

“ビジネスのハブ”になるための シンプルで使いやすいビデオ会議室

プロダクト本部 システム部 テクニカルディレクターインフラエンジニア 関剛氏

プロダクト本部 システム部 マネージャー 新井勇太氏



The Pokémon Company

ポケモンのゲームソフト、カードゲーム、映画、グッズなどをプロデュースし、ライセンス管理を行う。子会社にオフィシャルショップであるポケモンセンター、ポケモンストアの運営を行う株式会社ポケモンセンターなどがある。

株式会社ポケモン 〒106-6108 東京都港区六本木6-10-1六本木ヒルズ森タワー8F <https://www.pokemon.co.jp/corporate/>



(左) 関剛氏 / (右) 新井勇太氏

ポケモンをプロデュースする会社、株式会社ポケモン。「ピカチュウ」「イーブイ」など、それぞれポケモンの名前が付けられている明るい雰囲気の会議室には、シンプルながら社内・社外とのビデオコミュニケーション効率化のための工夫がギュッと詰め込まれていました。ビデオ会議システム導入当初から現在までを知るお二人に、お話を伺いました。

3種類のミーティングソリューションが 混在する会議室

Q: ポケモン様では、ビデオ会議システムとして Google Hangouts Meet を全社的に使用され、併せて Zoom や Poly のビデオ会議システムも使用されていますよね。

もともとは、取引先が使っていたPolyのテレビ会議システムを長い間使っていました。Google Hangouts Meet は我々情報システム部門がGoogleのG suiteを導入した際にあわせて採用しました。価格も比較的安価であったため、すべての会議室に Google Hangouts Meet を導入しています。Zoomに関しては、取引先の意向でPCだけではなく、部屋として使いたいという要望があり ZoomRoomsを導入しました。そのため、3種類のビデオ会議システムを併用しています。(関氏)

Q: 以前は、会議の設備についてはいくつか課題があったと聞きしました。

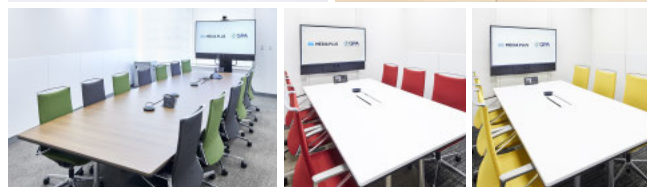
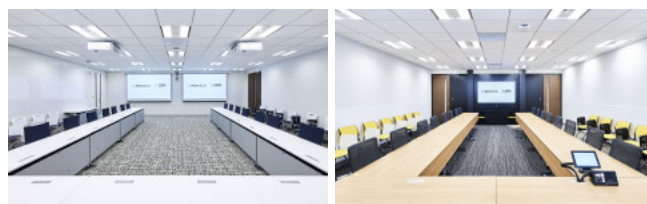
はい。大きく二つの課題がありました。

ひとつ目は、リモコンが混在することです。モニターのリモコン、Google Hangouts Meet 用のリモコン、Polyのリモコン、そしてZoomのiPadコントローラーがありました。そのため会議室のテーブルの上がりモコンだらけになっていました。

ふたつ目は、ディスプレイの電源ボタンをオンにした後のフィードバックが無く、「電源がオンになっていないのではないか?」とユーザーが電源ボタンを連続して操作し、結果としてオフ・オンの繰り返しになって正しくモニタが起動できない場合があることです。(関氏)

Q: なるほど。そもそもGoogle Hangouts Meet (当時は Chromebox) はご自身で設置されていたのですか?

そのとおりです。一番はじめにGoogle Hangouts Meetを導入した時は、あらかじめディスプレイが会議室の壁にマウントされていました。我々があとからChromeboxをディスプレイの裏側や机の下に取り付けたりしていました。作業が複雑で大変でした。カメラが正しく固定できずに落ちたり、Chromeboxのケーブルが抜けやすくなっていました。また、ディスプレイサイズが小さくて文字や図表が見にくいと感じるユーザが多かったです。ユーザーが会議のたびにディスプレイを動かして、傷がついてしまっていたこともありました。これらも課題でした。(関氏)



目指したのは、ユーザーを迷わせない 「シンプルで分かりやすい」こと

Q:それらの課題を解決するため、当社から提案させていたのが今のポケモン様の「スタンダード」となっているシステムですね。そのコンポーネントとして特徴的なのが、この物理的な「ボタン」のついたボックス。どうしてこの形になったのですか?

