

OUR ACTIONS

VOL.1



GREE株式会社
東京都港区六本木 6-10-1 六本木ヒルズ森タワー
<http://corp.gree.net/jp/csr/>

2014年9月発行



未来のために、グリーンができること。

2020年、それは遠いようで近い未来——
そこへ向けて、日本は大きく動き出そうとしています。

2014年に10周年を迎えた、グリーン。
「インターネットを通じて、世界をより良くする。」
このミッションを果たすために、少し先の未来を考えてみました。

例えば、2020年には全国の小学校で1人1台のタブレット端末が導入されると言われています。
そんな未来を、もっと豊かで、便利で、明るくするためにグリーンができることは何だろう？

その答えを引き寄せるために
さまざまなアクションを始めています。



STORY 01

子ども向けに
ゲームをつくるプログラミング教室を
開催しています。

Issue 課題



近年、欧米諸国を中心にプログラミング学習を義務教育の公式カリキュラムとして導入する国が増えています。プログラミングが、産業競争力の源泉となるIT人材にとって重要なスキルであることはもちろん、情報化社会に求められる論理的な思考力や問題解決能力の育成に効果があると考えられているからです。日本でも、子どもたちに向けたプログラミング学習の環境整備が急務と言われています。



Intention 想い



グリーンは社会貢献活動においても、グリーンらしさを生かした取り組みを行っていきたいと考えています。エンジニアリングの力や、これまで事業で培ってきたゲームづくりのノウハウ、アイデアの広げ方などを社会に還元し、日本の未来を担う人材の育成につなげていきます。



Action 活動



NPO法人CANVASと協力して2014年4月から毎月1回、プログラミング教室「プログラミングラボ in ロッポンギ x GREE」をグリーン本社で開催。毎回約20～30人の小学生が参加し、ゲームづくりを通じてプログラミング概念の理解を深めています。グリーン社員もボランティアとして参加し、ゲームづくりをサポートしています。

参加者の声

[児童より]

- グリーン社員の助けを借りながらゲームをつくることで、まるでゲーム会社の社員になったかのような気分を味わえました。

[保護者より]

- ゲームを開発している企業が開催してくれたことで、子どもが社会や仕事への興味を持つきっかけになりました。
- 難しいことも視覚的に説明していただき、子どもたちの充実した顔が印象的でした。

[グリーン社員より]

- 子どもたちのゲームづくりにかける熱意や発想力に感動しました。



どうしたらゲームが面白くなるか、一緒に考えアイデアを出し合うグリーン社員と参加児童

STORY 02

千葉大学教育学部と協力して
「ゲーム×学び」をテーマとする
授業をプロデュースしています。

Issue 課題



日本の学校教育の現場では、これからの高度な情報教育を担う教員の方々をどのように育成していくかが課題となっています。ゲームが持つ人を引き付ける力を応用した「ゲーミフィケーション」などの新しい研究は、特に教育への応用が期待されている分野です。



Intention 想



2010年頃から「ゲーミフィケーション」の発想が広まり、ゲームの持つ力をいかに教育に生かせるかが注目されています。ゲームを主力事業とするグリーは、ゲームづくりの知見やゲームの力を教育に生かす「ゲーム×学び」の取り組みを進めていきたいと考えています。



Action 活動



2013年後期セメスターから、千葉大学教育学部との共同授業「メディアリテラシー教育演習」を企画、開講しています。2013年度は20人の学生に「ゲーミフィケーション」の理解を深める授業を実施し、グリーのゲームプロデューサーやデザイナーなど、社員も講師として登壇しました。セメスター終盤ではグリー本社に教室を移し、学生たちがグリーのエンジニアとチームを組んで、自分たちで企画した学習ゲームを実際に制作するハッカソンを行いました。

参加者の声

【学生より】

- ゲームの仕組みや楽しさを教育現場や授業などで生かすことができれば、子どもたちがもっと意欲的に学習に取り組み、学習効果も上げることが可能だと思います。
- 世界中のゲーム教育に関する知識を勉強することができ、とても良かったです。ゲームの力を多くの人に知ってほしいと思います。

【グリー社員より】

- 登壇した講義では、ゲーム制作におけるデザインの視点とその重要性について説明しました。その後の実制作を通して、ゲームの品質が教育効果の向上にもつながることを実感してもらえたと思います。



