

データドリブンな組織へ変革。データブリックスの導入で 会社全体の自律性、創造性、モチベーションを向上



世界5,000万人以上のユーザーを誇る ゲーム「G123」を開発・運営

CTW株式会社（以下CTW）は、『Change The World』をミッションに掲げ、2013年に設立された急成長企業である。世界中で5,000万人以上のユーザーを誇り、スマートフォン・タブレット・パソコンのWebブラウザ上で、ダウンロード不要・会員登録不要ですぐにゲームを開始できる『G123』を開発・運営している企業である。また、国内最大規模の自社プラットフォームを強みに「ビビッドアーミー」「クイーンズブレイドリミットブレイク」「百花繚乱」等、高クオリティなゲームも開発・配信している。

『G123』はHTML5のプラットフォームであるため、ゲームに関連するありとあらゆるデータをCTWにて取得可能であり、様々なデータに基づいて意思決定を行なっている。初めは主にマーケティング領域にてデータを活用し、ユーザー獲得可能性・獲得コストの数値化、生涯価値推測等に利用していた。今では同社のマーケティング費用全体の可視化・最適化・制御をし、世界の数百以上のチャネルを網羅している。

AI技術の導入はゲーム領域にシフト、 社員のスキルと創造性を向上

このようなデータドリブンなAI技術の導入は、現在はゲーム領域へシフトしており、労働集約的な仕事を極力排除して自動化し、スケールしていくシステムを構築することで、社員がスキルと創造性を発揮して活躍することが可能になっている。さらに、テックチームではクリエイティブ領域の生産性を高めるバナー生成ツールや、ローカライズの時間を劇的に短縮する自動翻訳ツールも開発している。

最近では生成AI技術の急激な進化とともにGPUのリソースをいかに有効活用するかという点と、増大するデータとAIユースケースに対してコスト面でのスケーラビリティが課題となっており、これらの課題の解決のためにデータブリックスのPoC（Proof of Concept：概念実証）を実施した。その後PoCの中で当初想定していたスコープ以外にも、機械学習やETLのパイプライン構築、データウェアハウス機能があることが判明したため、従来から課題となっていたBI向けに利用



CTW株式会社
執行役員 CDO (Chief Data Officer)
Liao Wei 氏

CTW株式会社
MLOps Leader
Lu Jinyuan 氏

していたデータウェアハウス(AWS Redshift)のコストとデータパイプライン管理の最適化のためにもデータブリックスの検証を行った。

データブリックスの検証により 20%以上のコスト削減、 インフラ管理の大幅な簡易化に成功

検証の結果、AIのユースケースにおいては、推論時にのみデータブリックスのサーバーレスインスタンスを立ち上げることでGPUの利用を大幅に効率化することができ、その結果として少なくとも20%以上のコスト削減に成功した。また、副次的な効果として、従来は自社にてMLOpsのためのインフラ管理を行っていたものの、データブリックスのmlflowのマネージドサービスにより管理が大幅に簡易化された。

また、データウェアハウスのユースケースにおいても、データブリックスのマネージドSparkによりストリーミングデータとして収集しているデータのパイプラインのSLAが向上し、さらにデータフォーマットとしてDelta Lakeを活用することによりユーザーIDの重複等を容易に削除することでデータの品質・ガバナンスの向上も可能となった。

今後もゲームタイトル・利用ユーザー数共に増大していくことが想定されている。また、今後もデータとAIを活用したインテリジェントな新しい働き方を実現するためにも、ゲーム内の画像の作成を大幅に簡易化するなど、生産性を高める取り組みを実現していく予定であり、データブリックスのレイクハウスプラットフォームをフル活用していきたいと考えている。