「シンプルで分かりやすいこと」を目指しました。液晶タッチパネルも検討したのですが、この形状のボタンだと明らかに押すべきところが分かります。ON / OFF 状態によって点灯するボタンの色を変えたことで、ディスプレイのオン・オフなどの状態が明確になります。シンプルさを追求しつつ、ユーザーの利便性を考えた提案だと思い導入しました。(関氏)

これであればマニュアルもいりません。私は入社して半年ほどですが、操作が直感的でとても使いやすかったです。お客様も会議室に入ってきて、すぐに操作できる。これまでのリモコンの課題、ディスプレイの課題なども解決されました。(新井氏)



全ての会議室に設置された「ボタン式の切り替えボックス」

マイク・スピーカについて 「意識しなくて良くなったこと」が一番のメリット

Q:ビデオ会議はどの程度ご利用されていますか?

毎日、常にどこかで利用されていると感じるほどの頻度です。我社はお取引先のハブとなってビジネスを進めていく会社であるため、継続的なミーティングが多いです。前述のとおり、すべての会議室で Google Hangouts Meet が利用できるようにしていますが、これはビデオ会議の有無によって、ユーザが会議室の変更や予約のやり直しなど無駄が発生しないようにするためです。(新井氏)

Q:他にもこのスタンダードなシステムにおいて工夫している点がありますか?

マイク・スピーカを各システム(Google Hangouts Meet / Poly / Zoom)ごとに用意する利便性が良くないため、一つのマイク・スピーカ

力を全てのビデオ会議システムで共通して使えるように工夫しました。当初はリモコンと同じように各ビデオ会議システム用の三種類のマイク・スピーカを設置していました。現在はユーザーがどのビデオ会議システムのマイク・スピーカであるかを「意識しなくて良くなったこと」がこの工夫の良かった点だと思います。(新井氏)

Q:音声のクオリティは向上しましたか?

ビデオ会議システム標準のマイク・スピーカと比較して向上したと感じています。ビデオ会議は音声がとても重要です。映像は少し途切れてしまっても、ある程度は許容できると思います。しかし、音声は途切れたり遅れたりすると大きなストレスになります。



天井埋込型の
ビームフォーミングマイクを導入

以前、Google Hangouts Meetの標準のスピーカーマイクを使っていたころは、少し耳がキンキンする(高音が耳につく)感じで頭が疲れてしまって、30分くらいがビデオ会議利用の限度と個人的に感じたこともありました。現在のビデオ会議システムではそのような問題はありません。もちろん、相手方においてもこちらからの音声は違和感のない音で伝わっていると思っています。この点において、ビデオ会議のクオリティは上がったと考えています。(新井氏)

ビデオ会議システムのクオリティについて、あらためて「良くなったね」とは言ってくれる人はほとんどいません。「ユーザが何も言わず使ってくれる状態が一番良い」と考えています。(関氏)

Q:今後、更にチャレンジしてみたいことはありますか?

ビデオ会議室システムの稼働や効果・クオリティを見える化することでしょうか。予約した部屋が本当に使われているのか、あるいはユーザーが予約に困っていないか、またビデオ会議の品質を数値化して可視化するなど検証して、ユーザ生産性の向上に貢献できればよいと考えています。(関氏)

インタビューを終えて…

会議室の「スタンダード化」を行うことで、ビジネスの拡大にもスピーディーに対応され、また社員の自由な働き方を設備の面で支えていらっしゃるのを感じました。これからも成長を続けるポケモン様を、当社もフレキシブルな提案でサポートしていきたいと思っております。