STORY 03

インターネットの安心安全な使い方を全国各地で伝えています。



全国各地でインターネットリテラシーの啓発講演を行っています



講師でなくても教えられるようにDVD、教本、生徒用冊子をセットで配布しています



STORY 04

「GREE」の運営経験を生かし情報モラル教材を無料配布しています。

Issue 課題

インターネットはビジネスや生活に不可欠な非常に便利なツールです。一方で、使い方を間違えると情報の漏えいやトラブルにつながるリスクも秘めています。インターネットを安全かつ楽しく利用するため、正しいルールや注意点の理解を社会に広く根付かせる必要性が高まっています。



Intention 想い

GREEはSNS「GREE」やモバイルゲームを運営する中で、お客さまが安心してサービスを楽しめる環境づくりを進めてきました。その中で得られた知見や最新事例の知識を、インターネット産業の健全な発展と人々の利用環境向上に役立て、広く社会に還元していくことは、企業市民としての責務であると考えています。



Action 活動

全国各地の中学・高等学校などで、生徒や保護者、教職員、地域の方々に向けた啓発講演を行っています。また未就学児から小学校低学年を対象にしたイベントでブースを出展し、タブレット端末を使って楽しく学ぶワークショップを開催するなど、さまざまな年齢層に向けてインターネットを安心安全にご利用いただくための機会を提供しています。

講演を受けて 盛岡市立黒石野中学校

【生徒代表】

講演を聞いて、個人情報がかかってしまう仕組みが分かりやすく怖いなと思いました。また、文字でのコミュニケーションも、感情のままにではなく一度考えてから使うようにしたい。家族にも話そうと思います。



【校長先生】

以前勤めていた学校でも講演していただき、ぜひ本校の生徒にも聞かせたくお願いしました。われわれではなかなか伝えることが難しい、ネットトラブルの実例を用いた講演を聞いて、子どもたちはインターネットとの付き合い方を理解できたと思います。



Issue 課題

近年、インターネット上での情報モラルの未熟さゆえに、青少年がトラブルに巻き込まれる事例が発生しています。さらに、日々新しいテクノロジーやサービスが誕生する中で、最新事例に基づいた情報モラル教材が教育現場で不足していると言われています。



Intention 想い

GREEの啓発講演は、依頼を頂いた全国各地の学校で開催していますが、より多くの方々にGREEの啓発講演内容をお届けしたい。そのためにどうすればいいかを模索しました。



Action 活動

啓発講演を通して得た教育現場からの要望とインターネットサービスの運営で得た経験を基に、情報モラル教材「事例に学ぶ情報モラル」を2013年より作成し、無料配布しています。全国の中学・高等学校を中心に2014年6月時点で累計約48万部を配布しました。

■ 情報モラル教材のご案内はこちら <http://gr.ee/P4uGD3>

TOPIC

「第9回消費者教育教材資料表彰」優秀賞受賞！



学校教育で効果的に活用できる教材資料として、2013年度版の情報モラル教材が第9回消費者教育教材資料表彰（公益財団法人 消費者教育支援センター主催）の優秀賞を受賞しました。2014年度版は、2013年度版からさらに事例を充実させパワーアップしています。



YOSHIKAZU TANAKA

グリー株式会社 代表取締役会長兼社長
田中 良和



HIROTOMO NOMURA

日本経済新聞社 常務取締役 デジタル事業/
コンテンツ事業/人材・教育事業担当
野村 裕知



HIROTOMO NOMURA

1980年日本経済新聞社入社。証券部、産業部で企業取材に従事。海外駐在経験も長く、帰国後は『日経ビジネス』『日経ヴェリタス』などの編集長を歴任。『日経電子版』の創刊に携わり、デジタル事業の中核を担う。

ビジネスとCSRの融合が導く社会の未来。

田中 創業以来、グリーはお客さまに喜ばれるサービスの確立を目指してきました。10年を経たいま、社会における立場やあり方を考えるフェーズに入っています。社会に生きる企業として、グリーは何をすべきか。私たちは本業とCSR活動を融合させた継続的な活動が重要だと考え、独自のCSRミッションを掲げて取り組んでいます。

