

SPECIAL ISSUE



ミドルウェア導入の費用対効果をどう計る？ CRI・ミドルウェアは結局何を売っているのか？

「CRI Audio」「CRI ADX」「CRI Sofdec」など、映像や音声を支えるミドルウェアを提供している株式会社CRI・ミドルウェア。今回は、多くのメーカーが信頼を寄せるCRIの営業部長である鈴木泰山(たいざん)氏と弊社代表による対談を行った。そこから、ミドルウェアとは？ CRI・ミドルウェアが目指すものは何なのか？ など、技術面以外におけるミドルウェアの重要性を掘り下げてみる。

CRIの最大のウリ

それは「サポート」なんです

細川 まずは御社の御紹介と泰山さんのお考えになる営業の役割についてお聞かせ下さいますか？

泰山 CRI・ミドルウェアという社名になって今年で6年目となります。現在、CRI・ミドルウェアは40人体制の会社で、その中で営業担当はたったのふたり。営業とか、売り込みに力点を置いた会社ではありません。日本国内のゲームメーカー様を中心に、今はサンフランシスコにもオフィスを用意しましたが、私は主にアジアを中心に営業活動をしています。と言いつつ、飛び込み営業的なことはしていません。ほとんどすべてはお客様からの問い合わせで成り立っているという仕事です。

細川 やはりミドルウェアメーカーの営業は、こちらからの「ノック型」というのは馴染まないのでしょうか。

泰山 そうなりますね。CRIがゲームメーカー様に対してお役に立てることは、①ゲーム開発に使うミドルウェアやツールのご提供、②それを上手く活用するためのサポート、これらが一体となったサービス、これに尽きるように思います。

CRIが提供する部分は、まったく新しいものではありません。以前はゲームメーカー様が社内でもかかってきたものです。その意味で、私たちの最大のコンペティターは、お客様先にいらっしゃる社内の研究開発チームの方々だと感じています。

私たちが提供するものは、汎用性の高さに重きを置き、またそれがお客様のメリットになると考えています。汎用と専用、折り合いのつけどころが、なによりも重要となります。そのため柔軟性の高いサポートが必要となります。

ですから通常の営業のようなノックはしづらい。お客様から声をかけていただければ、ミドルウェアのメリットをご説明できますが、現状に満足されているお客様へのプレゼンには難しさを感じております。

細川 先ほどサポートのお話があり

ましたが、素人目にはサポートこそ、次なる営業なのかと思ってしまうのですが。

泰山 まさしくその通りです。表層的には契約上、許諾料をいただく、ライセンスの対価をいただく、という訳ですが、何を買ったのか？ 何をライセンスしてもらったのか分かりづらい。実は、CRIの最大のウリは「サポート」なのです。

CRIのスタンスは、「お客様に面倒くさいことをさせない」というところにあります。これは経験によるノウハウの積み上げでもあります。言葉では具体的に説明しにくい部分です。だからこそ、この点をご理解いただくことが、営業の役割なのです。

また、CRIのサポートの先にあるものは、「いいゲームを作りたい」「いいタイトルを作りたい」という気持ちです。おこがましいようですが、ゲーム開発にミドルウェアを通して関わりたいのです。そのためには、ただ使っていただければいいものになる、というのではなく、「本当に望んでおられることはなんだろうか？」ということを常に気にしながらサポートしています。

サポートとは、お客様自身がお気づきにならない、ご要望を汲み取り、お応えすることなのです。

細川 現在、御社製品のロゴは、多くのゲームタイトルで見かけます。一番の褒め言葉は「問題が解消した、どうもありがとう」というよりも「いい作品になったよ、ありがとう」ということでしょうか？

泰山 それは一番嬉しい褒め言葉ですね。しかし、そうした言葉をかけていただくことを期待しているわけではありません。映像や音声に関するミドルウェアは、あって当然のものだと思っています。決して珍しい存在ではありません。CRIがお手伝いさせていただいていることは、しごく当たり前のことです。例えば高画質であることは、今や普通のことです。ことさら、CRIのミドルウェアがあったからというものでもありません。何事も起きずに、期待される納



期に期待されるものができる、無事であることが、最大の喜びなのです。

よくお客様には「CRIには面白いとか、クリエイティブなところはできませんから、皆様しかできないことに専念していただき、それ以外をCRIにお任せ下さい」とお話しています。

細川 分業の中において、より重要な部分に専念していただきたいということですね。

泰山 そうですね。付け加えて、私が考えるアウトソーシングによる最大のメリットは、実は「文句を言いやすい」ことだと思います。社外ですら、遠慮せずに使い倒すことができる。クレームという意味ではなく、こうした言いやすさ、使いやすさ、要求しやすさを「文句」という言葉でお伝えしているのです。結果、仕事の流れもスムーズになり、スピードを上げられると思いますから、そういう意味でも貢献しているのではないかと思います。

