

ユーザ事例

## 株式会社セガ

# 「Aspera」導入で大容量データ転送時間を大幅に短縮 ボトルネック解消で開発のサイクルをさらに高速化

家庭用ゲームソフト開発やアミューズメント施設運営等を通じ、人々に驚きと感動を届け続けているセガ。ここでは大容量のゲームコンテンツデータを、高速ファイル転送ソフトウェア「Aspera（アスペラ）」で転送することで、開発時のデータ共有におけるボトルネック解消に成功している。世界的なタイトル展開を行うには、海外との連携をいかに緊密に行うかが重要になる。Asperaはこの連携をスピーディに行うために、欠かすことのできないツールになっているのだ。すでに活用しているユーザは「一度使うと手放せない」と高く評価。現在は家庭用ゲームソフト開発で利用されているが、今後はさらに活用領域を拡大していく計画だ。

## 約10GBにも達するコンテンツデータ 海外への転送が2日仕事になることも

コンテンツ開発や設計業務に従事する企業にとって、作成途中の作品や設計内容をいかにして共有するかは、極めて重要な課題のひとつだといえる。近年は複数のチームが協同で開発に従事するケースが増えており、マーケット関係者や営業部門、アフターサービス担当者からの意見をフィードバックすることで、より質の高い成果物の実現も求められている。しかしコンテンツ開発や設計業務の成果物は大容量になる傾向があり、共有すべき相手が遠隔地にいる場合には「データ転送に時間がかかる」という問題が発生する。特に相手が海外にいる場合は深刻な状況になりやすい。

このような問題を「Aspera」で解決しているのが、家庭用ゲームソフトの開発やアミューズメント施設運営などを行っている、株式会社セガである。Asperaとは高速ファイル転送ソフトウェア。通信帯域を最大限に活用することができ、FTPに比べ同一回線で数倍～数十倍の高速化が可能だ。セガは2009年10月に発売した家庭用ゲームソフト「BAYONETTA（ベヨネッタ）」をはじめ、すでに複数のゲームソフトの開発で、このAsperaを活用しているのである。

「私どものゲームは世界展開を行うケースが多いため、日・米・欧の組織が連携して開発を進めるのが一般的です」と説明するのは「BAYONETTA」の開発に携わった株式会社セガ CS研究開発統括部 CS R&D推進部 副部長の藤本 光伯氏。このソフトの開発は日本で行われたが、開発途中のデータは頻

繁に米国や欧州のチームに送られ、彼らからのフィードバックを受けていたという。

ここで大きな問題になったのがデータ転送時間である。「BAYONETTA」はPlayStation®3やXbox 360®向けのハイエンドゲーム機向けソフトであり、データサイズが10GB前後に達している。「以前はこれをFTPで転送していたのですが、1回の転送が2日仕事になることも珍しくありませんでした」

データ転送時間をいかにして短縮するか。これはセガにとって避けては通れない課題だったのである。

## 転送時間短縮のためAsperaを導入 手軽に導入できるのもメリット

データ転送の時間短縮のため、セガは2009年3月にAspera導入の検討を開始。株式会社セガ コーポレート本部 情報システム部 IT企画チームの福嶋 純一氏は、きっかけはセガの欧州法人（SEGA EUROPE LTD）から「Asperaという高速化製品がある」という情報が入ったことだったと振り返る。またこれと並行してネットマークスも、セガに対して複数のデータ転送高速化製品を提案。この中でもAsperaが含まれていたという。

セガは複数の製品を比較検討した結果、2009年4月に導入を前提としたAsperaの試験導入を実施。ネットマークスが検証用ライセンスを供与し、「BAYONETTA」等の家庭用ゲームソフト開発チームを中心に利用を開始した。実際にAsperaを使ったユーザは「一度使うと手放せない」と評価。同年6月にはAsperaの導入を決定し、同年9月に正式なサービス提供が始まっている。

