

リシテア/就業管理クラウドサービス

導入事例 | 株式会社ラセングル様

LA S ENGLE

LA S ENGLE

所在地 | 東京都目黒区青葉台三丁目6番28号
設立 | 2021年12月
従業員数 | 253名(2022年4月時点)
事業内容 | ゲームの企画・開発・運営
U R L | <https://www.lasengle.co.jp/>

— まだ見ぬドキドキを創り続ける。 — その想いを実現するために「働き方をデザインする」

ゲームの開発運営を手がける株式会社ラセングルは、リモートワークの急速な進展に伴い労務管理のあり方を見直すべく既存の勤怠管理システムを手離し、1.5カ月という短期間で「リシテア/就業管理クラウドサービス」への移行を実現。ゲーム開発のグローバル化、ボーダレス化に向けた働き方改革を支える基盤として、重要な役割を果たそうとしています。

課題

初期導入時のカスタマイズが原因で
アップデート版が適用できない

既存システムはカスタマイズ性が高いものの、
設定が複雑で属人化の原因になっている

残業時間を積み上げ式でしかカウントできず、
現状の把握が難しい

効果

時代とともに変化する技術や制度、
ニーズに合わせて柔軟に機能を拡張

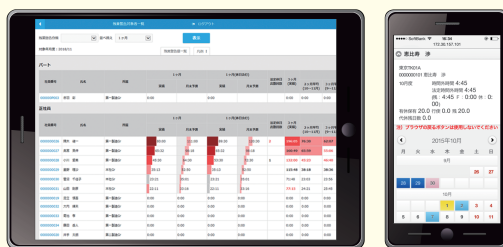
情報を見つけやすく操作しやすい、ユーザーに
優しいデザインで、誰もが直感的に利用可能

残業時間と生産性をタイムリーに管理できる
仕組みを構築

SOLUTION

多様な働き方を支援しつつ一人ひとりの パフォーマンスを高める仕組みを提供

- 自身や部下の労働状況をタイムリーかつ直感的に把握できる機能を提供
- 勤務状況に関するアラート情報を提供し、適切な労務管理を支援
- 豊富な標準機能とバージョンアップにより、法令や企業ごとに異なる多様な働き方を支援
- 部門別・工程別に社員一人ひとりの工数を簡単かつ正確に管理し、生産性および業績の向上に貢献



勤務状況を直観的に把握可能なインターフェース

株式会社ラセングル 様 INTERVIEW

経営推進本部
本部長
濱岡 広之 氏



経営推進本部
人事部
重田 美里 氏



背景 リモートワークの急速な進展で 労務管理の問題が顕在化

—まだ見ぬドキドキを創り続ける。—

世界一のゲームを創り、世界中の人々にファンになっていただく。ゲームを愛し、仲間を信じ、まだ見ぬドキドキを創り続けることを大切に、スマートフォン向けRPG「Fate/Grand Order」の開発運営を中心としたゲーム事業を展開する株式会社ラセングル。いまやゲーム制作は日本だけで完結する時代ではなくなりつつある中で、同社では以前より働く環境を整えていこうという動きがありました。

同社は、「働き方をデザインする」というコンセプトのもと、従来からリモートワークを含めた働き方改革を検討しており、新型コロナウイルスの流行が始まった際もすぐに多くの社員がリモートワークに移行することができました。しかし、リモートワークになったことで、既存の勤怠管理システムでは社員一人ひとりの労働時間を把握しづらいという問題が見えてきました。

「リモートワークでゲーム開発をしていると、熱中するあまり際限なく働いてしまうことがあります。また、対面でのコミュニケーションが減ったため、上司が部下の変化に気づきにくくなりました。社員の健康を守るためには、部下の残業時間をタイムリーかつ簡単に把握する必要があります。また、労働生産性を測るため工数管理も欠かせません」(濱岡氏)

