

SQUARE ENIXのナレッジ・マネジメント

～動画配信システムを用いたナレッジの設計・構築と運営ノウハウ～

スクウェア・エニックス
技術開発部 今井 仁



自己紹介

今井 仁(いまい ひとし)

1997年、スクウェア(現スクウェア・エニックス)入社

入社以降、
デザイナーとして、パッケージ及びオンラインゲーム開発に携わり、
ディレクターとして、ビデオ・オン・デマンド、ゲームUGCなどの開発に携わる



オンライン

パッケージ



GAME BRAIN

Web・
ゲームUGC

本日の内容

1. ナレッジ・マネジメントとは
2. 設計・構築、運営 “RD-TV”での失敗と成功
3. 今後の構想
4. まとめ 私が重要だと感じたこと
5. 質疑応答

ナレッジ・マネジメントとは

似たことを
複数で

退職

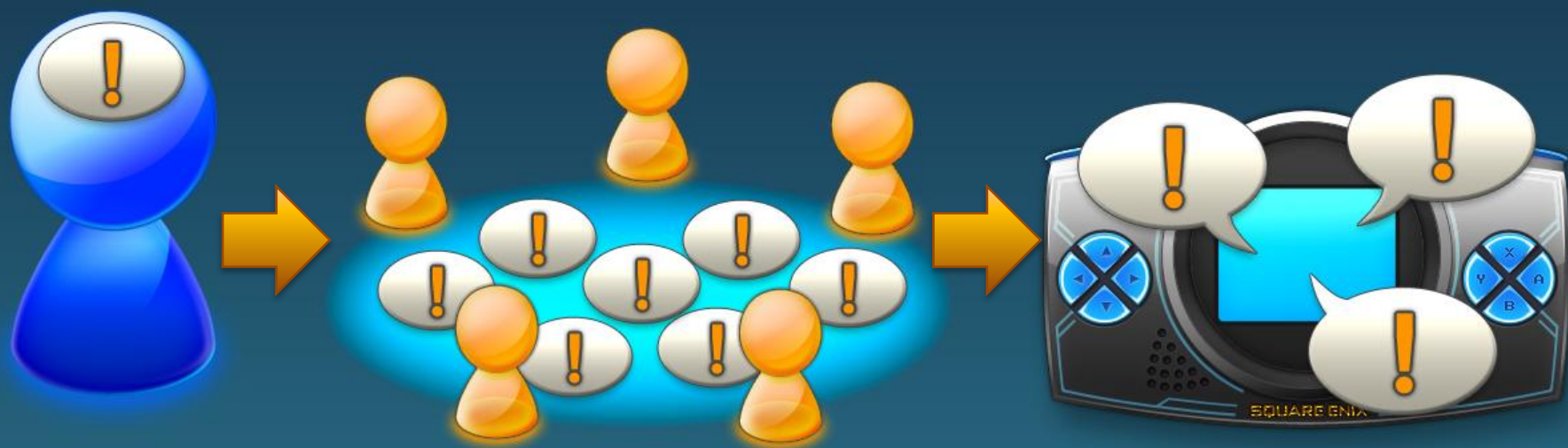
組織文化の
変化

みんなで
同じ失敗



気付いたら社内には何もない

ナレッジ・マネジメントとは



個人の中にある知識を表出、知識を共有し、
新たな価値を生み出すマネジメント上の手法

モチベーション

GAME BRAIN

UGCサービス運営を経験

CEDEC2008で講演した後

研究開発部サイトの開発



引き受けた記憶がないのですが...

