

MobileIronでどこでも仕事のできる モバイル環境を構築した東映アニメーション

日本のアニメーションのパイオニアとして広く知られている東映アニメーション株式会社。オフィスの内線電話端末としてiPhoneを導入していたが、クリエイティブな働き方に対応させていくため、現場スタッフ向け端末としてiPhoneを勤怠管理から業務に活用できる情報収集まで、幅広い範囲で活用を推し進めている。その環境のもとで、効率的で安全に利用するための管理ツールとしてIDaaS製品であるOkta Identity Cloudとともに導入されたのがMobileIronだ。

既存MDMの性能における課題

東映アニメーション株式会社は、1948年に設立された日本動画株式会社を前身とするアニメーション制作のパイオニアだ。デジモンアドベンチャー、美少女戦士セーラームーン、ワンピースなど、アニメーション作品の企画・制作および映像著作権ビジネスを中心に、国内外で幅広く活躍する同社では、業務端末としてフィーチャーフォンやスマートフォンなど多彩な端末を採用している。2017年の末には、社内外でのコミュニケーション端末としてiPhoneを活用していた。「プロデューサーやイベントに携わるメンバーなど、外出先での通話利用が多かったことから、スタジオの移転を機に、内線電話を固定電話からiPhoneへと切り替えました。iPhoneは内線通話として活用するのに、技術的に整っていたことも決め手の1つになりました。同時に、残業時間の申請を業務アプリから行えるようにして勤怠管理にも活用することに決めました。しかし、そのために導入を急ぐことになり、導入したMDM製品には課題が残るものとなっていました」と語るのは東映アニメーション株式会社 経営管理本部 情報システム部長 中野 正規氏だ。

2017年に導入したMDM製品は、基本的な運用で機能不足や品質が劣る部分があったという。当時の様子を、東映アニメーション株式会社 経営管理本部 情報システム部 課長 賀東 敦氏は次のように振り返る。

「MDMとしての動作が安定しない、端末を紛失してしまった際、デバイスに対して制御できない局面があるなど、機能が不足していました。また、機能がアップデートした際のアナウンスなども十分でなく、導入ベンダーのサポート力にも不満を感じていました」

「MobileIron」にIDaaSを組み合わせて管理環境を一新

2018年の末に、リプレース時期を控えて乗り換えを検討するにあたり、IDaaS製品の導入が狙上りのぼった。そして、認証部分を担当するIDaaSと組み合わせるUEM(統合エンドポイント管理)として選定されたのがMobileIronだ。

「2017年当時からOkta Identity Cloudの導入を検討していたのですが、当時は日本に代理店がないため見送ることになりました。日立ソリューションズが一次代理店になったことを知ってすぐに問い合わせ、MobileIronとの組み合わせで提案してもらいました。実はMobileIronも、私が2015年に米国本社を訪問したことがあり、当時、目の前でiPhoneがワイプされる機能に衝撃を受けたことを覚えています」と賀東氏は語る。

その後、Okta Identity Cloudを中心に、同社は他社MDM製品との組み合わせの検討を重ねていった。そしてMobileIronは、オンプレミスに設置する必要がある機器が少ないこと、同業種での導入例もあったこと、将来的にはMobileIron Accessでクラウドサービスへの認証を簡素化できることから選び抜かれた。

「MobileIronはオンプレミス環境へのアクセスに『MobileIron Sentry』を1つ設置するだけで済むので、メンテナンスに手間がかからないと思いました。管理者として、ユーザーがiPhoneを活用して、アプリを使いたい時に使える環境を構築できると感じました」と賀東氏は加える。

安定性と性能の高さでユーザーの生産性を向上

2019年9月から11月にかけての導入に先立って、2カ月間のPoCで機能や使い勝手の検証が

東映アニメーション
株式会社



TOEI ANIMATION
Since 1956

■主な製品・機能

- 統合エンドポイント管理(UEM)
- Tunnel(Per App VPN)
- MobileIron Sentry
- MobileIron Access

■主な利点

- どこでも業務ができる
- 安定的に稼働しストレスなく利用できる
- コミュニケーションやコラボレーションの促進

■MobileIronが選ばれた理由

- IDaaS製品「Okta Identity Cloud」との連携
- オンプレミス環境で設置するデバイスが少なくメンテナンス負荷が低い
- 端末管理機能とVPNを備えている