野村 企業は、社会的存在感が大きくなるほど、利益を創出することと社会にとって価値ある存在であることの両方が求められるようになります。日本では「CSR＝義務」のイメージが強いですが、田中さんのおっしゃる通り、本来は事業の延長線上でポジティブかつイノベティブに取り組むべき活動ですよね。

田中 例えばインターネットリテラシーの啓発活動や子ども向けのプログラミング教室なども、グリーの事業と社会貢献を掛け合わせて考えた結果、自然とたどり着いた活動なんですよ。

野村 なるほど。CSRとは社会に対する取り組み、すなわち「公」の事業です。社会課題の解決に取り組むソーシャルビジネスが台頭してきたこと、そして、CSRの名の下に民間企業が「公」の発展にコミットしていくことは、新たな社会を切り拓く力となるのではないのでしょうか。

「日経ソーシャルイニシアチブ大賞」も、ソーシャルビジネスの発展を目的に始めた取り組みです。

田中 グリーが特別協賛した理由もそこにあります。ソーシャルビジネスにおける起業家精神は、インターネット産業に身を置く企業として経験を重ねてきたグリーと共通するところがあります。そのソーシャルビジネスの支援事業である同賞に意義を感じ、協賛させていただきました。今まさに発展を遂げている気鋭の社会起業家たちから新たな刺激も得ています。

野村 彼らは、いわゆるボランティア団体ではないんですね。社会への貢献を大きく掲げつつビジネスとして成立していて、サステナブルな経営体制も整備している。営利/非営利、官/民という従来の対立概念を打ち破る、新たな存在だと感じます。

田中 私自身、そうした社会起業家の知人が多いのですが「イノベティブなことに挑戦したい」「世の中を変えていきたい」という想いは共通しています。

野村 私は、新聞社の社会的使命を改めて感じました。発信力の大きいメディアが取り上げれば、ソーシャルビジネスが社会的認知を獲得できるかもしれない。良い活動を加速させる一助になるという

メディアの力を再認識しました。

田中 新しい挑戦はいばらの道です。インターネットビジネスも、社会的に認知の低い時代を経て今があるので、非常に共感します。

野村 では、黎明期、勃興期を過ぎたインターネット産業は、これからどのように発展していくと考えていますか？

田中 私たちは2020年をひとつのマイルストーンの年に掲げていますが、その頃には生活のさまざまな場面とインターネットが今以上に密接に結びついているでしょう。もちろん、グリーはゲーム事業を第一の柱としていきますが、社会の動きにも絶えず目を向けていきます。社会が必要とする企業であり続けるために、社会が必要とするイノベーションを提供し続けていきたい。それが、グリーの果たすべきCSRであり、2020年へのあるべき姿だと考えています。

野村 なぜCSRに取り組むのか、グリーにとってのCSRとは何なのかという自問自答を社員の皆さんと共有しながら、グリーならではのストーリーをどんどん展開していただきたい。大いに期待しています。



日経ソーシャルイニシアチブ大賞とは

さまざまな社会的課題をビジネスの手法で解決する「ソーシャルビジネス（社会的事業）」の、理解促進と発展を支援する取り組み。



ソーシャルビジネスの将来像を語る2人。

NANAKO ISHIDO



NPO法人CANVAS 理事長 石戸 奈々子

「ゲームで遊ぶ」から「ゲームをつくる」へ。

現在、世界中で子どもたちにプログラミングを教える動きが広がっており、イギリス、エストニア、イスラエル、韓国などでは、既に初等教育段階でのプログラミング授業が始まっています。日本でも、2013年6月に閣議決定された「世界最先端IT国家創造宣言」内で、初等・中等教育段階でのIT教育や、高等教育段階でのIT人材の育成強化を推進しており、それをいち早く実践しているのがグリーです。本年度より、NPO法人CANVASとグリーが協力し、グリーの本社で子どもたちへのプログラミングワークショップを毎月開催しています。ここでは、ゲームの

つくりだけではなく、プログラミングを通じて論理的に考え問題を解決する力や、他者と協働し新しい価値を創造する力を養うこともでき、参加児童の保護者からも高評価を頂いています。最先端の現場でゲーム制作のプロであるグリーのエンジニアやゲーム制作に関わる社員の皆さんと触れ合える機会は、子どもたちに夢を与え、キャリアを考えるきっかけにもつながります。グリーには、これからもデジタルクリエイティブ・キッズたちを育てる取り組みに期待しています。