“RD-TV”とは

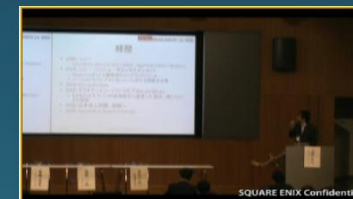
◆セミナー

◆発表会

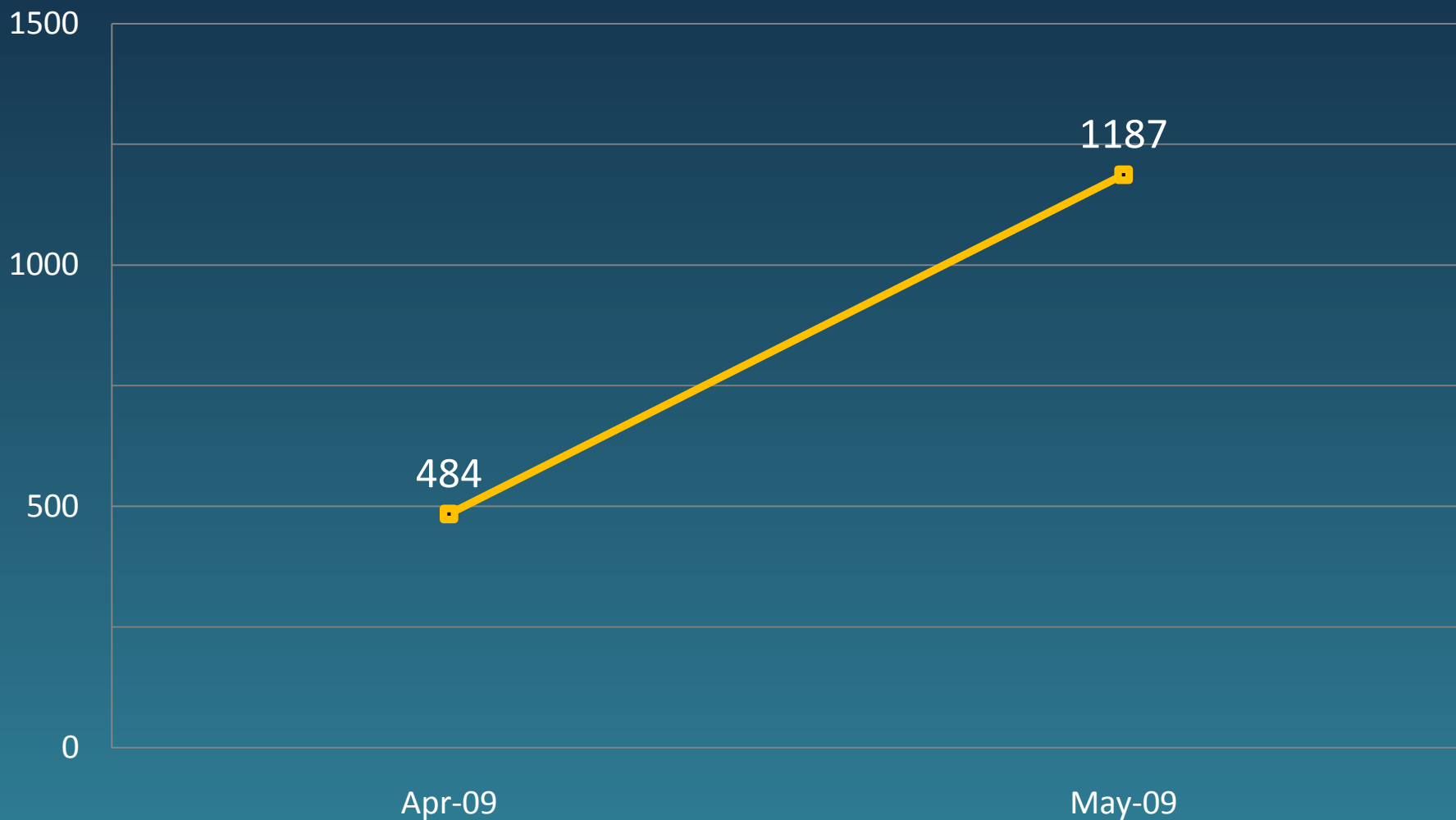
◆イベント

◆など、多彩な動画

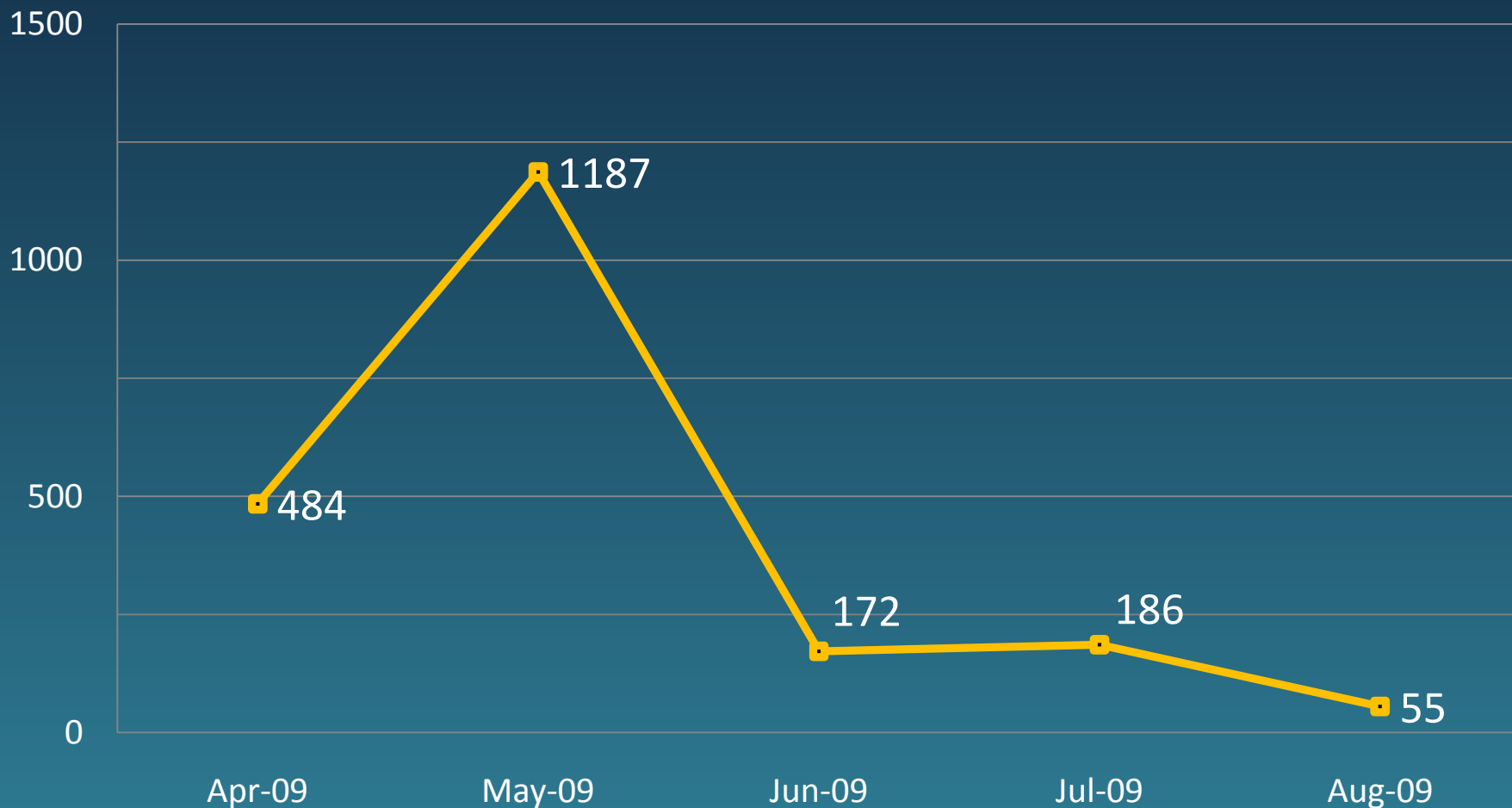
◆社長訓示なども



運営開始から2ヶ月の閲覧データ



運営開始から5ヶ月の閲覧データ

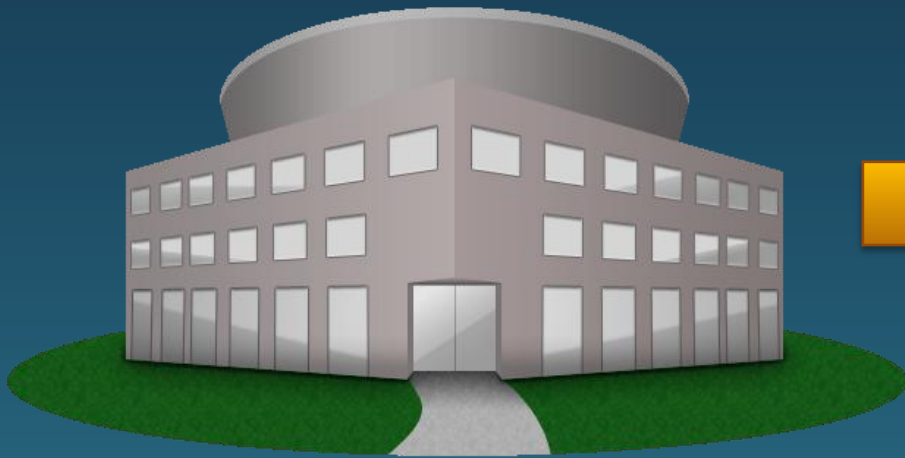


インフラ整備＝仕事終わり？



箱物的考えの典型

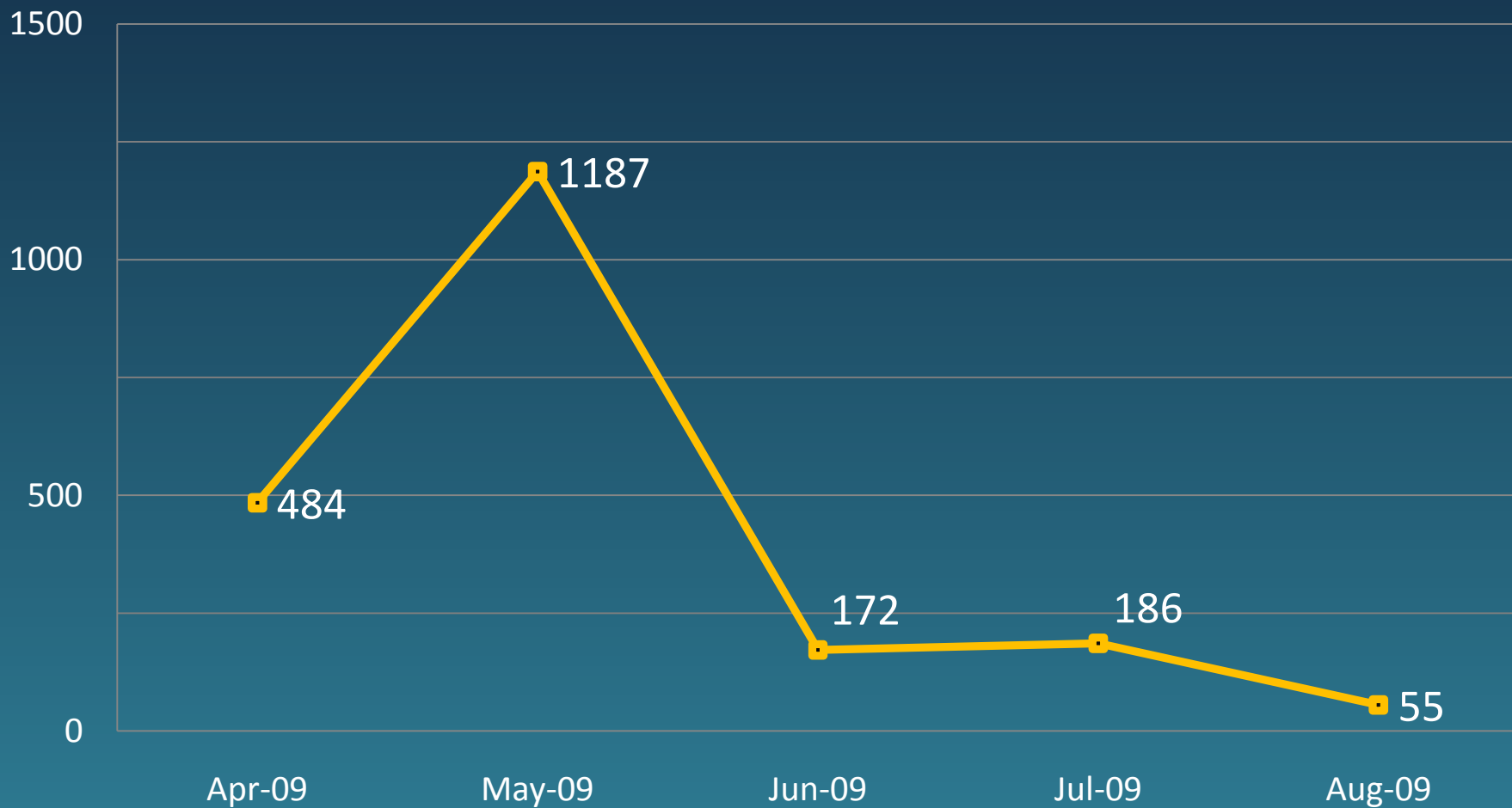
転換 箱物→？



箱物

生き物

“箱物”から“生き物”へ



“箱物”から“生き物”へ

運営開始から一年間のデータ



“生き物”の育て方

『世話をしていく』に他なりません



運営していく心構え
常に進化(成長)していくもの

- ✓注目度の高い動画を集める
