

OUR ACTIONS

CSR Report

VOL.4



グリー株式会社
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/ja/csr/>

2017年9月発行



社会のためにグリーができること、つづけていく こと。

そう遠くない未来、小学校の授業でプログラミングを学ぶ時代がやってくる
そんなICT教育の未来のためにできること

ゲームでわくわくしたり、動画をみて笑顔になったり、
インターネットでできるが増えることで、生活も彩りを増す
そんな豊かで充実したインターネット社会の安全のためにできること

「インターネットを通じて、世界をより良くする。」というミッションを果たすため、
グリーは、社会のためにできることを考え、活動を続けていきます



- Action **01** ゲーム×学び > P.04
千葉大学共同授業「メディアリテラシー教育演習」
- Action **02** 講演×教材×アプリ > P.06
情報モラルを全国に届ける取り組み
- Action **03** 社会×グリー > P.10
ひとりひとりができること

Action 01

インターネット産業の強化と発展

ゲーム×学び 千葉大学共同授業「メディアリテラシー 教育演習」

全ての児童が等しく学習できる
機会をつくりたい。

「ゲーム×学び」を通じて、
グリーができること

主力事業であるゲームの可能性を活用した社会貢献活動の一つとして、2013年より千葉大学教育学部 藤川大祐教授と共同で大学の授業をプロデュースしています。2016年度の授業では「能力差があるチームにおける協働作業を促す社会科・家庭科のアプリ」をテーマに、学生たちと共同でアプリ制作を実施しました。できあがったアプリをより多くの方に使っていただきたい、そんな思いから、今年はハッカソンの大賞受賞作品「SHOW TIME!!」をスマートフォン/タブレット向けアプリとして配信しています。

※1 アイデアソンとは、「アイデア(idea)」と「マラソン(marathon)」を組み合わせた造語で、特定のテーマについてディスカッションを通じてアイデアを出しあう開発イベントの一種です。

※2 ハッカソンとは、「ハック(hack)」と「マラソン(marathon)」を組み合わせた造語で、エンジニアなどが短時間で技術を競い合う開発イベントの一種です。

大賞受賞作品「SHOW TIME!!」

被服分野の知識獲得と多様な価値観の受容がねらいの家庭科のゲームアプリ。2人で1端末を使い、協力して被服にまつわるクイズを解くと、アバターに服を着用させることができる。クイズの正答率が高いと、選択できる服の数が増える仕組みになっており、クラスでお互いのコーディネートについて意見交換をすることが可能。



1 アイデアソン※1

「何を作るか」をチームで決定



「ハッカソンで何を作るか」を決めることをゴールに、チームに分かれて一日がかりのグループワークを実施。千葉大学の学生とグリー社員が真剣にアイデアを出しあい、最終成果を全員の前で発表しました。

2 ハッカソン※2

学生とエンジニアがアプリを共同制作



アイデアソンで考えたゲームについて、アプリの試作品に落とし込む「ハッカソン」を2日間にわたり実施。グリー及びグループ会社ポケラボのゲームエンジニアがプログラミング・デザイン部分をサポート。発表と審査会で大賞受賞作品を決定しました。

3 実証授業

小学校でアプリの実証研究



授業を受けた小学生の声
楽しみながら覚えることができ、もっとやりたいと思った。友達と協力し合いながら問題を解くのが楽しかった。

できあがった学習ゲームのアプリを千葉大学教育学部附属小学校の授業で教材として使い、どのような学習効果があるか検証するための授業を開催。将来教師を目指す学生たちが、アプリだけでなく「ICTを活用した授業とは」という全体の構成を考え、準備し、小学生向けの授業を行いました。

共同授業を終えて

参加したグリーエンジニアより

他のハッカソンイベントにも参加したことがありますが、エンジニアだけのものづくりとは異なり、千葉大学共同授業では、大学生とチームを組んで力を合わせるものづくりが、純粋に楽しいと感じられました。学生による教育をテーマとした議論も、普段の僕たちにはない視点なので、新鮮で興味深かったです。

参加した千葉大学 教育学部の学生より

ゲームの会社のCSRは、子どもたちにも自社の製品をそのまま持っていくというイメージがあったので、実際に私たち学生と作る、というのはとても新鮮でした。親密に連絡をとっていただいて、学生と一緒に協力してやっていただけるととても驚きました。

