

各位

シリコンスタジオ株式会社

**アジア最大のモバイル関連展示会「Mobile World Congress Shanghai」にて  
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が登壇**  
ディープラーニングによるモバイルゲームでのプレイヤー行動予測をテーマに、  
主催者からの招待によりメインスピーカーとしてゲスト講演

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（ヨコゾナデータ）』のチーフデータサイエンティストであるアフリカ・ペリアネーズ博士（Africa Perianez, PhD.）が、中国・上海で現地時間 2018年6月27日（水）から6月29日（金）まで開催されるアジア最大規模のモバイル関連展示会「Mobile World Congress Shanghai 2018」においてメインスピーカーの一人として登壇し、ディープラーニングを活用したプレイヤーの行動予測をテーマに講演することをお知らせいたします。



「Mobile World Congress Shanghai 2018」は、中国・上海で3日間に渡って開催される展示会とカンファレンスを複合したアジア最大規模のモバイル関連イベントです。アフリカ・ペリアネーズ博士は、カンファレンスプログラムにおいて「Mobile Games and Big Data: A Primer」と題し、モバイルゲームでの個々人の行動を予測するために役立つ最先端のディープラーニング手法に焦点を当てた講演をいたします。

次回のアプリ内購入までの時間や選択されるアイテムの種類、チャーン（乗り換え／解約）を予測することができれば、プレイヤーエンゲージメントの向上と収益最大化を図ることが可能です。しかしながら、そのためにはプレイヤーの行動をモデル化して予測する適切な機械学習法を開発し、ゲーム内のイベントを最適化しなければなりません。さらに、ビジネスの実務運用上で有効に使えるよう大規模なデータセットに拡張し、異なる種類のゲームやプレイヤー、異なるデータディストリビューションに対して容易に適合させる必要があります。この講演ではビッグデータ分析によるこれらのテクニックについて、ゲームデータサイエンスの最新技術の要約とともにお話しいたします。

■ 「Mobile World Congress Shanghai 2018」開催概要

- 会 期 2018年6月27日（水）～6月29日（金）（現地時間）  
会 場 Shanghai New International Expo Centre (SNIEC)  
2345 Longyang Road, Pudong, Shanghai, China  
公式サイト <https://www.mwcshanghai.com/>

## ■ 『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あげます。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シップ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。