- ✓動画提供者を募り、サポートを行う
- ✓広く認知されるよう策を講じる
- ✓閲覧者の声を聴く
- ✓迅速に反応する

注目度の高い動画を集める

◆開発出身であることを利用

◆足で稼ぐ



人気コンテンツを獲得

動画提供者を募り、サポートを行う

- ◆法務知的財産部、ローカライズ部
- ◆撮影機材貸し出し
- ◆撮影指導、動画作成マニュアル
- ◆管理者(アップロード)権限付与



多彩なコンテンツを獲得

| 広く認知されるよう策を講じる

◆使えるものはなんでも利用



“超”キラークンテンツを獲得

閲覧者の声を聴く

- ◆動画に対し、無記名コメント
- ◆すぐに返答、対応する



信頼を獲得

迅速に反応する

- ◆相手は社員ではなく、利用者
- ◆利用者の信頼は重要



社内インフラというより、
Webサービス

実現したそれぞれのメリット

閲覧者にとって

- ◆多彩な動画を(動画提供者により実現)
- ◆いつでも、気軽に(Webブラウザにより実現)

動画提供者にとって

- ◆扱いやすいように(Webブラウザ、撮影指導などにより実現)
- ◆負担が少なくなるように(機材貸出により実現)



みんなHappy !

実現したそれぞれのメリット

運営側にとって

- ◆運営で手間をかけずに動画が増える
- ◆詳細なアクセスデータが取れる



アクセスデータから
ランキングのご紹介

RD-TV視聴率ランキング

開発関連

1	FF XIII(BG・キャラテクスチャ)制作・技術セミナー	27.4%
2	スキンシェーダー講座	25.0%
3	GDC2009開発部報告会	24.9%
4	開発工程ミーティング	23.1%
5	EIDOS技術発表会 1/4	23.0%
6	Outlook2007ご利用説明会	21.2%
7	SIGGRAPH ASIA 『FFXIII』リアルタイムカットシーン・ワークフロー	20.1%
8	CDCエンジン説明会 前半	19.5%
9	CEDEC2008 スクウェア・エニックスのフェイシャルアニメーションへの取り組み	18.1%
10	海外製エンジン DEMONSTRATION	17.8%
11	海外最新ゲームデモミーティング(2008年12月)	17.8%
12	海外最新ゲームデモミーティング	16.8%
13	CEDEC2009 国民的ゲームとは何か? ~ドラゴンクエストの場合~	14.1%
14	SIGGRAPH ASIA 日本のビデオゲーム開発の現場では今何が起きているか?	14.0%
15	海外最新ゲームデモミーティング(2009年2月)	13.0%
16	CEDEC2008 MMORPG FINAL FANTASY XIの運営を支える技術~データベースとデータストレージを中心として	12.9%
17	GDC2010 The Crystal Mythos and FINAL FANTASY XIII	12.5%
18	研究開発部 Town+プロジェクト研究成果発表会 前半(発表)	12.5%
19	海外最新ゲームデモミーティング(2008年10月)	12.0%
20	研究開発部 実用研究チーム開発発表会	11.5%