Action 02 安心安全なインターネット社会の構築

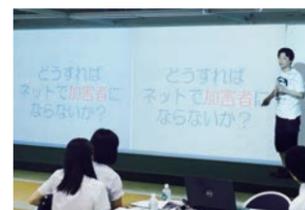
講演×教材×アプリ 情報モラルを全国に届ける取り組み

講演

正しく怖がるインターネット

グリーでは、情報モラル講演「正しく怖がるインターネット—事例に学ぶ情報モラル—」をこれまで1072回行っており、全国の学校や企業、公的機関での講演受講者はのべ約34万人になります。

「玄関に貼り出せない情報はインターネット上に書いてはいけない」というシンプルなメッセージとともに、今日も日本のどこかで、グリーの講演チームが「ネットで絶対に失敗しない方法」をお伝えしています。



教材

事例に学ぶ情報モラル

グリーの講演は、おかげさまで年間の実施可能回数を大幅に上回るお申込みを全国各地から頂いています。スケジュールの関係でやむなく実施に至らない場合もありますが、そんな時でも「何とかできないか」という現場の熱意から、講演の「教材化」が実現しました。この教材セットを受け取られた誰もが、その日に、グリーの情報モラル講演を再現できるよう作られています。小・中学校・高校・大学のみならず、一般企業も含めた幅広い場面で、のべ約90万人以上の方々にご利用いただいています。



教材は、①パワーポイントのCD-R、②指導者用手引書、③児童・生徒用冊子の3点をセットにして構成されており、インターネットの良い活用事例、トラブル事例、炎上事例の3つを軸に、インターネット利用時の注意点を学んでいただけます。

アプリ

魂の交渉屋とボクの物語 - Soul Negotiator -

グリーでは、講演や教材以外の方法でも、もっと多くの子どもたちに幅広く情報モラルをお届けできるのではないかと考えていました。議論を重ね、これまでの活動経験から生まれたのが、情報モラルを学べるアプリ「魂の交渉屋とボクの物語(たまボク)」です。子どもたちに興味をもってダウンロードしていただけるよう、キャラクターや世界観にこだわり制作しました。

[幅広い課題をカバー]



日本e-Learning大賞「ゲーミフィケーション部門賞」受賞

ゲーミフィケーションとは、ゲームの要素を多分野に応用することを意味します。たまボクは「選択肢で結果が変わる」という要素を取り入れ、繰り返し遊びながら学習できる仕組みを導入し、2015年第12回日本e-Learning大賞において「ゲーミフィケーション部門賞」を受賞しました。



たまボク 検索

私たちが伝えていきたい CSRへの思い、描く未来

企業によってCSR活動のカタチもさまざま。

今回の対談では、日ごろから事業を含め多様なテーマで語り合う機会の多いTBSテレビ社長・武田信二氏とグリーン・社長の田中が、CSR活動への思いやそれぞれの企業の立場から描く未来について語り合いました。

グリーン株式会社
代表取締役会長兼社長

田中 良和
YOSHIKAZU TANAKA

株式会社TBSテレビ
代表取締役社長

武田 信二
SHINJI TAKEDA



武田 信二

1952年千葉県出身。毎日新聞から91年東京放送(現TBSHD)入社。報道局経済部長、営業局長などを経て2015年TBSテレビ社長に就任。16年からTBSHD社長を兼務。社長就任直後から若手社員らと対話を重ねる。

CSRへの思い、活動のきっかけ

田中 CSR活動を始めるとき、どんな活動をしていくべきか、とても悩みました。答えがある分野ではないので、とにかく色々と考え、最終的に今の姿にたどり着いたのですが、武田社長はどんな考えに基づいてCSR活動に取り組んでいらっしゃいますか。

武田 放送は免許事業ですから、TBSという会社の成り立ちは、豊かな社会をつくるため、その役割を果たすことにある、と言えます。そのためには、CSRという言葉をあえて使わずとも、社員全員が社会貢献を自覚していなければいけません。これは社長になってからより強く感じるようになりました。

田中 素晴らしいですね。具体的な活動内容はどうやって考え出されていますか。

武田 CSRでは、社会貢献と同時に、我々の事業を知っていただくことも重要だと考えています。私たちが長く実施している「出前授業」もその一つです。全国の小中学校に社員が赴き、アナウンサー体験や番組作りを体験していただいています。また海外にも目を向け、11年前からは中国・伝媒大学への奨学金制度を実施しています。この制度で現地の学生に日本への留学を経験してもらうことで、私たちの事業をより深く知っていただけるという結果にもつながっています。

