

Press Release
報道関係者各位

2023年9月6日
Snyk株式会社

脆弱性管理ツールを提供する Snyk、『Tokyo Game Show 2023』に初登場

パートナー企業 クラスメソッド株式会社 出展ブースにて参加
ビジネスデー：9月21日（木）、22日（金）10:00～

デベロッパーファーストのセキュリティプラットフォームを提供する Snyk 株式会社（本社：東京都渋谷区、代表：秋山将人）は、9月21日（木）、9月22日（金）に開催される『Tokyo Game Show 2023』のビジネスデーにて、パートナー企業としてクラスメソッド株式会社の出展ブースに参加いたします。



出展内容

日本で開催される国際的なゲーム業界のイベントである TGS（東京ゲームショウ、Tokyo Game Show）は、日本国内で最も大規模なゲーム業界のイベントとして、国内外からゲーム開発者、パブリッシャー、メディア、ファンが集まり、最新のゲームソフトウェアやハードウェア、関連グッズ、技術の展示や発表が行われます。

AWSをはじめ、データ分析、IoT、モバイル、AI／機械学習、SaaS 導入等、企業向けの技術支援を行うクラスメソッド株式会社は、昨今、ゲーム業界に特化した支援にも取り組んでおり、多数の事例創出を行っています。特にクラスメソッド株式会社のゲームソリューション部ではゲーム開発者の課題を解決し、クリエイティビティを最大限に発揮できる環境を提供する

ことを目指しています。クラスメソッドのクラウド技術と **SaaS** を活用して、ゲーム開発の効率化、高速化、課題解決を実現します。

クラスメソッド株式会社は **2022年3月** から **Snyk** のパートナー企業として、**Snyk** が提供する開発環境向けセキュリティプラットフォーム「**Snyk**」の販売と導入支援を企業のデベロッパー向けに提供しています。今回の **TGS** では、クラスメソッド株式会社の出展ブースにて、ゲーム業界においても重要となるセキュリティの分野の専門家として、**Snyk** が参加いたします。

ゲーム業界における **Snyk** の優位性

1. 頻繁なリリースの実現とセキュアな開発の両立

ゲーム開発においては「シフトレフト」がより重要です。従来のような開発後にセキュリティチェックを行うプロセスでは、頻繁でタイムリーなリリースサイクルを守り、かつ迅速でセキュアな開発を続けることが難しくなっています。**Snyk** によって、開発者が使い慣れているツール上で脆弱性の検知と修正を行うことが可能となり、また、ソフトウェア開発のライフサイクル全体にわたり、セキュリティチェックを実行することも可能なため、セキュリティチェックが理由でのリリースの遅延を防ぐことができます。

2. プロジェクトごとのアクセス管理が可能

パブリッシャーやデベロッパーや開発協力企業など、1つのタイトルのリリースには、様々な関係者が関与するゲーム開発において、アクセス管理がより重要です。**Snyk** のエンタープライズアクセスコントロールを利用すれば、プロジェクトごとのアクセス管理が可能となり、企業のセキュリティポリシーに沿った運用が実現可能です。

3. アプリケーション全体のセキュリティ可視化を実現

ゲーム数の増加や展開先の多様化により、利用するコードやオープンソース（OSS）が多様化し、コンテナの利用や IaC によるクラウドの展開など、開発や運用環境も多様化している中、アプリケーションの全体像を把握することが困難になってきています。また誤検知などのノイズを減らし、ゲームビジネスにとってセキュリティ上、最もリスクの高い問題から優先順位をつけ、順番に取り組む必要もあります。**Snyk** を活用することで、全ての領域を俯瞰的に「見える化」することで、アプリケーション全体のセキュリティ可視化を実現します。

ブースでは、**Snyk** について詳しくご紹介しているチラシやノベルティだけでなく、**Snyk** についてご紹介するミニセッションも開催する予定です。ぜひお立ち寄りください。



The experience of working with Snyk has been excellent. The simplicity of the end user experience is paramount when introducing any tools to our ecosystem. Having a well documented, unified experience helps reduce friction in onboarding and avoids duplicate work among our teams. ”



Simo Punnonen

Senior Security Software Engineer

なお、ゲーム業界においては、**Unity** や **Sky Betting & Gaming** において **Snyk** をご採用いただいています。下記は **Unity** のシニアセキュリティソフトウェアエンジニアのシモ・プンノネン (**Simo Punnonen**) 様からのコメントです。

「**Snyk** と仕事をした経験は素晴らしいものでした。当社のエコシステムにツールを導入する場合、エンドユーザーエクスペリエンスがシンプルであることが最も重要です。ドキュメントは整備されていますし、統一されたエクスペリエンスを共有できるので、スムーズに **Snyk** の利用を開始できましたし、チーム間での重複作業を避けることができました。」

開催概要

名称：「TOKYO GAME SHOW」 (東京ゲームショウ)

日程：2023年9月21日(木)～24日(日)

※9月21日(木)・22日(金) ビジネスデイ、9月23日(土)・24日(日) 一般公開日

時間：10:00～17:00

会場：幕張メッセ

クラスメソッドについて

クラスメソッド株式会社はアマゾン ウェブ サービスをはじめ、データ分析、モバイル、IoT、AI/機械学習等の分野で企業向け技術支援を行っています。AWS 支援では 2015 年から継続して最上位のプレミアムコンサルティングパートナーに認定され、2018 年と 2020 年には「AWS コンサルティングパートナー オブ ザ イヤー」を受賞。現在までの支援実績は 3,000 社 15,000 アカウント以上となりました。社員による技術情報発信にも注力し、オウンドメディア

「DevelopersIO」では 3 万本以上の記事を公開中です。「すべての人々の創造活動に貢献し続ける」という企業理念のもと、最適な技術を提案してまいります。

本社所在地：東京都千代田区神田佐久間町 1-11 産報佐久間ビル 8 階

代表者：代表取締役社長 横田 聡

事業内容：クラウド導入支援、ビッグデータ基盤構築、モバイルアプリ開発、LINE 技術支援、AI/機械学習技術支援

オフィシャルサイト：<https://classmethod.jp/>

技術ブログ「DevelopersIO」：<https://dev.classmethod.jp/>

Facebook ページ：<https://www.facebook.com/classmethod/>

公式 YouTube チャンネル：<https://www.youtube.com/c/classmethod-yt/>

Snyk について

Snyk はデベロッパーファーストのセキュリティプラットフォームです。コードやオープンソースとその依存関係、コンテナや IaC (Infrastructure as Code) における脆弱性を見つけるだけでなく、優先順位をつけて修正するためのツールです。Git や統合開発環境 (IDE)、CI/CD パイプラインに直接組み込むことができるので、開発者が簡単に使うことができます。

Snyk は現在、Asurion、Google、Intuit、MongoDB、New Relic、Revolut、Salesforce などの業界リーダーを含む、世界中の 2,500 社以上の顧客に利用されています。

ウェブサイト：<https://snyk.io/jp>

資料請求：<https://go.snyk.io/jp-shiryoseikyuu.html>

【報道関係者連絡先】

Snyk 株式会社

担当：中野

Email: info-japan@snyk.io

Tel: 03-6822-0629

Snyk 広報事務局

担当：ジェレミー、大木、馮

Email: contact@kartz.co.jp

Tel: 03-6427-1627