

**シリコンスタジオ、ユーザー行動を予測する高度な機械学習エンジン『YOKOZUNA data』
NCSoft社主催のIEEE ゲームデータマイニングコンテストにて2部門で優勝**

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、8月22日（火）から25日（金）までニューヨーク（米国）で開催された「IEEE 2017 Conference on Computational Intelligence in Games（以下、CIG）」にて『YOKOZUNA data』がゲームデータマイニングコンテストで行われた2部門でそれぞれ優勝し、2冠を達成したことをお知らせいたします。このコンテストは、NCSoft社のゲーム『ブレイドアンドソウル』のプレイヤーデータセットを使って行われました。



世界中の大学、民間企業が参加して行われた中、『YOKOZUNA data』は、プレイヤーのゲーム離脱、および離脱日時を最も正確に予測したことが評価され優勝することができました。

CIGは、毎年様々なコンテストを開催しており、今年は大人気ゲーム「ブレイドアンドソウル」のプレイヤーデータから取得したデータセットを使って開催されました。開発元のNCSoft社は、世界最大規模の複数プレイヤー参加型オンラインRPG（MMORPG）を運営するゲームスタジオです。コンテストは、以下の2部門（コース）。

- チャーン予測コース：どのプレイヤーがゲームを止めようとしているかを予測
- サバイバル分析コース：各プレイヤーがゲームをあとどの位の期間プレーするかを予測

個々のプレイヤー行動を予測するための機械学習エンジン市場をリードする『YOKOZUNA data』は、この両方の部門で優勝しました。今回の結果は、シリコンスタジオの『YOKOZUNA data』がデータサイエンスにおいて高い能力を保持



していることを証明しました。『YOKOZUNA data』は、これまで注力していたモバイルゲームに加えて、MMO ゲームの領域においても正確且つ高いデータ分析能力を保持していることが実証されました。

IEEE 2017 Conference on Computational Intelligence in Games :
<http://www.cig2017.com/>

コンテストのオフィシャルウェブサイト :
<https://cilab.sejong.ac.kr/gdmc2017/>

NCSOFT 社 :
<http://global.ncsoft.com/global/>

Blade and Soul – ブレイドアンドソウル :
<http://www.bladeandsoul.com/en/>
日本語サイト : <http://www.ncsoft.jp/bns/>

■ 『YOKOZUNA data』について

『YOKOZUNA data』は、個々のユーザー行動を予測する最新の機械学習エンジンです。次世代 A I アルゴリズムを利用した推奨システムとユーザー行動予測プラットフォームでゲーム開発を新しいステージに引きあげます。

■ 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

※記載されている名称は各社の商標または登録商標です。