Profile

東京大学工学部卒業後、マサチューセッツ工科大学メディアラボ客員研究員を経て、子ども向け創造・表現活動を推進するNPO法人CANVAS、株式会社デジタルえほんを設立。CANVAS 理事長、デジタルえほん代表取締役、慶應義塾大学准教授、総務省情報通信審議会委員などを兼務。

千葉大学教育学部教授 藤川 大祐

これからの教育を担う、新しい取り組みに期待しています。

千葉大学では、2013年度より「ゲーム×学び」をテーマに、グリーとの共同授業を行っています。私が担当している教育学部の専門教育科目「メディアリテラシー教育演習」では、教育に活用できるゲームアプリを企画し、グリーのエンジニアの方々と2日間の「ハッカソン」を行って学習ゲームアプリのプロトタイプをつくる活動を行っています。

昨今、全国的に「教育の情報化」が進められ、生徒1人につき1台のタブレット端末を導入している学校も増えています。しかしながら、教育の将来を担う教育課程の学生

たちが、ICTを活用した教育のあり方について学ぶ機会は少なく、特にアプリづくりに携わる機会はほとんどありませんでした。

実際の授業では、グリーのエンジニアの方々と学生が、生き生きとした表情で共同作業をしていたことがとても印象に残っています。この授業で学んだ学生たちが、近未来の「教育の情報化」に貢献することを期待し、この取り組みがグリーのエンジニアの方々にも貴重な経験となり将来の豊かなサービス創造につながることを願っています。



Profile

1965年、東京生まれ。東京大学大学院博士課程単位取得満期退学、金城学院大学助教授等を経て、2001年より千葉大学勤務、2010年より現職。専門は教育方法学、授業実践開発。著書『教科書を飛び出した数学』(丸善出版)、『12歳からのスマホのマナー入門』(大空出版)他。

DAISUKE FUJIKAWA

NEWS

01 仙台カスタマーサービスセンターの設立



グリーは2006年より、24時間365日稼働するコミュニティパトロール体制を構築し、サービスの規模拡大に合わせ、監視体制の強化を行ってきました。カスタマーサポートは、メールだけでなく電話でも対応しています。電話サポートは2012年4月から課金・決済に関して、2013年4月からはゲームやSNSについても対応し、お客さまの利便性向上に努めてきました。

そして、2013年12月には、これまで北海道札幌市、旭川市に設置していたカスタマーサポートセンターに加え、新たに宮城県仙台市に自社内製のカスタマーサービスセンターを設置しました。

当センターにおいては、さらなる顧客満足度の向上を目的に自社内製センターならではのお客さまの立場に立った対応を実現するため、ワークショップ形式の研修や独自の育成プログラムを開発し、スタッフの育成を行っています。また、対応におけるガイドラインを導入し、お客さま対応の改善に日々取り組んでいます。

これらの取り組みにより、さらに高品質なカスタマーサービスの提供を実現します。

さらに、グリーはカスタマーサービス品質の向上とともに、雇用創出などを通じて、地域経済の活性化や震災復興にも貢献していきます。

02 グリー特例子会社、平成26年度「障害者雇用職場改善好事例」奨励賞を受賞

グリー株式会社の特例子会社で、障がいを持つ方が働きやすい環境を提供し、雇用の促進および安定を図るグリービジネスオペレーションズ株式会社（GBO）が、「障害者雇用職場改善好事例募集」（主催／独立行政法人高齢・障害・求職者雇用支援機構、後援／厚生労働省）の奨励賞を受賞しました。

GBOは、2012年5月に設立。データ作成、入力業務などのグループ会社の業務プロセス支援業務を行う中で、障がい者の方々が能力を最大限に発揮し、成長していけるための環境や仕組みづくりをすすめてきました。具体的には、個性や能力をより生かせるような担当業務の見直しや、障がい者に配慮したオフィス環境の改善などを定期的に行っています。また、社内コミュニケーションを活性化させる仕組みや、社員自身が発言できる機会を設けることで、自ら学んで成長し続けられる会社を目指しており、これらの活動が評価され今回の受賞につながりました。