行われた。PoCは端末紛失時の検索やワイプ、アプリ配布、勤怠管理や社内ポータルのセキュアな利用、管理面を中心に、課題を一つひとつ解消しながら、実際の運用に問題ないかを検証していった。

「PoCにおいてMobileIronは、とても動きや反応がよく操作も分かりやすかった点が印象的でした。導入自体はほとんど1人で作業していたのですが、作業自体はとてもスムーズでした。実際、導入後も非常に稼働が安定していて、ストレスなく使えています。使いこなすのに手間がかかると他の業務に影響が出ますから、安定して利用ができるというのが一番ですね」と賀東氏。

MobileIron導入時には、クラウドサービスとして「Box for EMM」を採用しており、後に自社で「Zoom」や「Slack」も導入したことで利用範囲が広がり、新型コロナウイルスの影響のもとで、リモートワークにも対応力を発揮したという。

「クラウドサービスは新型コロナウイルス対策で導入したわけではありませんが、リモートワークに対応できる環境が構築できていたのは良かったと感じています。今後、クラウドの利用を増やし、経費精算システムなども移行する予定です」と中野氏は語る。

また今回、MobileIronの導入をきっかけに、iPhoneの利用制限を緩め、ユーザーがゲームや動画サービスなども制限無く利用できるようにした。端末紛失時にもしっかり対応できる会社管理下のiPhoneを、ユーザーがより活用できるようにすることが狙いだ。iPhone自体には業務データは保存されていないものの、電話連絡が多い業界であるため、外部の取引先の連絡先が入った端末の紛失時にはデータワイプをするなど、しっかり管理する必要があるという。

「MobileIronは基本的なMDM機能と、勤怠管理や社内ポータル向けのTunnel (Per App VPN)を中心に利用していますが、VPN接続が途切れず、アプリにも問題が出ないなど非常に安定して利用できています。画面もシンプルに整理され、操作自体もわかりやすいと感じています。iOSのアップデートについて、安定運用のためには、アップデートしたくない場合には停止を選択することも重要ですね。さらに、導入ベンダーである日立ソリューションズのサポートチームからも、潤沢な知見にもとづく的確なアドバイスをいただき、満足しています」と賀東氏は続ける。

今後の展望 — クラウドサービスの増加やBYOD対応の強化へ

東映アニメーションはモバイルやクラウドのさらなる活用を展望している。「今後、『G Suite』や『Office 365』に加えて、『Zendesk』などもiPhoneから利用できるようにし、『Netskope』でクラウドアクセスを管理することで、さらに効果的な働き方改革につながると考えています。MobileIron Accessについては、今後、本格的に証明書機能を使った認証で、クラウドサービスをより安全でスムーズに利用できるようにしたいと考えています。またMobileIronでAndroid端末の管理をできるようにすることで、BYODへの対応もしていきたいですね」と賀東氏は展望を語った。

「当社では、必要な機能があるものは無理に1つのツールで対応せず、基本的にマルチベンダーを使い分けるべきだと考えています。そして今後、製品の機能が充実して行く中で、効率を重視しながら、柔軟なデジタルワークスペースの拡張に取り組んでいきたいと思っています。そのベースとなるのはゼロトラストセキュリティの強化です。Okta Identity CloudとMobileIronの組み合わせによる活用は、セキュアであることはもとより、少ないリソースで安定感や拡張性を得られるのが大きな魅力です」と中野氏は今後のモバイル活用を意欲的に語った。

社 名 東映アニメーション株式会社
設 立 1948年1月23日
資 本 金 2,867百万円
(2019年3月末現在)
従業員数 (連結)755名、(単体)485名
(2019年3月末現在)



東映アニメーション株式会社
経営管理本部
情報システム部長
中野 正規 氏



東映アニメーション株式会社
経営管理本部
情報システム部
課長
賀東 敦 氏