

同社は以前から、従業員がストレスなく働ける環境を提供するため様々な取り組みを行ってまいりましたが、ゲーム制作という業種柄、リモートワークの導入は検討していませんでした。しかし、2020年の新型コロナウイルス感染拡大により、従業員の安全のため、全社的なリモートワークの導入に踏み切りました。

今回お話いただいたのは、ICT マネージメントグループ グループ長 古本 友彦氏と、代表取締役社長/スタジオヘッドの稲葉 敦志氏です。

まずは Splashtop 導入に携わった古本様にリモートワークまでの経緯や導入前後での変化を中心にお伺いしました。



ICT マネージメントグループ/グループ長 古本 友彦氏

## 最も大きなポイントは、セキュリティレベルをコントロールできること

### —スプラッシュトップを導入したきっかけは？

コロナ禍が大きな理由の1つで、早急にリモートワークを構築しなければいけない状態になりました。弊社の場合、同じ場所でしゃべりながらゲームを作って、(作品の)クオリティをあげていくというパターンが多かったので、在宅勤務はあまり行っていませんでした。しかし、急遽やる必要がでてきたため、複数の製品を検討した結果、スプラッシュトップが1番ふさわしく、迅速に環境が構築できるということで導入が決まりました。



### — 出社からリモートワークへ移行した人数は？

コロナ禍になり、一気に200名を超える人数の導入を行いました。これまで会社で行っていた業務を全部リモートに移行したので、かなり大変でしたね。

### — 複数ツールを検証した中で、スプラッシュトップを採用した決め手は？

管理者が色々な機能を管理できて、(特定の)機能をオンにしたりオフにしたりとか、セキュリティのレベルをコントロールできるという点が最も大きかったですね。インストールも簡単だし、私物のPCでも使えるので、機材の調達が間に合わない場合でもすぐに対応できます。セキュリティ面もあまり心配しなくても安全にリモートで業務ができるので(導入までの)スピード感もよかったので、選ばせていただきました。

## user profile



PLATINUMGAMES INC.

### プラチナゲームズ株式会社

家庭用テレビビデオゲームの企画・制作を行うゲームスタジオ。コンテンツ制作を通し、「ユーザー満足度世界一のゲームスタジオ」になることをビジョンとし、『BAYONETTA』シリーズや『NieR:Automata』など、海外人気も高いヒット作品を発表。

## —現在のユーザー数は？

コロナ禍になった当初は、ほぼ全社員が導入していたのですが、だんだん在宅期間が長くなると、制作部門のスタッフはローカルにPCがあった方がいいケースと、会社にPCがあった方がいいケース等が分かってきました。また、職種によっても様々なので、現在は入社と在宅の両方を使い分けているスタッフが多いです。



ゲームの制作に関わらないスタッフは、スプラッシュトップだけで引き続き仕事をしています。プログラマーの場合も、特にローカルのPCである必要がないので、スプラッシュトップを使っています。一方、アーティストだと、ローカルPCとスプラッシュトップを併用するケースがあります。

スプラッシュトップのいいところは、PC本体は会社にあるので、会社のネットワークやサーバーとのやり取りはやっぱり速いですね。場面に応じて使い分けています。

## リモートワークの導入で、各拠点の物理的距離から解放された

### —導入当初と現在で、ユーザーの変化は？

やはり最初はトラブルというか、やりやすかったり、やりにくかったりということがありましたが、だんだんリモートワークにも慣れてきて、良いところが目立ってきているかなと思います。やっぱり通

勤時間がなくなるのは楽しんだり、家族がいる人たちも楽になったり、スプラッシュトップのおかげでだいぶ快適にリモートワークができるようになったなと思います。

### —管理者側からの使用感は？

セキュリティ面を考える必要がかなり少ないので、導入に対するリスクは少ないと思います。あとは、アクセスコントロールも基本的に管理者側でコントロールできるし、安心して導入できました。メンテナンスもそれほど工数がかからないので、利便性が1番のメリットかなと思います。プロジェクト単位で人の出入りも激しいので、その管理の面でもやっぱり楽ですね。