GBOは今後も、日本における障がい者の雇用機会拡大の一端を担うべく、自主自立した会社を目指していきます。

<http://www.greebusinessoperations.com>



グリーが考える3つのこと。

グリーは、私たちだからこそできる活動を模索する中で、3つのことを考えました。

この3つのことに沿って実施している活動のうち、2013年7月から2014年6月までの代表的な取り組みを紹介します。



インターネット産業の強化と発展

技術・芸術・教育分野における人材育成や地域社会と連携した取り組みにより、次世代のインターネット社会の活性化に取り組んでいます。

OSSの公開

オープンソースソフトウェア(OSS)の公開や教育研究機関へのデータ提供などを通じ、インターネット技術の発展に貢献することをミッションの一つとし、これまでに数多くのソフトウェアをオープンソースとして公開してきました。さらに、インターネット技術に関する勉強会「GREE Tech Talk」などの勉強会も多数開催し、グリー社員だけでなく最前線で活躍する技術者も迎え、一般参加の皆さまと議論する場を提供しています。

OSSの公開

- 2013.11 Observed
- 2013.12 UniUnitTest
- 2013.12 hive-ruby-scripting
- 2014.01 haskell-jobqueue
- 2014.02 maven-examples
- 2014.03 haskell-prefork
- 2014.04 MagicSpice
- 2014.06 Aurora

インターネットコミュニティの運営に参加

IPアドレスやドメイン名といったインターネットの利用に欠かすことのできない資源の分配や利用に関して調整や管理を行うJPNIC、APNIC、ICANNといったコミュニティに参加しています。ここでは、コンピューターネットワークの円滑な利用のための方針策定における議論や運営への関与を通じて、インターネット社会を構成するひとつの組織としてインターネットの健全な維持と発展に寄与しています。



安心安全なインターネット社会の構築

ソーシャル・ネットワーク・サービス(SNS)の健全性の維持・促進、ソーシャルゲームの利用環境向上に向けて取り組んでいます。

品質管理

健全なプラットフォームの構築と運営のため、安心安全な環境の維持と向上を目指しています。業界ルールに沿った各種ガイドラインを基にコンテンツの企画審査を行い、ソーシャルゲームの提供を行っています。また、このガイドラインの遵守を「GREE」を通じてコンテンツを提供いただいているデベロッパーさまにも呼びかけ、共に取り組んでいます。

24時間365日のパトロールを実施

2006年より、24時間365日体制で、「GREE」のサイト内パトロールを実施しています。日記、コミュニティ、フォト等の公開領域や、お客さま間で交わされるメールにおいて、違反となる投稿や送信、行為がないか、システムおよび自視の両面から、監視・検知・対応を行っています。すべてのお客さまに「GREE」を安心安全に楽しんでいただけるよう、これからも取り組んでいきます。



企業市民として社会の発展に貢献

環境や社会的問題の解決、スポーツ振興など、社会の一員として世界をより良くするための活動への参加および支援を行っています。

社員ボランティア活動の推進

社員一人一人が、地域や社会に積極的にボランティア活動で貢献できる環境づくりを推進。富士山麓の清掃活動やプログラミング教室、ツール・ド・東北、千葉大学との共同授業などに、多くの社員がボランティアとして参加しています。

ソチオリンピック日本選手団を応援

2013年6月から2014年12月末までJOCゴールドパートナー(カテゴリ:ゲームプラットフォーム)として日本選手団を応援しています。2014年1月にはソチ五輪社行会へ参加し、社長の田中から「GREE」で公募したメッセージを掲載した応援フラッグを日本選手団に贈呈しました。



この冊子は二度楽しめるものになっています。

スマートフォン用ARアプリ「Junaio」を使い、写真を読み込むと、さらに詳細な情報や動画をご覧いただけます。

アプリ「Junaio」の使い方

1 「Junaio」(無料アプリ)をダウンロードします

iPhone、iPad、iPod touchをご利用の方 で検索
Androidをご利用の方 で検索

2 「Junaio」を起動します

ダウンロードが完了したら、「Junaio」のアイコンをタップして起動させます。

3 カメラを画像にかざします

起動画面上の「SCAN」メニューを押して、誌面上のマークが示す写真全体にかざしてください。



制作協力: 株式会社エルバホールディングス
tel.0263-83-8766 <http://erba-hd.com>
※通信費は別途発生いたします。
※「Junaio」はサイバネットシステム株式会社開発のARアプリケーションです。
※本サービスは2015年9月30日(水)まで楽しむことができます。