細川 確かに社内でものを頼むときというのは、それなりに微妙なヒエラルキーもあり、簡単には言えないかもしれませんね。

泰山 その辺が、カタログスペックにはない部分で、こういう場でないとなかなかアピールする機会がないのです(笑)。

細川 私どももデータをいろいろなソフトメーカー様に使っていただいているのですが、基本的にやはりサポートの重要さに共感できる部分があります。

泰山 サポートは奥深いなと思います。今回の対談を機に、考えてみたのですが、サポートとはお客様の状況に応じた対応ができるかということ、CRIのすべきところはここに尽きると考えています。

パーツであるミドルウェアだから意識させないこと目指す

細川 先ほど伺いました、お客様自身が気づかない要望を汲み取り、お客様が気づかないほどに自然に解決していく、ということですね。また、スムーズな開発環境の提供と一口に言っても奥が深い。お話を伺うまでは、直接的なソリューションの要素が強いと思っていたのですが、メンタルな部分でのサポートという、それこそ目に見えない間接的な要素もあるのです。次にソリューションについての考えをお聞かせ下さい。

泰山 ソリューションとしての切り口はもちろんあります。しかし、こう考えています。ソリューションには、Sofdecのようなムービーに関わることやADXみたいな音に関わるところなど、いろいろとジャンルがあるわけです。

CRIが現在、積極的に取り組んでいない分野であって、今後もそのままの方がいいのかな？ と思っていますが、例えばグラフィックスライブラリーの分野です。

ゲーム業界では「花形」といえる部分ですが、仮にやれたとして、みんなが本当にハッピーなのだろうか、と自問自答してしまいます。未来永劫、絶対やらないとはいませんが、それでもやはりCRIがやった方がいいところ、やらなくてはいけないところが特化しよう、社内こんな合意がとれています。

ADXやSofdecに関しても、CRIから新しい機能をご提案するほかに、お客様側の強いニーズに基づく機能も少なくありません。CRIがなぜ映像や音声に特化するかというと、やり尽くしていないからではないでしょうか。お客様の企画の面白さをどう

にか実現してあげたい、どうやったら面白いことができるだろうかと考えると、まだまだほかのジャンルを手がける余裕がない。

ミドルウェアの仕様とは、ベースとなる専門部分をCRIが決め、追加でお客様のニーズを元に拡張されて進化を続けるものようです。

細川 ミドルウェアを使う側から見た場合、使って良かった、活かされたというのは、どのようなときなのでしょう。

泰山 そうですね。CRIは部品といいますかパーツの提供ですから、ゲームの売上とか面白さといった要素に直接寄与するものではありません。ミドルウェアを使ったから、売れるソフトになるというものではありません。だからこそ、開発において総合点を上げるような、そんなアプローチができればと考えています。ゲーム全体でいいものができたという積み上げにおいて、足許の部分でお役に立つということでしょうか。

細川 結局のところ、使い勝手とはプロセスであると同時に、結果としての満足感だと思います。ミドルウェアを使っただけの満足感とはどのようなものなのでしょうか。言い換えるなら、どのようなときに満足してもらえるのでしょうか。

泰山 CRIはミドルウェアの存在や機能を意識しない、させないという意味で、あまりに「当然のこと」を目指しているといえます。

昔のPCは立ち上がるのに時間がかかった。PCを使う人は、それは当たり前だと思っていました。しかし、その時間がどんどん短縮化されてきている。かつての約束事がいつの間にか取り払われてしまっています。

CRIが目指す、自然とか当たり前はこういう意味なのです。従いまして、お客様が満足感を意識しないことが満足ということになりましょうか。

「ミドルウェアは高い」を人月換算を用いて直視すると……

細川 不満を感じないことが、実は最大の満足ということですね。よく言われる「健康を意識しないことこそが健康」に通じるところがあるのではないのでしょうか。許諾料という対価は、不満を感じずに作品づくりに専念できる環境維持のためのものということになりますか。

泰山 そうかもしれません。その許諾料ですが、ミドルウェアの許諾料は高いと言われます。

この高いという表現は、不安やプレッシャーを言葉にしたものではないのでしょうか。誰しも、仕事の中でプレッシャーを感じます。プロデューサーという責任ある立場であれば、なおさらのことです。

ミドルウェアを使うに当たっての不安は、大きくふたつあると思います。ひとつは、ミドルウェアのブラックボックス性に対する不安。ミドルウェアは今さら言うまでもありませんがブラックボックスなんです。ブラックボックスだからこそ、疑いたくなるのは当然です。自社内の研究開発チームがミドルウェアを開発すれば、ブラックボックスではなくなります。構造が見えるわけです。やはりブラックボックスは怖くて、中が見えないと……という不安です。もうひとつはコストに対する不安でしょう。ゲーム開発のコストはそのほとんどが人件費で占められます。ミドルウェアの見積書はコストとして直視されやすい対象であることも充分理解できます。

