



Splashtop 導入事例インタビュー

株式会社サンジゲン

全国 8 拠点で事業を展開している同社は、TVアニメ・劇場アニメ・オリジナルビデオアニメの 3DCG アニメーション制作を中心に手掛ける制作会社。これまでに『BanG Dream!』シリーズをはじめとしたさまざまな作品の制作に従事。



システム・開発部 セクションマネージャー 中村 公栄氏

同社は、2020 年の新型コロナウイルス感染拡大の影響を受け、全社員一斉にリモート勤務への切り替えが必要となりました。「これまで会社で行っていた作業と同等のレベルで業務を遂行できること」、また、「セキュリティ管理を可視化できること」を主軸として、リモートシステムの導入を 10 社以上の中から検討していました。

今回は、作業効率の担保とセキュリティ面の保持を、スプラッシュトップを導入することで、どのように改善されたのか、スプラッシュトップを導入した決め手や、今後のリモート技術に期待することについて伺いました。

まずは、システム・開発部 セクションマネージャー 中村公栄氏にお話を伺いました。

クリエイターと管理者の要望をバランスよく叶えるには？ 最適解が「スプラッシュトップ」だった。

全方位からのリクエストをバランスよく叶えるために

—導入経緯は？

コロナ前からリモートワークシステムの検証は現場のスタッフを交えて行っていましたが、現実的に実用レベルではないと感じていました。スタジオ内からの使用では問題ないのですが、スタジオ外からの使用を考えると実用が難しかったです。VDI 検証も行いましたが、結局使用できるレベルではありませんでした。

しかし、新型コロナウイルスの感染拡大に伴い、「使えない」で話を終わらせることができなくなってしまいました。スタッフからの要望を聞く中で、早急にインフラを整備する必要があったため、片っ端からリモートソフトを検証し、良いものを選択しようという動きから始まりました。そして、最終的にスプラッシュトップを選択することになりました。

—リモートツールに求めていたスペックは？

クリエイター全般の要望は、「操作に対してレイテンシーが低いこと」でした。

個別では、モデラー側からの要望は、「作ったものに対して正しい色が出ていること」でした。

さらにアニメーター側は映像を作るので、「フレームレートがしっかり出ている、かつ映像と音声一致している」ということでした。また、作品の最終チェック担当者からも同様の要望がありました。

操作ができるだけ少なく、色の正しさやデバイス使用ができるのかなど高い要件があったことから、すべての要件をクリア



©BanG Dream! Project

するツールはないけれど、その中でも最適なツールがスプラッシュトップでした。

—スプラッシュトップを採用した決め手は？

先ほどはユーザー側からの要望でしたが、情報システム側の要望としては、誰がいつ使用しているのかなど、セキュリティ管理を可視化できるものを探していました。社員数も多いため、どれだけ良い映像を転送できても、ツール自体の管理ができなければ使用できません。また、その逆でも使用はできないので、一番バランスがとれているツールがスプラッシュトップでした。



専属の方には完全にスプラッシュトップを付与し、外部環境から会社のシステムにアクセスして仕事を行っています。

会社と自宅両方で使用する方にもスプラッシュトップを付与しています。

プラスαで、会社に出社できない理由がある方には一時的にスプラッシュトップを付与して作業を行っている場合もあります。

コロナ禍なので、体調不良後の自宅待機中に会社に行くべきではないが、仕事は休めない場合などもあるので、家でも会社でも柔軟に切り替え、業務ができる環境を整えています。

—導入後のユーザーの反応 / 管理者側の反応は？

もちろんすべての作業ができるわけではありませんが、特にアニメーター側で言うと映像と音声不一致、コマが出ていないなど、今までできなかったものが作業できる環境になったことが大きいです。

管理者側から見ると、誰がいつ使用しているのか、ユーザーの認証を取りコントロールすることができる、不要なデバイスは切ることができるなど、手軽に管理できるので使いやすいので、制作側、管理側とのバランスが良いツールだと思います。

—ツールを快適に使用するため、インフラ整備も万全に

—社内のインフラ整備は？

弊社の特徴として全スタジオで同じ作品を使っているため、インフラが重要になります。

全スタジオで同じ作品を作るためには、しっかりとしたインフラ基盤が必要です。

とはいえ、もちろんコストとのバランスもあります。

C G系、映像系は様々なマシンの電力を消費するので、ポジティブな理由、ネガティブな理由それぞれありますが、単純に電力が足りないからという話もあります。

結局自社内でサーバールームを作るにしても大電力を敷く必

リモートツールを検証するも、実用レベルには物足りず…

—導入前のツール比較について

有償、無償問わず 10 個以上のツールを検証しました。多くのツールは、LAN 内なら上手く操作できますが、インターネット環境になると使えないというツールが多かったので、実務での使用は難しかったです。

—導入時に困ったことは？

クライアント側のビジネスアプリをユーザー側が入れ、配布したアカウントでログインし繋げてもらうだけという手順のわかりやすさから、サポートもほとんど必要ありませんでした。サポートに時間がかかると作業が進まないため、導入のしやすさでも大変助かりました。