### —ゲーム制作業界でリモートワークを取り入れるメリットは？

クリエイティブな仕事なので、やはり9時から17時まで働いて切り替えるというよりも、常に色々と考えている中で発想があるという人も多いです。なので、思いついた時に作業ができたり、フレキシブルな勤務体系や家庭の事情なども踏まえて、その人のライフスタイルにあわせて仕事ができたりする点が、クリエイティブな仕事において特にメリットになるのではないかと思います。

また、弊社は東京と大阪に拠点があるのですが、リモートワークの導入前は、拠点間でコミュニケー



©PLATINUMGAMES INC. THE WONDERFUL 101: REMASTERED

シヨンギャップのようなものもありました。しかし、リモートワークがまざることにより、物理的な拠点が本当に関係なくなってくるので、それは逆にメリットになったと思います。

## 出社とリモートの併用で、世界中のクリエイターとつながる未来へ

### —プラチナゲームズが考えるこれからの働き方は？

弊社の場合、リモートワークだけではなく、一緒の場所で話すことで作品のクオリティをあげていくことも大事だと考えているので、リモートワークと出社日をローテーションで運用するなど、両方のメリットを生かせるようなスタイルをこれからも続けていく予定です。

### —ゲーム業界×リモート技術に期待する今後の展開は？

やはりゲーム業界だとネットワークで送るデータ量が莫大なので、速い通信であったり、クラウドの利用であったりと、様々な要素でそのギャップがなくなっていくと、色々な場所で業務ができるし、一緒に集まってでも業務ができる。このようなことをあまり意識せずに仕事できるようになると楽しいなと思いますね。

もちろん、日本だけに限らず、世界中のクリエイターと仕事をしていきたいと考えていますし、ありがたいことに、プラチナゲームズのファンと一緒に仕事をしたいと思っていてくれる人が世界中にいらっしゃるの、リモートが普及した結果、一緒に仕事をできる機会も増えるのではないかなと思います。

## “なんとか”じゃなくて、“ふつう”に仕事ができる感動

### —初めてリモートワークを導入した印象は？



代表取締役社長/スタジオヘッド  
稲葉 敦志 氏

次いでプラチナゲームズ株式会社代表取締役社長/スタジオヘッド稲葉敦志氏にお伺いしました。

やっぱり世間の皆さんも一緒だと思うのですが、弊社も、コロナ禍の中で業務をどう続けていくかがとても大きな課題になりました。会社にみんなで集まることはできないけれど、仕事は止められない。色々検討した中で、リモートでオフィスのPCを操作して仕事ができるという利便性から、物は試しにと使い始めました。これまで僕はリモート環境で仕事をしたことがほとんどなく、リモートアクセスツールとして、本格的に使うのはスプラッシュトップがほぼ初めてなのですが、日々の業務で使う分には全くストレスがないです。

自宅で仕事をしながらオフィスのPCに快適にアクセスができるようになって、「新しい環境を手に入れた！」という感覚がすごく強かったですね。単純にリモートでアクセスして、なんとか作業ができるということではなくて、普通に仕事ができるという事に感動を覚えたのは、今でも記憶に残っています。

### —スプラッシュトップの使用感は？

比較や選定というプロセスはIT部門のスタッフが行いましたが、ストレスがないのが一番じゃないですかね。ストレスを感じさせないって、結構大変なことだと思うんですよ。いろいろ努力をして、いろいろ工夫して、その結果自然なものになっていると思います。ゲームもそうなのですが、インター

フェースも、たくさん工夫しているからこそ、普通に気持ちよく触れるんですよ。だから、全然支障なく使えたということは、逆に、「これはすごいツールだな」と思いました。

また、僕の自宅環境は特殊かもしれませんが、コ



ロナ禍になって、50インチのモニターで作業をしているんですよ。下半分にスプラッシュトップとオフィスの二画面を映して、上半分で自宅のローカルPCを映しています。こうすることで、自宅とオフィスどちらの環境も混在して同時に見ることができ、今までとはまた異なる効率がうまれました。こっち側でこんなことをしたり、あっち側ではあんなことをしたり、同時に把握できるようになったので、それもメリットが大きいなと感じたところですね。