それではなぜAsperaを選択したのか。「データ転送



株式会社セガ  
CS研究開発統括部  
CS R&D推進部  
副部長  
藤本 光伯氏



株式会社セガ  
コーポレート本部  
情報システム部  
ITサービスチーム  
上原 政利氏




株式会社セガ  
コーポレート本部  
情報システム部  
インフラ構築チーム  
加瀬 直樹氏

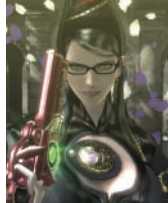



株式会社セガ  
コーポレート本部  
情報システム部  
IT企画チーム  
福嶋 純一氏

ユーザ企業紹介

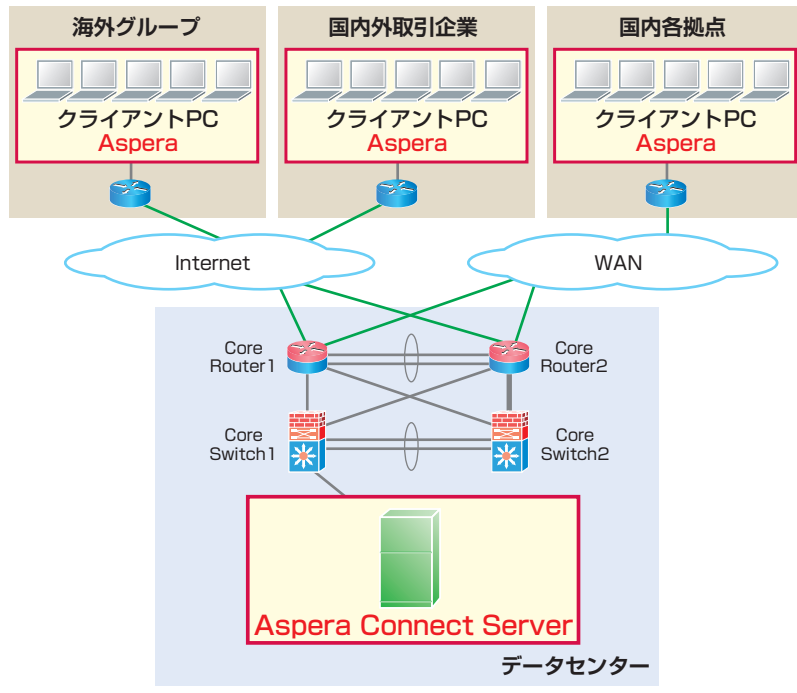


<http://sega.jp/>

©SEGA

株式会社セガは1960年設立。アミューズメントマシンのメーカーとして発展し、1983年には家庭用ゲーム機市場に参入、ゲーム・アミューズメント業界をリードする存在であり続けている。同社が開発するコンテンツはアミューズメント施設から家庭用ゲーム機、PC、携帯電話に至るまで、多様なシーンで楽しまれており、人々に驚きと感動を届けている。その一方でグローバルな開発・販売体制も積極的に推進。「SEGA」ブランドはワールドワイドで認知され、多くの人々から高い評価を受けている。



高速化製品にはそれぞれ特徴があり、用途によって向き不向きがあります」と福嶋氏。大容量データを短時間で送るという用途には、Asperaが最適だという。その一方で同社 情報システム部 ITサービスチームの上原 政利氏は「導入が手軽に行えるのもメリット」と指摘する。セキュリティ関連の設定さえ行えばすぐに使えるため、1日もかからずに導入できたという。

さらに「特別なクライアントソフトが必要ない\*」ので、ユーザにとっても手軽です」というのは、同社コーポレート本部 情報システム部 インフラ構築チームの加瀬 直樹氏だ。クライアント機能はWebブラウザのプラグインとして提供されているため、ファイルのアップロードやダウンロードをWebブラウザだけで行えるのである。また通信はAsperaで暗号化されているためVPNも必要ない。「セガではセキュリティ確保が必要なデータ転送はSecure FTPを使うケースが多いのですが、Secure FTPは事前に暗号鍵の交換が必要です。しかしAsperaはその必要がなく、ユーザIDとパスワードだけで使用できます」

通信経路上の暗号化だけではなく、アップロードされたコンテンツも暗号化が可能だ。セガではまだこの機能は使っていないが、今後は「使えるユーザにはぜひ活用して欲しい」（福嶋氏）という。

## 60GBのデータも半日で転送可能 開発プロセスの高速化にも貢献

「実は私のところにも以前から、Asperaを使って欲しいという話が欧州のチームから来ていたのですが、当初はそれほど期待していたわけではありませんでした」と藤本氏。しかし実際に使ってみると、その効果に驚いたという。「本当にこれだけ速くなるんだ、といった感じでした。これならコストをかけてでも導入する価値があります」

Asperaの導入によって、データ転送に必要な時間は1/3程度にまで短縮した。以前はFTPの遅さに耐えられなくなり、別の手段も検討されていたが、

Asperaの導入でその必要もなくなったという。

データ共有の対象は海外だけではない。国内の協力会社との連携も必要だ。開発協力会社とのデータ共有は、海外に比べてさらに重くなる。例えば「BAYONETTA」の場合、パッケージそのものが日本向け、米国向け、欧州向けに分かれている上、開発途中は「リリース版」の他に「デバッグ版」も必要になるため、常に6種類のバリエーションを共有する必要があるからだ。総容量は約60GB。しかも2〜3日に1回の頻度でリリースが行われているという。以前は実用的なレベルでデータ転送を行うことは難しかったが、今ではわずか半日でデータ転送処理が終わるようになった。

データ転送時間の短縮は、開発プロセスの高速化に大きな貢献を果たしつつある。開発プロセスが高速化されることで、従来であれば時間的制約で実装が間に合わないものも、間に合うようになると藤本氏はいう。その結果コンテンツのクオリティが、さらに高まる可能性があるのだ。また開発プロジェクトの中にはスケジュールの厳しいものも少なくないが、Aspera活用で開発期間を短縮できれば、予定通りのリリースが行いやすくなるという。

「一度使い始めてしまうと、あって当たり前のツールになってしまいますね。なぜこれまで使ってこなかったのか、今では不思議な感じがするくらいです」（藤本氏）

## 一度使うと手放せないツール 今後もAsperaの活用領域を拡大

現在は家庭用ゲームソフト開発の一部でAsperaが利用されているが、今後はワールドワイドでリリースされるタイトルの開発は、基本的にAsperaでデータ共有する方針だという。またセガには家庭用ゲームソフトの他に、アミューズメント施設向けのゲーム開発という事業の柱があるが、ここでもAsperaを活用していこうという話が進んでいるという。

データ転送の高速化が大きなメリットをもたらすのは、セガのケースだけではないはずだ。時間的なボトルネックがひとつ解消されれば、その分だけ開発者やクリエイタのフットワークが軽くなり、彼らの創造力も加速していく。そしてそれは間違いなく、企業力の強化に結びついていくはずだ。

\* Aspera Connect Server は、Webブラウザ上で利用可能な無償のクライアントプログラムが提供されます。

● 問い合わせ先



NETMARKS  
ネットマークス

[URL] <http://www.netmarks.co.jp>

株式会社ネットマークス マーケットコミュニケーション部  
〒135-8560 東京都江東区豊洲1-1-1  
TEL.03-5144-1110 FAX.03-6866-4311  
E-mail:info@netmarks.co.jp