田中 なるほど。私たちも、自社事業やインターネット産業自体への理解促進が大切だと考えています。グリーンでは4年

前から、千葉大学教育学部との共同授業を行っており、学生さんたちとグリーンの社員が協力して、教育につながるゲームアプリを作っているのですが、ゲーム作りの楽しさを知ってもらうだけでなく、ゲームの力を教育にどう生かせるのか、これを学生と社員と一緒に考えているという点を重視しています。



夢を持って続けていくことが大切

武田 TBSは先日、「HAKUTO」という宇宙プロジェクトを運営する株式会社ispace(アイスペース)との戦略的メディアパートナー契約を発表しました。「HAKUTO」は月を目指すプロジェクトなのですが、若い人たちの宇宙にける情熱が大変素晴らしく、とても価値がある事業だと感じています。番組を制作し視聴者に夢を届ける、このこと自体、もちろん素晴らしいことなのですが、20～30代といった若い社員たちが夢を感じられる事業を立ち上げたい、という思いもありました。若い世代が元気に仕事のできる環境づくりが、企業の持続的成長につながると思っています。

田中 とても大切なことですね。グリーンではVR(バーチャルリアリティ:仮想現実)領域に力を入れています。まだVRそのものを広めている段階ですので、定期的に「Japan VR Summit」という大規模イベントを実施しています。未知数、未開拓な分野に挑戦する若い社員たちをしっかりと応援するため、社長である私が声を上げていくことが重要だと思っています。

武田 「会社をどうしていきたいか?」と考えたとき、最初に浮かんだのが「みんなから愛される企業体していきたい」ということでした。「国民を笑顔に」これが最大のCSRだと思っています。自分たちの存在意義を最大限に発揮しながら、社会にプラスになる活動を重ねていきたいですね。

田中 グリーンも広義のエンターテインメン



ト企業ですので、人々を楽しませると同時に、広く社会に求められることを考えていきたい、という思いがあります。ですから、産業界への協力や教育支援は長く続けていきたいし、続けることが重要だと考えています。最後にぜひグリーンへのメッセージをお願いします。

武田 日本発の世界的インターネット企業になってほしいです、応援しています!

Action 03 企業市民として社会の発展に貢献

社会×グリーン ひとりひとりができること

障がい者雇用の推進

グリーンビジネスオペレーションズ株式会社は、2012年5月にグリーン100%出資の特例子会社として設立以来、グループ会社の業務プロセス支援を行う中で、障がい者の方々が能力を最大限に発揮し、自立的な成長をしていけるための環境や仕組みづくりを進めて参りました。

その結果、この取り組みが評価され、2016年9月に平成28年度「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）において優秀賞を受賞しました。



緑づくりプロジェクト

グリーンでは、社員によるボランティア活動を行うことで、企業市民として社会の発展に貢献しています。2017年5月に開催した「グリーン緑づくり2017」には、グリーン社員とその家族約120人が参加し、除草作業などを通じて東京都内の緑化につながる取り組みを行いました。

これからもさまざまな活動を通じて、社会の持続的かつ健全な発展のために、企業市民の一員としての責務を果たしていきます。



グリーンが考える3つのこと。

グリーンは、より良く社会に貢献できる姿を追い求める中で、3つの柱を設けています。「インターネットを通じて、世界をより良くする。」という企業理念の下、CSR活動を通じて、利益を社会全体に還元し社会とのかかわりを大切にしながら、社会の健全な持続的発展のための活動を続けていきます。



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「COCOAR2」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「COCOAR2」の使い方

1 「COCOAR2」(無料アプリ)をダウンロード

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

2 「COCOAR2」を起動

ダウンロードが完了したら、「COCOAR2」のアイコンをタップして起動させます。

3 冊子内の対象ページをスキャン

◀このマークがある写真全体が画面に収まるようにかざしてください。スキャンが完了すると、リンク先のコンテンツが表示されます。

※「COCOAR2」はstartialabのサービスです。 ※通信費は別途発生いたします。 ※オフラインではご利用いただけません。 ※本サービスは2018年12月31日(月)まで楽しむことができます。