解ってきた閲覧傾向

1	FF XIII(BG・キャラテクスチャ)制作・技術セミナー	27.4%
2	スキンシェーダー講座	25.0%
3	GDC2009開発部報告会	24.9%
4	開発工程ミーティング	23.1%
5	EIDOS技術発表会 1/4	23.0%
6	Outlook2007ご利用説明会	21.2%
7	SIGGRAPH ASIA	20.1%
8	CDCエンターテインメント	19.5%
9	CEDEC2009	18.1%
10	海外製	17.8%
11	海外最新	17.8%
12	海外最新	16.8%
13	CEDEC2009	14.1%
14	SIGGRAPH ASIA 日本のビデオゲーム開発の現場では今何が起きているか？	14.0%
15	海外最新ゲームデモミーティング(2009年2月)	13.0%
16	CEDEC2008 MMORPG FINAL FANTASY XIの運営を支える技術～データベースとデータストレージを中心として	12.9%
17	GDC2010 The Crystal Mythos and FINAL FANTASY XIII	12.5%
18	研究開発部 Town+プロジェクト研究成果発表会 前半(発表)	12.5%
19	海外最新ゲームデモミーティング(2008年10月)	12.0%
20	研究開発部 実用研究チーム開発発表会	11.5%

①最先端技術

解ってきた閲覧傾向

1	FF XIII(BG・キャラテクスチャ)制作・技術セミナー	27.4%
2	スキンシェーダー講座	25.0%
3	GDC2009開発部報告会	24.9%
4	開発工程ミーティング	23.1%
5	EIDOS技術発表会 1/4	23.0%
6	Outlook2007ご利用説明会	21.2%
7	SIGGRAPH ASIA	20.1%
8	CDCエンジン	19.5%
9	CEDEC	18.1%
10	海外製	17.8%
11	海外最	17.8%
12	海外最新	16.8%
13	CEDEC2009	14.1%
14	SIGGRAPH ASIA 日本のビデオゲーム開発の現場では今何が起きているか？	14.0%
15	海外最新ゲームデモミーティング(2009年2月)	13.0%
16	CEDEC2008 MMORPG FINAL FANTASY XIの運営を支える技術～データベースとデータストレージを中心として	12.9%
17	GDC2010 The Crystal Mythos and FINAL FANTASY XIII	12.5%
18	研究開発部 Town+プロジェクト研究成果発表会 前半(発表)	12.5%
19	海外最新ゲームデモミーティング(2008年10月)	12.0%
20	研究開発部 実用研究チーム開発発表会	11.5%

②海外情報

解ってきた閲覧傾向

1	FF XIII(BG・キャラテクスチャ)制作・技術セミナー	27.4%
2	スキンシェーダー講座	25.0%
3	GDC2009開発部報告会	24.9%
4	開発工程ミーティング	23.1%
5	EIDOS技術発表会 1/4	23.0%
6	Outlook2007ご利用説明会	21.2%
7	SIGGRAPH ASIA	20.1%
8	CDCエン	19.5%
9	CEDEC	18.1%
10	海外製	17.8%
11	海外最	17.8%
12	海外最新	16.8%
13	CEDEC2009	14.1%
14	SIGGRAPH ASIA 日本のビデオゲーム開発の現場では今何が起きているか？	14.0%
15	海外最新ゲームデモミーティング(2009年2月)	13.0%
16	CEDEC2008 MMORPG FINAL FANTASY XIの運営を支える技術～データベースとデータストレージを中心として	12.9%
17	GDC2010 The Crystal Mythos and FINAL FANTASY XIII	12.5%
18	研究開発部 Town+プロジェクト研究成果発表会 前半(発表)	12.5%
19	海外最新ゲームデモミーティング(2008年10月)	12.0%
20	研究開発部 実用研究チーム開発発表会	11.5%

