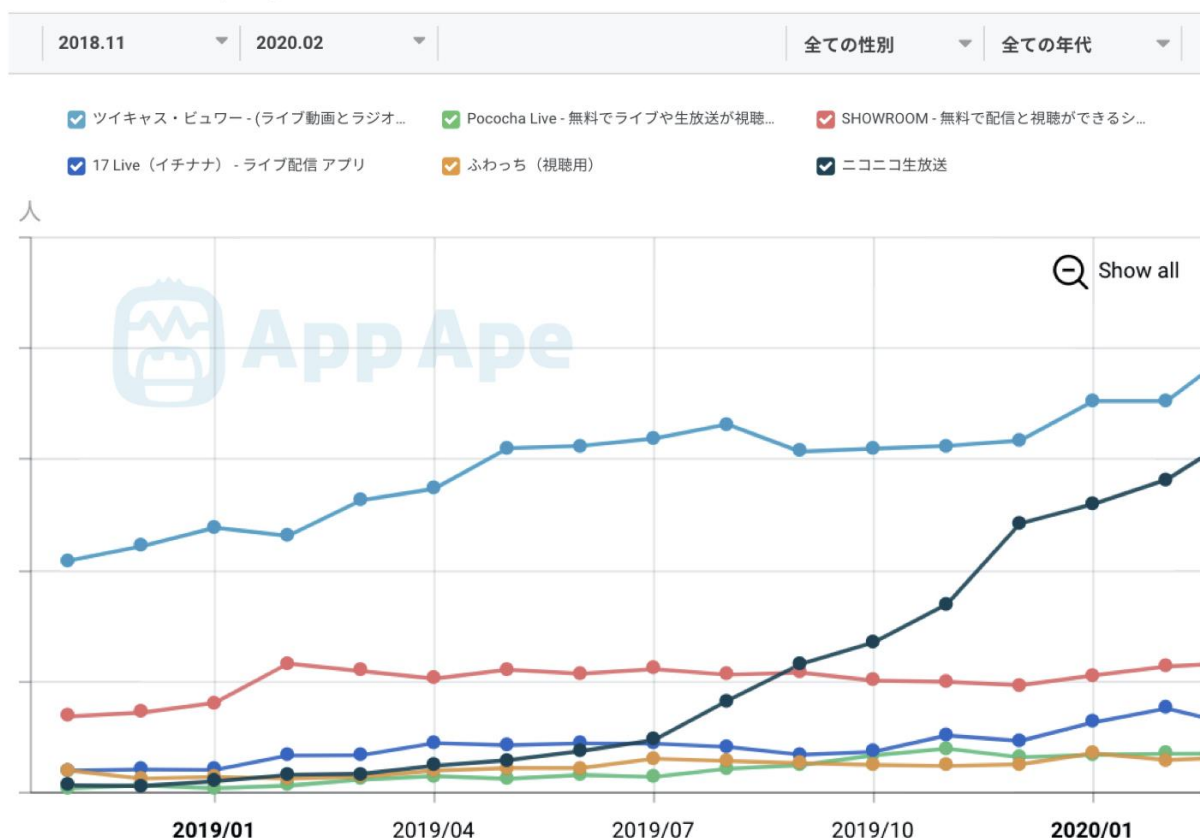
マイネット、ライブ配信時代におけるコミュニケーションの検証として、 マルチプレイゲーム「Repaint」を公開

株式会社マイネット(東京都港区、代表取締役社長:上原 仁)は、ライブ配信時代におけるコミュニケーションの検証として「Repaint(読み:リペイント)」の提供を開始したことをお知らせいたします。

モバイルネットワークの進化により、オンラインでのコミュニケーションは新たな局面を迎えています。特に顕著な成長をみせているのがライブ配信分野です。

AppApeの統計によると、2019年7月頃からニコニコ生放送が大きくユーザー数を伸ばしており、2020年には17LiveがTVCMを放送するなどライブ配信市場が拡大している状況が伺えます。「高速」「大容量」「低遅延」「多数端末同時接続」を可能とする5Gの普及が加速する中、ライブ配信市場はますます成長すると予想されます。

