



## 導入事例インタビュー

» 株式会社白組様



# 決め手は、管理者もユーザーも満足の使用感

## — スプラッシュトップを導入したきっかけは？

CG制作には、ハイスペックなPCとモニター、演算用サーバーが必要なので、以前は出社が必須だと考えていました。これまでも今後の新しい働き方やオフィス利用の効率化を考え、様々なリモートワークに関するツールを検証してきましたが、必要となるスペックがどうしても高くなることや、緊急性もなかったことから、導入までは至っていませんでした。しかし、2020年の緊急事態宣言を受け、弊社も全社リモートワーク移行が喫緊の課題となり、新たにスプラッシュトップを検証しました。

実際に検証してみると、管理の手離れもよく、パフォーマンス的にも全く問題がありませんでした。またスタッフからの反応も上々だったため、「これはもうスプラッシュトップでいこう!」と決めました。

## — スプラッシュトップを選んだ決め手は？

リモートされるPCに対して、カスタマイズされたパッケージのインストーラーを適用できることが大きいですね。インストールを実行すれば必要な設定が全部入って、展開されて管理コンソール側にも通知が来る。そこが管理者としては、すごくありがたいです。その後のアカウント作成のプロセスも、ユーザーにメールが届いて、必要な情報だけ入力すればもう使えるようになるということも管理者としては使用できるまでの説明が簡単でした。

# 社員の9割超がリモートワークを希望

## — スプラッシュトップの利用状況は？

導入当初は100ユーザー程度から開始したのですが、現在は300ユーザー程度を運用しています。白組全社で映像を制作するスタッフから事務のスタッフまで、基本的にはどのスタッフに対してもスプラッシュトップを提供し、リモートワークをしてもらっています。

全社的にリモートワークを取り入れてからおよそ1年経過しましたが、現在でも、大体7割はリモートワークを継続しています。リモートワークをしているスタッ

### user's profile

#### 株式会社白組

3DCGからアニメーション、VFXやミニチュア制作まで幅広い技術を扱い、CM・映画・ゲーム映像の企画・制作を行う映像制作会社。1974年の設立以降、「お客様に対して心の糧になるようなコンテンツ制作」を理念とし、これまでに『ALWAYS 三丁目の夕日』シリーズや『シン・ゴジラ 劇場版』、『STAND BY ME ドラえもん』シリーズなど、多くのビッグタイトルに携わってきました。

同社では、従業員がより働きやすい環境を提供するため、以前より様々なツールの検証を行ってきましたが、2020年の新型コロナウイルス感染拡大による緊急事態宣言を受け、全従業員のリモートワークが急務となりました。

今回は、株式会社白組 システムアドミニストレータ 入田 堯光氏に、そのような環境下でスプラッシュトップを導入した経緯や、導入後の従業員の反応、今後の活用計画についてお伺いしました。



#### interviewee

株式会社白組

システムアドミニストレータ 入田 堯光 氏

### movie



インタビュー動画  
フルバージョン  
(約9分)

フの約3割はフルリモートで週1日も出社していません。その他の5割くらいは週2〜3日出社するかどうかというところですね。現場のチームマネジメントも工夫し、効率化できている結果だと思います。

### —運用・管理で大変なことは？

弊社は多くのフリーランスの方にご協力いただいております。多い時では100名程の方が出社していましたが、現在はスプラッシュトップを使っております。社内にリモートしてもらうPCを用意しアクセスしてもらい、一緒にプロジェクトを

進めていくという流れです。特に管理上で苦労していることはないですね。ウェブコンソールで全て管理できるので、契約期間のタイミングでの管理もすぐに対応できています。

### —導入時の社員の反応は？

最初は、「本当にリモートで作業ができるの？絶対に生産性が落ちるよ。」という反応も一部ありました。ただ、実際に導入してみると、普通に制作作業ができるし出社がなくなることによる通勤時のストレスがなくなり、以前よりも生産性が上がったというスタッフもいます。

昨年と今年に社内アンケートを2度行ったのですが、昨年は大体8割〜9割程のスタッフがリモートワークを継続したいと回答しました。そして今年にはほぼ全てのスタッフがリモートワークを継続したいと回答しており、意識の変化を感じています。

通勤に片道1時間半〜2時間かけて出社していたスタッフもいたのですが、往復で1日4時間を通勤に使うと考えると、かなり大きいですね。それがないだけで、朝もゆっくりできるようになったとの声もあがっています。

## 遠隔地のアーティストの雇用へつなげたい

### —白組が考える「これからの働き方」について

映像制作は、制作を始めるとどうしても作業に没頭してしまい、昔は長時間労働や徹夜をする人もいましたが、それでは長期間の作業を続けることはできませんよね。そこを鑑みて、白組の働き方改革としてきちんと労務時間を管理したうえで、有給消化も徹底して行っています。今後の働き方改革の一環として、リモートワークが就業スタイルの1つであれば、人材の流出も防げるだろうし、これまで雇用が難しかったアーティストとの連携もどんどん増やしていくことができるのではないかと考えています。

### —スプラッシュトップの今後の活用計画は？

緊急事態宣言によるリモートワークのために導入しましたが、これまでも白組の働き方改革に「より柔軟に、生活と仕事のバランスをとっていきましょう」という方針があります。そこで、今後もスプラッシュトップを使った

リモートワークを私たちの働き方の1つとして運用していこうと思います。

また、スプラッシュトップ導入後の大きな変化として、遠隔地のアーティストを雇用できるようになりました。フリーランスのアーティストは日本各地にいますが、これまでは出社前提での雇用だったので、遠隔地にいるアーティストには、プロジェクトに参加してもらうのが難しい状況でした。しかし実際にリモートワークをやってみて、思っていた以上にうまくプロジェクトを動かせることがわかったので、最近では九州や東北のアーティストにもリモートで東京の弊社の案件に参加してもらうということもできました。

### —リモート環境で1つの作品を制作することは難しい？

1つの作品を作るうえで作業の段階がいくつかありますが、最初のアイデアを練る段階や、仕様が固まるまでのコミュニケーションは、やはりリモートワークだけでは難しい部分があるという話をスタッフから聞きます。

しかし作業の工程が進み、スタッフの役割が明確になってきたタイミングであれば、リモートワークのほうが作業効率があがるというところもありますね。

### —クリエイティブ業界 × リモート技術の今後に期待することは？

やはり映像業界なのでリモート作業中の映像の品質があがるように通信品質が向上することは期待します。より先の話ですが、高速な通信網を利用して、かつクラウドサービスと高度に融合したリモートサービスを使用することで、タブレット端末が1台あればどこからでも高品質なクリエイティブ作業ができ、かつクラウドサービスを使用することで、どこからでもチームと一体になって仕事ができるという世界が来ることを期待していますね。