## ストレスのない操作性は、当たり前ではない

### ——操作にストレスがないことについて

ストレスがないことはなかなか評価されないんですよ。当たり前のように受け止められていますが、そんな当たり前は全然当たり前じゃないというのは、本当にすごく感じる場所なので。そのようなことをごまかして華美なUIを装備したり、出さなくてもいいような情報をどんどん出してきたり、そういうことで“やってる感”を押しつけるよう物って、本当にダメだと思うんですよ。

そんなダメなツールって山ほどあると思うので

すが、そんな「どうですか？やってますよ、いいでしょ？」みたいなことをやらずに、ちゃんと仕事が成立しているのは素晴らしいことだと思いますよ、本当に。何でもそうですが、作って見れば初めてわかると思うんです。

例えば、今リモート会議ツールがいっぱいあって商品も色々ありますが、それぞれ一長一短あって、プログラミング技術のある人が適当に作ってみても使い物にはならないと思うんですよ。だから、すごくいいリモートツールの背景には、映像の圧縮技術や、リアルタイムのコーデック技術など、色々な技術があってこそそのストレスの無さではないかと思います。その背景を知らずに「なんだ。こんなの誰でもできるじゃん」と言う人が、たまにいるんですよ。ゲームもそうですが、「そんな訳ないだろ！」と思うんですよ。ただ、とても説明しづらいところでもあるので、僕はそんなところに、本当に突っ込んでる人たちや技術者、企業等には本当に敬意を払います。

## ゲームと同じで、リモートワークの良い面を突き詰めていきたい

### ——導入前後での変化は？

すごく正直に言うと、このコロナ禍が無ければリモートワークを取り入れることはなかったと思います。やっぱり、実際にみんなで集まって、色んな意見を直接交換して積み上げることはとても大切だし、それ自体は現在も大切だと思っていますが、バランスが大事なのではないかなと。やっぱり人間って、集中して仕事ができる時間がある方がいいと思うので、そんな時は在宅の方がいいだろうし。

昔はゲーム業界って全体的にすごく若かったのですが、現在では歴史もできてきて、幅広い年代の社員が働くにあたり、生活と仕事のバランスが取りづらくなってきています。でも、在宅勤務になれば、例えば子供を幼稚園に送り迎えしやすくなったり、自分で時間を調整すればプライベートの用事を済ませることができたりと、メリットがとてもあるんですよ。

また、みんなで集まる時間と個人で集中する時間のメリハリができたことも、コロナ禍の怪我の功名というか、すごく大きな変革であり、発見でしたね。とはいえ、現在も試行錯誤しながら一番効率がいい方法を探っている段階ですが、リモートワークとみんなが集まる働き方をうまく両立させるのがすごくいい働き方だなと実感しています。

僕は、1つの環境が変わった時に、その不自由さだけを取り沙汰しても仕方がないと思っているのですが、それはゲームも同じなんです。面白くないことを潰していても面白いゲームはできないので、面白いと思うところをどれだけ伸ばすかという考え方でやる仕事なんです。だから、リモートワークの環境も、いいところをどれだけ伸ばしていけるかをどんどん突き詰めていきたいなと思っています。

### ——各拠点間のコミュニケーションの変化は？

距離感が逆になくなりましたね。弊社は大阪と東京の二拠点を中心にしていますが、実は、立ち上げ当時は結構問題があって……。大阪と東京という物理的な距離の中で、どのように協力して仕事をしていくべきかという答えがあまり出ていなかったんです。ただ、現在のように強制的にリモートワークになると、逆にもう大阪にいようがどこにいようが一緒だから、急速にみんなのリレーションシップが強まったと感じています。この環境でなければ、多分リアルが最優先だったので、大阪と東京の間になんらかの溝ができいたと思うんです。例えば「会っ



た事がない」とか「あまり喋ったことがない」とか……。でも今の僕もそうなのですが、「この社員ってどっちの拠点にいるの？」って、もうよくわからないんですよ。だけど、工作上必要だから連絡を取って、後に「東京にいたのね。」みたいなことが結構あって。