目的に合ったツールで柔軟な働き方へ

—現在の運用状況は？





要があるので、大電力を敷くコストと、データセンターを借りるコストはそれほど変わらないため、やはりバランスが重要になります。

データセンターを借りれば、拡張も減らすことも好きにできるので、今後様々な施策ができるのだろうとは考えています。

VPNとリモートデスクトップのセキュリティ比較について

—VPNのセキュリティについて教えてください

VPNのセキュリティが高いかという点、諸説があるだろうなと思っています。

VPNを使用するという事は、相手方の端末や環境を信用しているということだと思いますが、この場合は必ずしも信用すべきでない場合があると思っています。

相手を信用せずにリモートを許可することを考えると、スプラッシュトップは悪くなく、私たちが信用できないと思えばスプラッシュトップならいつでも管理者側で接続を切ることができます。

また、VPNがゼロトラスト的なのかという点、そうではないと思っています。

境界のファイアウォール制御もしないといけないうし、制御をしたところで何を許可するのかをコントロールしないといけないうし。

色々な課題がある中で諸説あるとは思いますが、(ゼロトラスト的な)リモートアクセスは良い選択だと私たちは思っています。

—サンジゲンが目指す「これからの働き方」は？

将来的にデジタルの技術はどんどん進化していくと思います。

その中で、最近のVDIのようなユーザー側がメインマシンをもたないという流行りもあります。とは言え、クリエイティブに扱えるかと言うと現状は扱えてはいません。

その課題があるからこそ、クリエイティブ側はリモートにはなりきれていないという現状があると思います。この課題が今後改善されれば、クリエイティブ側だろうと物理的な場所にとらわれずに働くことができるのだらうと思います。その上で、出社かリモートなのかを選択できる環境を、インフラ側で作ってあげればと考えています。

続いて、スプラッシュトップを導入した決め手や現場での使用感、今後のリモート技術に期待することについて『BanG Dream! ぽっぴん'どりーむ!』の監督も手掛けた創造部 部長 植高正典氏にお話を伺いました。

リモートでも映像と音のズレがない。家でも現場の使用感は1番の決め手。

既に導入していたリモートツールは映像と音声の遅延が課題だった

—導入前の課題は？

既に別のリモートツールで作業をしていたのですが、編集された映像の最終チェック工程において、最初はわからなかったのですが、映像と音声そのものにズレがあるのでは？と気が付きました。そこで、データをダウンロードして確認すると、ズレがなく、映像と音声に遅延が発生していることがわかりました。

その問題を解決するために様々なツール導入を検討する中で、スプラッシュトップを使用してみると、映像と音声に遅延がほとんど生じない状態で映像の確認ができました。

—スプラッシュトップを使用している部署は？

当社では、スプラッシュトップを全社員が使用しているわけ



創造部 部長 植高 正典氏



ではないのですが、スプラッシュトップはソフトウェアの完成度が高いため、一番重要なチェック工程でミスなく納品するために、ディレクター等のチェックする側の社員だけが利用しています。その他の社員は違うツールを使用しており、業務によりスプラッシュトップとその他のツールを使い分けています。

——他社製品と比較して、スプラッシュトップを選んだ決め手は？

先ほどの回答と重複するのですが、リモート勤務で作業する際に、どうしても映像と音声のズレが生じてしまい、長尺の作品になる程、映像と音声の遅れが発生する状況でした。

改善できるツールを導入できないかと検討していた中の1つが、スプラッシュトップだったのですが、実際に使用してみると、映像と音声の遅れをまったく感じる事がなく作業を進めることができました。「これなら問題なく映像と音声のチェックができる」と実感したことで導入を決めました。スプラッシュトップを導入したことで、コロナ禍でも滞りなく業務を進めることができ、大変助かりました。

——スプラッシュトップ導入時のクリエイターの反応は？

使用する上で違和感は特にありませんでした。

逆に、「家にいても会社にいる環境と同様に作業することができるのか!!」という反応でした。

リモートワークで業務効率化、作業時間の確保にもつながった

——劇場版『BanG Dream! ぽっぴん' どリーむ!!』製作時の使用感は？

家と会社では使用している機材等も異なるため、完全に同じ環境とは言えませんが、会社のサーバーでスプラッシュトップを立ち上げるだけでアクセスができ、最新の状態のものを

チェックできることが良かったです。

パソコンを立ち上げて数クリックするだけで、会社と同じ環境で作業を開始できる手順の簡単さと、家で作業をしても、会社で作業している時との違いを感じないところが気に入っています。自宅で簡単に作業チェックができるので、現場からの移動時間を短縮し、作業時間を確保することができるので効率化にも繋がっています。

——リモートワーク導入後、サテライトスタジオとのやり取りに変化はあった？

スタジオが離れていると、何が行われているのか等、進捗がわかりにくい部分があります。

弊社は、以前からサテライトスタジオと複数のスタジオが日本中にあるので、距離感を減らしていく動きとして、仮想スタジオの導入なども行っています。

リモートワークで壁を越えて、国内外問わず新たなクリエイティブへ

——クリエイターがリモートワークをするメリットは？

セキュリティに関する問題はありますが、時間と場所を自由に使える点にメリットを感じています。国内、海外問わず同じデータを扱えるので、住んでいる環境や人種、文化が違ってもスプラッシュトップを使用することで、その壁を越えて業務を行うこともできるのではないかと感じています。

——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？

CGによる映像制作には、まだマシンパワーが必要ですが、時代とともに変化しています。コロナの影響もあり、リモートソフトなどにも目が向くようになり、さらに、通信技術も向上しているので、時間や場所にとらわれずに働ける環境や社会へ、日本が変わっていくことを期待しています。

access the Movie

掲載中の株式会社サンジゲン様のインタビュー動画は以下QRコードからご覧いただけます。

中村 公栄氏



植高 正典氏