「以前導入していた勤怠管理システムでは、部下の残業時間を月単位でしか確認できないうえに、残業時間はフレックスタイム制における所定労働時間の超過分しかカウントできませんでした。つまり160時間を超えて働かないとシステム上残業にならず、月末にならないと超過労働のアラートメールを配信することもできませんでした。しかも、導入時に当社の勤務形態に合わせてカスタマイズしてもらったことが原因で、問題解決に合わせたアップデートが適用できない状況に陥っていたのです。また、設定の自由度が高く複雑であるがゆえに、属人化のリスクも抱えていました」(重田氏)

取り組み すべての要件を満たし信頼できる パートナーとして、リシテアを選択

リモートワークが本格化し、既存システムの契約更新が目前に迫る中、同システムを使い続けるという選択肢はありませんでした。その理由を重田氏は、「出社していれば労働状況は一目瞭然ですが、リモートワークでは部下がどれだけ残業しているのか、健康状態がどうなのかなどの確認が難しくなります。コミュニケーションが取りにくい環境下で、離れて働く社員を適切にケアするという意味でも、労働状況を可視化する仕組みが必要不可欠でした」と語ります。

新しいシステムに求めた要件は大きく3つ。1つ目は、同社の勤務制度に適用でき勤務時間をタイムリーに把握できること。2つ目は、プロジェクトごとの生産性を計測する目的から工数管理が行えること。3つ目は、いち早く問題を解決するために、スピード感をもって導入できる手厚いサポートがあること。これらの要件を満たし総合力で評価されたのが、日立ソリューションズの「リシテア/就業管理クラウドサービス」(以下、リシテア)でした。

効果 可視化された情報がコミュニケーションの きっかけに

年度途中の入れ替えということもあり、優先すべきタスクの組み換えやマイルストーン管理、密なコミュニケーションなど、いつも以上に“止めない工夫”が求められました。しかし、これまでの導入で培ってきた経験と同社の意思決定の速さに助けられ、1.5カ月という日立ソリューションズとしても前例がないほどの短納期での導入に成功。

「リモートワークで重要な社員の労働状況をタイムリーに可視化しつつ、パフォーマンスを評価することが可能になりました。社員の約9割がリモートワークを実施しているこの状況下でスムーズに導入できたことに、とても満足しています」(濱岡氏)

社員からは、リモートワークの生産性を落とすことなく、適正な労務管理が行えるようになったとの声も届いており、労働時間に対する社員の意識も向上。また、残業時間のアラート情報をもとに、バーチャルオフィス上で上長が気になる部下に声をかけるという興味深い取り組みも始まっています。

展望 世界に羽ばたくゲーム会社をめざして 働き方をデザイン

今後同社では、国内に限らず世界各地から優秀な人材を獲得していくという構想もあり、ますます多様な働き方が促進されていくと考えられます。「既に日本国内のさまざまな地域の方を採用しており、さらに将来的には海外からの採用も検討しています。グローバル企業にも採用されており、標準機能で対応できることが多いのも『リシテア』を選んだポイントの1つです。国内外のゲーム開発者を仲間に迎え入れた場合に、各国の労働法制にしたがって管理できるかどうか問題になってくるので、その部分でのサポートにも期待したいですね」(濱岡氏)

ゲーム創りはチームワーク。どこにいても働ける環境、パフォーマンスを上げられる環境へ——働き方のデザインがゲーム開発をさらに面白くすることになりそうです。

※本事例の内容は取材時点(2022年3月)の情報です。※本文中の会社名、商品名は各社の商標、または登録商標です。※本文中および図中では、TMマーク、®マークは表記していません。※製品の仕様は、改良のため、予告なく変更する場合があります。※本製品を輸出される場合には、外国為替及び外国貿易法ならびに米国の輸出管理関連法規などの規制をご確認の上、必要な手続きをお取りください。なお、ご不明な場合は、当社担当営業にお問い合わせください。※本文中の情報は、事例作成時点のものであります。

本事例のwebページはこちら

www.hitachi-solutions.co.jp/lysithea/case39/



株式会社 日立ソリューションズ
www.hitachi-solutions.co.jp



本カタログ掲載商品・サービスの詳細情報

www.hitachi-solutions.co.jp/lysithea_cloud/sp/