月間利用ユーザー数 (MAU) の推移

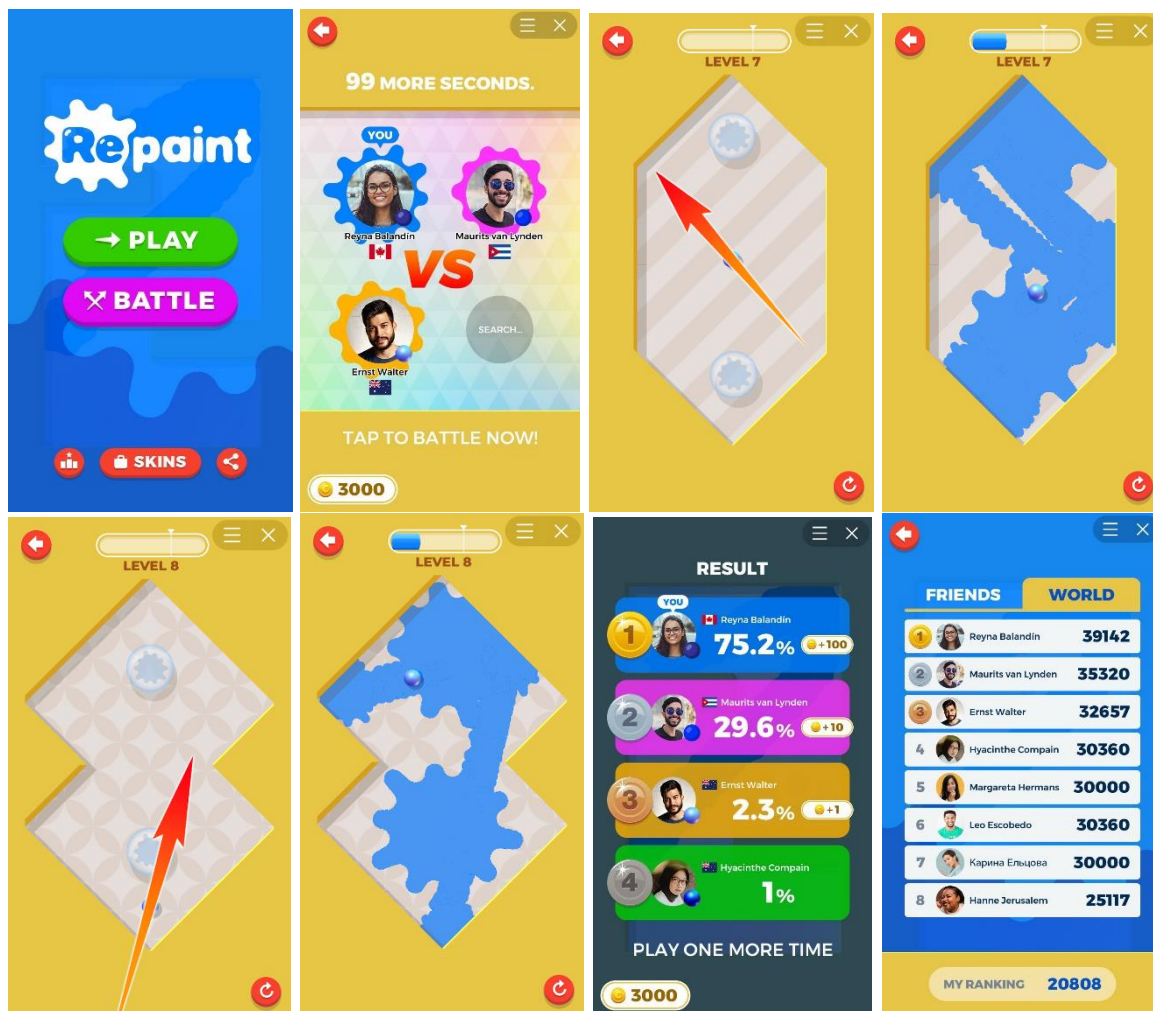


出典: App Ape Lab.「【2020年最新版】人気ライブ配信アプリを徹底比較! MAUと利用頻度から見る市場分析」より

https://lab.appa.pe/2020-04/2020_03_livestreaming_ranking.html

■ライブ配信時代における取り組み

マイネットでは、ライブ配信時代に備えて情報収集と分析をはかり、コミュニケーションを活性化するための検証としてFacebookでマルチプレイゲーム「Repaint」の提供を開始しました。ゲームを「舞台装置」と位置づけ、ライブ配信に活用されることを前提として、観るだけでなく参加することでコミュニケーションを活性化させることを目的としています。



(Facebook InstantGames「Repaint」: <https://fb.gg/play/229268954917598>)

マイネットでは、5G環境における情報収集と分析を進め、さらなる事業展開をはかってまいります。

【マイネットグループ】 <https://mynet.co.jp/>

「会いたいときに会いたい人に会える社会の実現」を企業理念に、オンライン化する世界への価値創造に挑戦し続ける「オンライン時代の100年企業」。

国内初のソーシャルニュースサイト、国内3万店舗に普及したモバイル集客SaaS事業（後にヤフーへ事業売却）等の複数事業を創出。

現在の主力事業はゲーム産業にセカンダリマーケットを切り拓いたゲームサービス事業。国内最大数のゲーム運営で蓄積されたデータ基盤やアセットシェアリング基盤を活用し、「10年空間」をテーマに全てのゲームタイトルの長期発展を目指している。

（運営タイトル数36タイトル ※2020年3月時点）

2020年からの第三創業期においては、5G時代を見据えたAIプロダクトや新規領域にドメインを広げ、新たな社会価値の創出を目指している。

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