

株式会社セガゲームス

2015年にセガグループの再編によって誕生した大手ゲームメーカー。モバイル向けゲームと、PCゲームおよび家庭用ゲーム機向けゲームの企画・開発・販売を行っています。

本社：東京都品川区西品川一丁目1-1
住友不動産大崎ガーデンタワー

設立：1960年6月3日

資本金：1億円

従業員数：1,990名（2018年9月時点）

URL：<https://sega-games.co.jp/>

（取材日：2018年10月）

POINT

ゲーム運営部門で
データの集計や分析が行える
セルフサービスBIを実現

分析に要する時間や工数を削減し、
スピード感のあるデータ分析を実現

施策の目標や振り返りが明確に
なり、ゲーム運用における
PDCAの質が向上

ユーザー部門によるスピード感ある データ分析へ！ Qlik Senseで セルフサービスBIを実現

ゲーム業界を代表するセガグループにて、モバイル向けゲームの企画・開発・販売等を行うセガゲームス。様々なヒットタイトルを運営する同社のモバイル向けゲーム事業では、アナリストによるデータの集計と分析のスピードに課題を抱えていました。そこでQlik Senseを採用し、運営部門の担当者が直接データを扱うセルフサービスBIを実現。ゲーム運用におけるPDCAの質を向上させることに成功しました。

課題

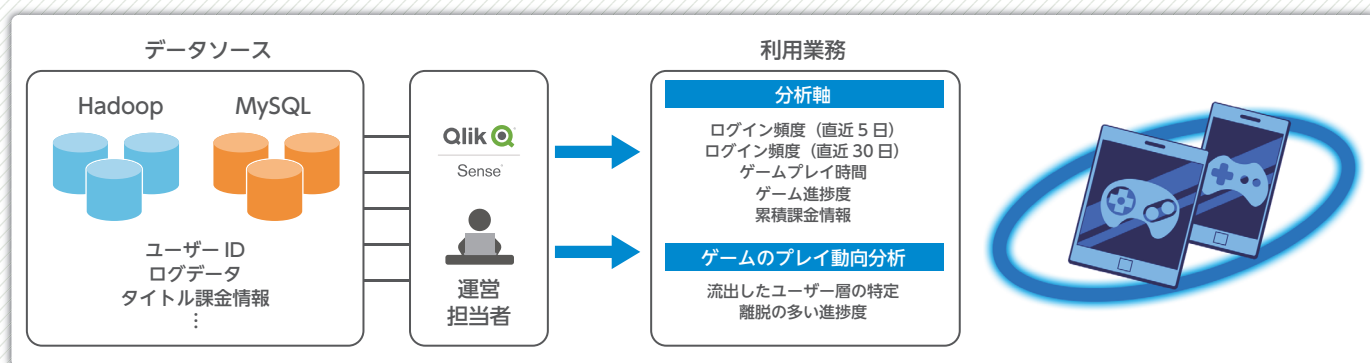
- ゲームユーザーの動向分析に時間がかかっていた
- アナリストしか分析基盤のデータを利用できていなかった
- 上司へ報告するために、分析したデータを何度も整理する必要があった

対策

- Qlik Senseを導入して、データ分析の主体をアナリストから運営部門にシフト
- 運営部門の担当者がQlik Senseの画面を見て、ゲームの運用状況を分析
- 上司への報告もQlik Senseの画面を使うことで、データ整理の工数を削減

効果

- 1週間かかっていたデータ分析が2～3時間に短縮され、運営サイクルが高速化
- 運営担当者が直接データを集計・分析するので、より建設的な議論が施策ごとに可能になった
- セルフサービス型のBIが実現し、アナリストは本来すべきより深い分析に集中できるようになった



Qlik Sense

「欲しいデータがすぐに取れない」 アナリスト依存の分析基盤構築・ 解析のスピードが課題

どのような経緯でBIツールを導入することになったのでしょうか。

私たちが提供しているモバイル向けゲームは、基本的に無料で遊ぶことができます。たくさんのユーザー様にプレイしていただける反面、ゲームに飽きたり不満があるとなすぐにユーザー様が離れてしまう、かなり出入りが激しい業界です。そのため、いかにユーザー様に長く遊んでいただけるゲームを運営できるかが非常に重要になります。例えば、ゲーム上でイベントを開催した後どれくらいプレイしていたか、といったユーザー様の動向を分析し、次の運営に活かしていくために、データ分析をしています。