細川 そうした不安要素については、どう答えているのでしょうか？

泰山 はい。不安を少しでも払拭していただくためにも具体的に話します。CRIのミドルウェアは75万円からお使いいただけます。決して安価だとは思っていませんが、内部開発

と比較してみるとどうでしょう。内部でADXに相当するものを作ろうと思ったら、75万円以内の工数で仕上げなければなりません。

ここで人月換算で考えてみます。いろいろな基準がありますが、そのまま75万円を1人月とすると、1人月でADXに相当するものを作らなければなりません。

同じようなミドルウェアがない場合、比較するものは自社開発のコストにならざるを得ません。75万円という金額を考えると、1人月と比べてどうなのか、という判断が必要となってきます。

例えば20人のチームでゲーム開発をするとしてみましょう。ひと月を計算上20営業日とすると、わずか1日で1人月を消費してしまいます。この1日の重みとADXを使うこととの費用対効果ということになります。

CRIのミドルウェアおよびサポートによって、マスターアップ近辺に1日余裕ができたなら……。全体として、高いかどうかを考える際の、判断基準になるのではないのでしょうか。皆様の開発現場と照らし合わせていただければ、と。

細川 コストで置き換えた場合、それに見合っているのかどうか、人月

換算で比較検討するということですね。人月換算がゲーム開発の共通の尺度であるだけに納得しますね。

泰山 最近、ミドルウェア業界でも統廃合がありました。これによって、過度にミドルウェアに依存するのはいかがなものか、と懸念されるメーカー様もいらっしゃると思います。CRIは、今後も独立したミドルウェアの専業会社として、安心してお客様に永くお付き合いいただけるよう、研究開発と安定したサポートを継続して参ります。

細川 自分たちのきちんとした尺度を持ってミドルウェアをどう活用していくのか、という成熟した判断ができれば、多分サポートも含めて、たまた高い安いということではなく、適正だという判断につながるのではないのでしょうか。

泰山 ミドルウェアやサポートの善し悪しは、触ってみないと分からないと思います。費用面の心配をいただく前に、ミドルウェアの評価をいただけます。まずは、お声がけ下さい、とお願ひしたいと思います。

細川 御社の考え方、ミドルウェアのメリットがよく分かりました。本日はお忙しいところ、ありがとうございました。



CRIWARE製品に関するお問い合わせ先
株式会社CRI・ミドルウェア
<http://www.cri-mw.co.jp/>

〒107-0062 東京都港区南青山3-13-18 313南青山ビル7F
TEL : 03-5414-3011 FAX : 03-5414-3012
お問い合わせフォーム : <http://www.cri-mw.co.jp/inquiry>

自社製品を総称するCRIWAREを立ち上げ、より愛され、信頼され続けるブランドへ

会社設立から満5年、「CRI ADX」「CRI Sofdec」生誕10周年を迎えた今年8月、CRI・ミドルウェアでは自社のミドルウェア製品やサービスを総称する新ブランド「CRIWARE」を立ち上げた。

ロゴマークには「テレビ画面」と「スピーカー」が表現されてお

り、それぞれCRI・ミドルウェアが展開するメインフィールドである「映像」と「音声」を象徴している。2006年8月末現在、同社のミドルウェア製品は全世界で1,130以上のタイトルに採用されている。



■CRIWARE導入タイトル事例

2006年8月末現在 下記は採用タイトルの一部

スクウェア・エニックス	DS	聖剣伝説DS CHILDREN of MANA
カプコン	DS	BIOHAZARD Deadly Silence
バンダイナムコゲームス	PSP	クイズ機動戦士ガンダム 閃光戦士DX
エコーソフトウエア	PS2	メルティブラッド アクトカデンツァ
カプコン	PS2	戦国BASARA2
アトラス	PS2	ベルソナ3
バンダイナムコゲームス	PS2	ゼノサーガ エピソードⅢ [ファラトゥストラはかく語りき]
ガスト	PS2	イリスのアトリエ グランファンタズム
SNKプレイモア	PS2	ザ・キング・オブ・ファイターズ X
カプコン	PS2	大神
大都技研	PS2	大都技研プレミアムパズロコレクション 吉宗
バンダイナムコゲームス	PS2	テイルズ オブ ジアビス
セガ	PS2、Xbox、GC	ソニック ライダーズ
グレフ	Xbox360	旋光の輪舞 Rev.X
ハドソン	Xbox360	天外魔境ZIRIA 遥かなるジバング