やっぱり仕事と生活のバランスの話になりますが、例えばご家族の都合で実家にいなければいけないとか、様々な事情もありますから。弊社は外国人スタッフも多いので、帰国しなければいけなくなったということも最近たくさんありますが、それも「仕方がないじゃない？」という風に受け止められるようになりました。どこの拠点にいても距離は一緒で仕事ができるという感覚に移行してきているので、色々なスタッフとの仕事の幅がとても広がりましたね。

## ソフトウェアがもっと自由になる未来

### ——ゲーム業界がリモート技術に求めることは？

どこまでレイテンシーを減らせるかが相当ネックですよ、やっぱり物理的な距離がありますから。例えば、日本とブラジルで対戦格闘ゲームをやって、普通の対戦格闘としてプレイするのは辛いと思うのですが、日本のエリアに区切った時に、ユーザーが距離を全く感じないようにするには、悪く言うと、「ごまかしのテクニック」も必要だと思うんです。例えば、バックエンドの方ではある種の未来予測



©PLATINUMGAMES INC. THE WONDERFUL 101: REMASTERED



© PLATINUMGAMES INC. World of Demons - 百鬼魔道

をしていて、「当たった物以外の結果は捨てる」みたいな。そして実際に入力があつたら、都度計算するのではなく、予め計算していくつかの結果を出しておく。その場合、フロントエンド側ではそれに噛み合ったシステムが必要になる。そういう仕組みは、どちらかだけが考えることではなくて、どちらもがそのような考え方やニーズを生み出していくことによって発展するものだと思います。バックエンド側で何か考えていてもフロントエンド側が対応しなければ意味が無いけれど、「こっち側からだったら、こんなことができるんじゃない？」と、先進的なことをどんどん考えていくことで技術が進化していくと思うし、それによって遊びの幅の選択肢が広がっていきます。

現在はオンラインゲームでも、シューティングゲームという銃で撃ち合うゲームがメジャーですが、あれの一番いいところって、敵と自分の距離がすごく遠いことなんですよ。すごくごまかしやすい。これが、敵が目の前にいて殴るようなスタイルだと、殴ったことに対しての挙動がずれた場合、見た目にすごくわかりやすいんです。でも、遠くの敵を撃つ場合、実際に当たっていない絵面でもごまかすのはとても簡単なんです、見えないから。それってある種のゲーム性の制約となってしまうので、そうではなく、フロントエンドとバックエンド両者の技術が進化して制約そのものが取っ払われていく未来になると、僕たちはすごく楽しくていいなという妄想はよくします。

## ——ゲーム制作×リモート技術の今後に期待することは？

僕らみたいなゲームソフトウェアを作っている人間って、プラットフォームは何でもいいんですよね。現在は、任天堂、ソニー、マイクロソフト等、様々な会社のゲームハードウェアも出ているし、iPhoneやAndroidでもゲームが遊べる。現在の構造だと、ハードウェアがあってソフトウェアがあるという対の関係がありますが、ゲームソフトウェアの作り手である僕たちから見たら、本来は、ソフトウェアは自由な物だと思っているんですよ。

別にBlu-rayレコーダーでゲームが遊べてもいいし、オンデマンドでテレビ上で遊べてもいいし、もっと違う形があるかもしれない。カーナビの中で遊べてもいい。つまり、「ソフトウェアが面白ければなんだっていい」という考え方です。そして行き着く先としては、やはり「ユーザーが見えないところで、それが動いているものがあればいい」という考え方になるのではないかと思います。ユーザーが知らないところに、誰が維持しているのかは知らないけれど、巨大なサーバーセンターがあって、それを届けてくれるインフラや通信環境がある。でも、最後に表現をするフロントエンドとちゃんときれいに繋がないと、どれだけソフトウェアが面白くても、すごくラグがあったり、プレイ人数に制限がかかるなど、ゲームに制約が出てしまったり、色々な面白く無いことが起きてしまいますね。

リモート技術がこの時代に取り沙汰されてきているのって、僕はすごくおもしろいことだと思います。ゲーム業界的にも、もしかしたらこれを機に、そんな未来に一步近づくことが出来るかもしれない。すごく親和性が高く、大切なことだなと思っています。

### access the movie

掲載中のプラチナゲームズ株式会社様のインタビューは動画でご覧いただけます。右記のQRコードからアクセスしてください。