事業戦略統括部 戦略支援部
データ分析推進課
萬 和貴氏

Qlik Senseを導入する前は、データ分析推進課という専門の部署がデータ分析基盤の開発や運営を行っており、ゲームの運営部門から寄せられるデータ集計や分析の依頼にアナリストが対応していました。ゲーム運営部門では、新しい施策を週に1、2回ほど実施しているため、スピード感のあるデータ分析が求められています。しかし、分析推進課のアナリストが手作業で対応したり、データに直接アクセスできる部署が限られていたこともあり、依頼が集中するとさばき切れず、回答までに時間がかかることも少なくありませんでした。

時間さえ取れば提供にさほど時間を必要としないデータでもゲーム運営部門を待たせることがあり、要請に満足に行く対応ができないことに課題を感じていました。そこでデータ集計・分析環境の改善のためにBIツールの導入を決めたのです。

Qlik Senseの導入で、運営部門が ほしい時に必要なデータがすぐに 得られる状態に

Qlik Senseを選ばれた理由は何だったのですか。

ガートナー社の発表しているマジック・クアドラントの格付けを参考に、いくつかのBIツールを検討しまして、そのうちの一つがQlik Senseでした。他の製品と比較して、Qlik Senseは直感的にわかりやすいというのが最初の印象です。ビジュアルも洗練されておりUIにこだわりがある運営担当者にも受け入れやすいと感じました。

導入の一番の決め手になったのは、連想技術です。弊社の分析では、まずユーザー様の属性をライト、ミドル、コアといったセグメントでクラスタリングしている様々な条件を組み合わせることで、例えばゲームに飽きが来っていないか、ゲームに対して不満を持っていないか、といったことを発見します。こういった様々な条件で絞り込んで分析する上で、この連想技術が非常に有用で、まさに我々がやりたかったことを一番実現できるのがQlik Senseでした。

施策の目標や振り返りがしやすくなり、ゲーム運用における運用 サイクルの高速化を実現

セルフサービス型のデータ分析にシフトして、どのような効果がありましたか。

従来の分析は決まった指標に限られていたり、依頼から1週間かかってようやく分析に着手できるように状況でした。しかし、Qlik Sense導入後は、運営担当者が自分で発想した仮説やアイデアをすぐに分析して結果を得ることができるようになりました。



事業戦略統括部 戦略支援部
データ分析推進課
的 久志氏

運営担当者が、毎朝Qlik Senseの画面でゲームの利用状況をチェックし、運営担当者が自分でデータを扱えるようになりました。そのため、施策の目標が立てやすくなり、ユーザー行動を実際のデータに基づいて検証できるので振り返りも明確になります。施策に対する議論も建設的に進むようになり、結果的に事業全体におけるスピーディかつ質の高いPDCAが実現できたと感じています。

また、以前はアナリストが集計したデータを運

営部門で報告用に整理していたのですが、現在はQlik Senseの画面そのものを使って報告しています。そのためデータ整理にかかっていた0.3人月ほどの工数も削減できました。さらに、運営担当者がデータを扱えるようになったことでアナリストの工数も削減され、本来のアナリスト業務に専念できるようになったという副次的な効果もありました。

セガグループ全体への展開と 活用も視野に

実際にQlik Senseを利用する上で、アシストのサポートはいかがだったのでしょうか。

サポートはかなり手厚い印象がありますね。導入当初は、Qlik Sense独自のスクリプトの書き方がわからなくて、何度かサポートに問い合わせたところ、そのたびに迅速な回答を得られて非常に助かりました。回答内容もわかりやすく、複数の解決策を提示してもらえたりと、問題の解決とアプリの構築に役立ちました。

また、定期的に行われているアシストのセミナーに参加することで、より深くQlik Senseを理解できています。業務の考え方に沿ったプログラムが提供されているので、Qlik Senseの活用面でかなり勉強になっています。

今後のQlik Senseの活用についてお聞かせください。

Qlik Senseを導入したことで、ゲームごとのユーザー様の動向をスピーディに確認できるようになりました。今後はさらに、施策後の将来的な効果もQlik Sense上に表示させて、予測に対して実績がどう乖離しているのかを日々チェックできるようになれば良いと考えています。

また、現在はセガゲームスのモバイルゲーム事業だけでQlik Senseを使用していますが、コンシューマ系のゲーム事業に範囲を広げたり、セガグループ全体で活用していけるようになればと思います。ITの専門知識がない人でも、手元にあるデータの集計や分析ができるという点で、Qlik Senseは非常にお薦めしたいですね。