

ゲーム運営におけるデータ分析と施策反映

井原 渉^{†1}

概要：

この講演では、ゲームのログを分析して、ゲームの施策に反映させるまでのサイクルと、その中での留意点についてお話いたします。また、現在行っております、人工知能の技術を用いたゲームのログの分析から、どのようなことが新しく見えてくるのかについてもお話しします。

弊社は様々なゲーム会社のデータ分析を外注という立場にあり、それらを分析してきた経験のなかで、データ分析をゲーム運営に活かす際に、実際にあった課題や衝突を基に、それらをどう解決しているのか、そしてどうやって分析結果をゲーム施策に反映してもらうのかをお話しすることで、我々が実施している分析のサイクルを紹介いたします。そして、分析結果からどうやって施策につなげているのかをお見せします。

次に、ディープラーニングを用いたゲームのログを解析によって、今までの統計手法ではできなかった分析ができるようになりそうではないかと考えており、現在も弊社にて研究中の分析について紹介いたします。具体的には、ゲーム内のユーザーなどの行動を観察する事で、非集計なモデリングを実施し、翌月の課金行動がどうなりそうなのか、ゲーム内の施策を考慮せずに予測が可能かを検証しております。現在、特定のタイトルで一部の値を予測しており、その結果も含めてお見せ致します。

キーワード：ゲームデータ分析、ディープラーニング

^{†1} 澤標アナリティクス株式会社