③社外セミナー

今後の構想

ナレッジのプロファイルを作り、
ナレッジ基の関係者を網羅し、
関係者へコンタクトしやすくする！

知りたい！

関係者

プロフィール

ツール・
プラグイン

動画

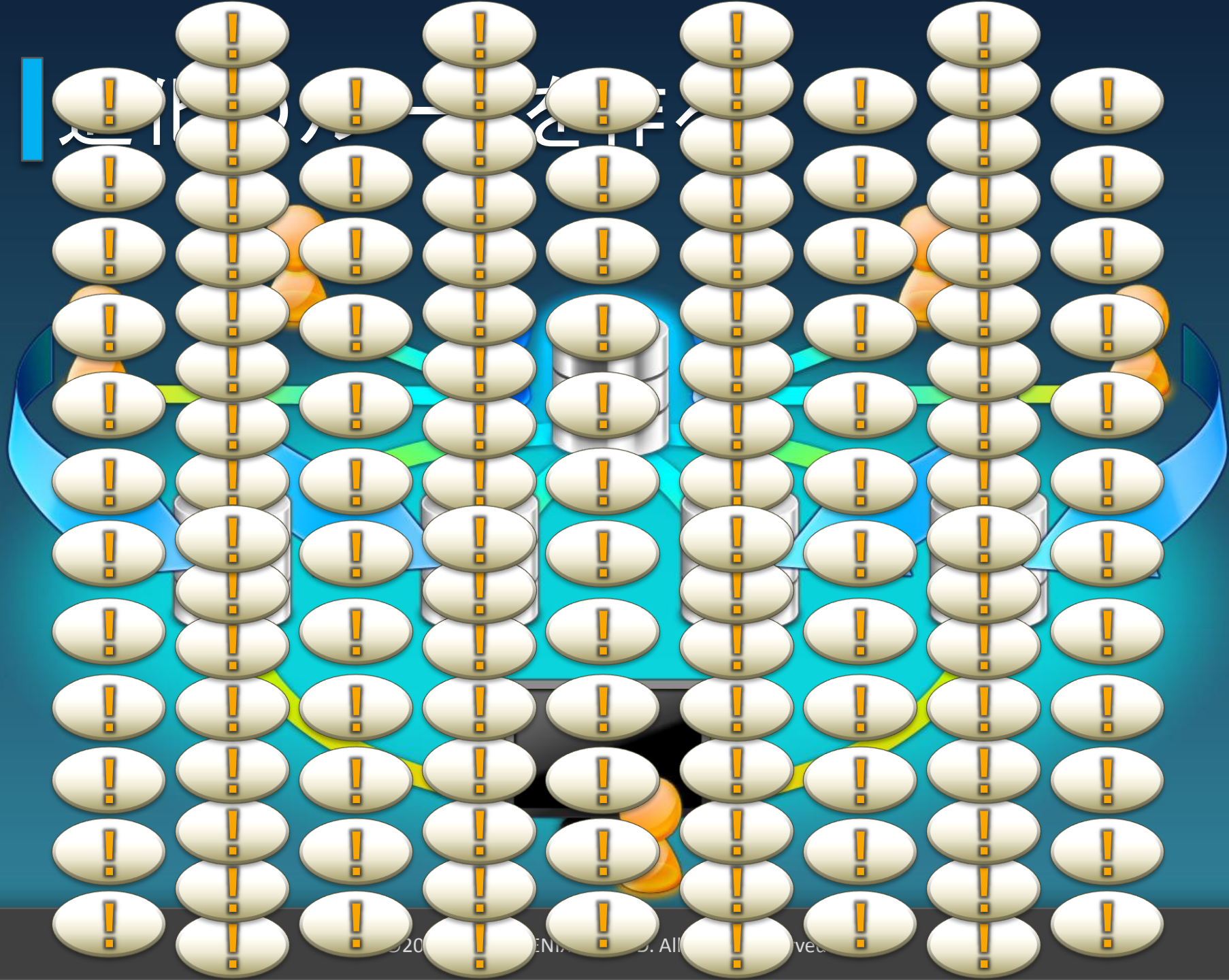
ゲーム
アセット

資料・
技術インデックス

ナレッジの種類を増やし、
それぞれをリンクさせ、
シナジーを出しやすくする！

知りたい！

数据库备份



寿命なき“生き物”



私が重要だと感じたこと

- ◆気付いたら自ら行動してみる
- ◆目的重視、方法はITである必要はない
- ◆続けていく、進化していく

私が重要だと感じたこと

個人の中にある知識を表出、知識を共有し、
新たな価値を生み出すマネジメント上の手法



万能な解はなく、目的及び組織文化にあった
デザインが必要

