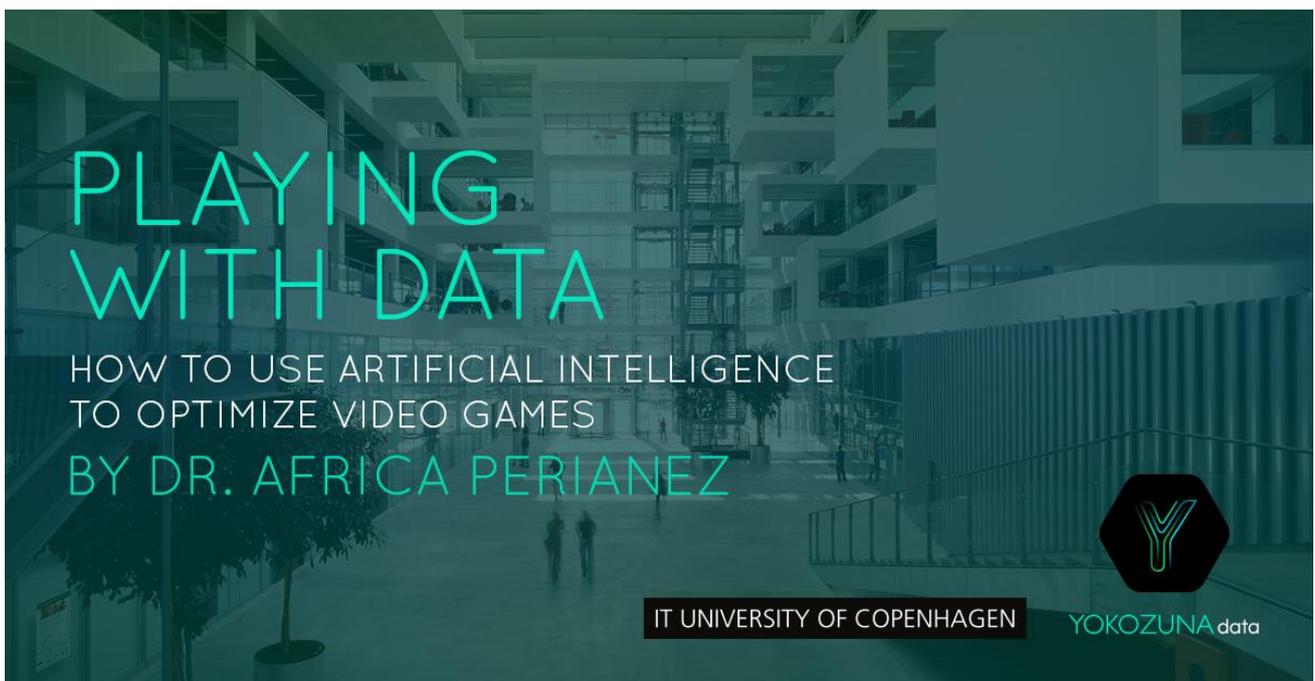


**機械学習エンジン『YOKOZUNA data』のチーフデータサイエンティスト、  
コペンハーゲン IT 大学で AI 活用によるゲームの最適化について講演**

**“Playing with data: How to use artificial intelligence to optimize video games”**

エンターテインメント業界を中心に、自動車、映像、建築など様々な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、東証マザーズ：証券コード 3907、以下「当社」）は、個々のユーザー行動を予測する最先端の機械学習エンジン『YOKOZUNA data（ヨコヅナデータ）』のチーフデータサイエンティストであるアフリカ・ペリアネズ博士（Africa Perianez, PhD.）が、コペンハーゲン IT 大学（デンマーク）にて現地時間 2018 年 3 月 5 日（月）、「人工知能の活用によりビデオゲームを最適化する方法」と題して講演したことをお知らせいたします。



当社の YOKOZUNA data プロジェクトのリーダーであり、チーフデータサイエンティストのアフリカ・ペリアネズ博士は、ゲーム業界における AI を活用したデータサイエンスの第一人者として、コペンハーゲン IT 大学より登壇を依頼されました。

今日のビデオゲームの多くは常にインターネットに接続されています。開発者は大量のトランザクションデータを処理することで、大規模なデータ分析を通じたプレイヤーのエンゲージメント向上とゲームの収益化促進を図ることが可能です。そして、適切な機械学習方法を採用することにより、プレイヤーの行動をモデル化し、予測することができるようになります。

この講演では、ゲーム業界におけるデータ科学の現状について議論されました。

アフリカ・ペリアネズ博士は、この講演でチャーン（乗り換え／解約）を減らし、魅力的な機能のいくつかを強調する学習方法に焦点を当て、プレイヤーの行動を予測するために使用される主なテクニックについて発表いたしました。また、ゲスト講師として登壇した後、プレイヤーの行動予測のハンズオンワークショップも担当しています。

当社は AI を活用した分析技術によるデータサイエンスのフロンティアとして、今後も世界各地での講演活動を展開し、ゲーム業界のみならず、あらゆる産業界に貢献していきたいと考えています。

#### ■ 講演概要

名称 Playing with data: How to use artificial intelligence to optimize video games  
会期 2018年3月5日(月) 15:00 ~ 16:00 (現地時間)  
会場 IT University of Copenhagen  
Rued Langgaards Vej 7, DK-2300 Copenhagen S, Denmark

#### ▼公式サイト

<https://en.itu.dk/about-itu/calendar/events/2018/playing-with-data-how-to-use-artificial-intelligence-to-optimize-video-games>

#### ■ 『YOKOZUNA data』について

個々のユーザー行動を予測する最先端の機械学習エンジン『YOKOZUNA data』は、次世代 AI アルゴリズムを利用したレコメンデーションシステムとプレイヤー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上げます。最新のビッグデータ技術とクラウドコンピューティングを用いて、あらゆる規模のゲームに対応。最先端のディープラーニングおよびアンサンブル技術により、一人一人のプレイヤーのチャーン予測と高度なゲーム分析を提供します。

#### Africa Perianez プロフィール

シリコンスタジオの YOKOZUNA data プロジェクトのリーダーであり、チーフデータサイエンティスト。12年以上の経験を有する。英レディング大学にて数学博士、欧州原子核研究機構 (CERN) にてひも理論物理学で上級修士 (Master of Advanced Studies)、マドリード自治大学にて理論物理学で修士を取得。

リサーチサイエンティストとしては、マリ・クレール個人フェロースHIP賞を受けて欧州原子核研究機構 (CERN) に在籍したほか、日本では理研にて世界で4番目に速いスーパーコンピュータ京を活用。ドイツの DWD (ドイツの気象サービス) では衛星データを同化し、英レディング大学でも研究した。ピアレビュー論文の共著者数は15件を越え、国際学会での登壇数は20回を上回り、定期的なセミナーも複数。SPSS Inc.、IBM など業界での経験も豊富で現在はシリコンスタジオ株式会社に籍を置く。

主な研究対象は、アンサンブル学習アルゴリズムをベースにした手法、ディープラーニングの時系列予測への応用、ベイジアン手法を用いたプレイヤーの反応予測など。高度な疫学的方法を用いてゲームのソーシャルバイラル性のモデル化も研究。



#### ■ 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。

<https://www.siliconstudio.co.jp/>

■ 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。