

シリコンスタジオ、高度な予測データ分析を可能とする データ分析プラットフォーム『YOKOZUNA data』のサービスを開始

エンターテインメント業界向けにデジタルコンテンツ関連ビジネスを展開するシリコンスタジオ株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：寺田健彦）は、最新のディープラーニングおよびアンサンブル技術を基礎とし、自動の離脱予測や高度なゲームデータ分析を可能とする新しい予測データ分析プラットフォーム、『YOKOZUNA data』のサービスを開始したことをお知らせ致します。



新しい予測データ分析プラットフォーム『YOKOZUNA data』は、個々のユーザー行動を予測し、次世代の学習アルゴリズムを利用して直感的な現状把握を可能とし、改善ポイントを推奨する高度な機械学習エンジンです。『YOKOZUNA data』は、開発者とユーザーの相互メリットのため、ゲーム開発およびゲーム運用を新しいステージに引き上げることを目的としています。

『YOKOZUNA data』は2年以上の開発フェーズを経てリリースされました。プラットフォームの複雑なAIは、機械学習とクラウドコンピューティングの両方において最新の成果を適用し、ゲームの複雑なデータ分析の課題を解決します。

ターゲットユーザーを特定し、収益化とエンゲージメントの最大化に 最適な手法とタイミングを推奨

ここ数年、ビデオゲーム業界は、従来のビデオゲームプラットフォームと新興モバイルゲームの両方がインターネットに継続的に接続される中で、真の革命を目の当たりにしています。この最近のパラダイムシフトにより、ゲーム開発者は、ユーザーとの積極的な関係を維持しながら、大量のデータをリアルタイムで収集することができるようになりました。

しかし、収益性の高いゲームを開発することは容易なことではありません。毎年何千ものゲームがリリースされ、開発者は限られたユーザーの奪い合いを強いられています。この競争とゲーム制作コストの増加により、開発者はより効率的な開発が必要となっています。

この新しい状況下において、競争力を最大限に引き出し維持するためには、大規模なデータセット（最大数百万の月間アクティブユーザー）へと拡大するユーザー行動をモデル化して予測する適切な機械学習方法を開発し、結果を直感的にビジュアライゼーションすることが求められます。正に『YOKOZUNA data』はそれら課題を可能としました。

当社の代表取締役 寺田健彦より：

「シリコンスタジオは常にデータドリブンなゲーム開発の最前線に立ってきました。『YOKOZUNA data』は効果的なツールであることが証明され、収益化やユーザーのリテンション率の向上に大きく貢献しました。このため、『YOKOZUNA data』を世の中に提供することで、ゲーム業界でデータ革命をリードしていくことを決意しました。」

ビッグデータ処理とクラウドコンピューティングの最新技術を利用して、あらゆる規模のゲームに対応し、個々の行動予測を実現

A / B テストとプッシュ通知の統合：

『YOKOZUNA data』は自動的に、最善の行動をとらえることができるようになりました。

ライフスパンの予測：

どのユーザーがゲームを離れるのかを把握するだけでなく、いつゲームを離れるか（日数、ゲーム内のレベル、プレイ時間など）、さらにはユーザーがゲームに対してどれだけの価値があるかを把握することができます。

イベントシミュレーションおよび予測ツール：

マーケティングおよびゲーム内イベントのプランニング最適化、将来の売上予測、およびどのイベントをいつ予定するべきかを提案します。

アイテム推薦システム：

各ユーザーに最適なアイテムを予測します。パーソナライズされたプロモーションを作成することで、重要なユーザーにより長くプレイしてもらうことに寄与します。

これらは、提供されている機能や可能性の一部にすぎず、数多くの機能が開発中のステータスです。

『YOKOZUNA data』は分析の域を越えて、実際の行動可能な予測と改善策を提供し、ユーザーの維持、エンゲージメント、ひいては全体的な売上の増加に貢献します。

データサイエンス業界におけるこれまでの活動と今後の予定：

- IEEE(The Institute of Electrical and Electronics Engineers) での発表 in top Machine Learning conferences
<http://ieeexplore.ieee.org/document/7796943/>
<http://ieeexplore.ieee.org/document/7860442/>
- Computational Intelligence & Games Game Data Science panel への参加
<http://cig16.image.ece.ntua.gr/>
- DSAA(International Conference on Data Science and Advanced Analytics)2016 Montreal と DSAA2017 Tokyo におけるゲームデータサイエンスの特別セッションにおいて主要なプレーヤーとコラボレーション (Ubisoft、King、Gameloft および学会で著名な教授)
<https://sites.ualberta.ca/~dsaa16/>
<http://yokozuna.siliconstudio.co.jp/events/GDS-DSAA2017/>
- 2017年9月 上海で開催の Big Data and Analytics innovation summit で登壇
YOKOZUNA data のリーダーである Dr. Perianez が機械学習のトップ企業、DeepMind、Alibaba などと共にキーノートスピーカーとして参加予定。
<https://theinnovationenterprise.com/summits/big-data-analytics-shanghai-2017>

■ 『YOKOZUNA data』について

『YOKOZUNA data』はお客様のゲームに関する分析および予測結果を無料でご提供する「Proof of Concept」(概念実証)をご提供します。詳細やインタラクティブなデモのご要望についてはお問い合わせください。

■ シリコンスタジオ株式会社について

当社は世界最高レベルの技術力をもって創る人と愉しむ人に感動を与えることを目指す企業です。ゲームや映像制作スタジオ向けに3DCG技術等を提供する開発推進・支援事業、一般ユーザー向けにゲームコンテンツを開発・提供するコンテンツ事業、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業の3事業を展開しております。企画、技術、人材、運営など、ゲーム企業が抱えるすべての課題をワンストップで解決できることが強みです。

■ 本リリースに関するお問い合わせ先：

シリコンスタジオ株式会社

広報担当

Tel : 03-5488-7070

E-Mail : pr@siliconstudio.co.jp

- ※ YOKOZUNA data は、シリコンスタジオ株式会社の商標です。
- ※ その他記載されている名称は各社の商標または登録商標です。