

# 日本を支えていく人材の育成におけるグリーの新たな挑戦 ～ものづくりを通じた社会貢献のあり方～

グリー株式会社 執行役員  
岸田 崇志

## イノベーションを起こす人材とは

イノベーションには「人」と「場」が重要だと考えています。

アイデアの種をもっていても具現化できなければ意味が無いと思っています。そのためには、具現化するための土壌が必要です。

グリーも会社が成長する中で、新しいアイデアを吸い上げヒットにつなげる仕組みが弱くなっていました。しかし、社員ひとりひとりにはアイデアの宝庫であったりします。ただ、課題なのはそれを見つけ出す仕組みと、それを具現化するためのスキルの醸成なのです。

そこで、昨年から社内でもいくつかの取り組みを行っています。

## グリーでのイノベーションの取組

これらの課題に向き合う第一歩として、クリエイティブなグリーを目指して昨年1月からCreative Innovation Program (CIP) というものを開始しました。

社内には優秀な人材や経験者がいるにも関わらず、彼らの能力を活かす組織の力が最大化できていないこと。グリーに本来あった「ものづくり力」が失われていることに危機感を感じたためです。

この試みを通じて、共感してくれる方や一緒にものづくり力を高めてくれる仲間も増え、その延長線上にガレージスタジオという組織を設立することができました。

主にアプリ開発の経験が無い方を中心に育成を行い、3ヶ月でゲームをリリースするというプログラムを行っています。自分のスペシャリティを強化することはもちろん、チームワークの醸成やユーザ視点でスピーディーにゲームを作る環境づくり、カルチャー形成も主眼にあります。

## ガレージスタジオの概要

### <Lv.1 プログラム>

- ・1ヶ月で開発するためのツール利用能力、言語能力を学びます。
- ・エンジニアやプランナーなど職能に関係なく1人で開発からアニメーションなどの表現力を駆使して製品レベルまでクオリティアップさせる力を磨きます

### <Lv.2 プログラム>

- ・2ヶ月でオリジナルゲームをリリースします
- ・企画書ベースでスタートするのではなく、モックベースでスタートします
- ・3日でモック（プレイアブルな試作品）を作るくらいのスピード感でそれを2 week x 3 sprintの計6週間かけて、製品レベルまで向上させ完成させます

### <その他>

- ・Mock-1グランプリという社内横断コンテストを年に2回開催しています

こういった試みの中、想定以上の評価を頂くことができ早速グリーらしくないという評価を頂くタイトルも出てきています。

社内ゲームコンテスト「Mock-1グランプリ」から生まれた「CubicTour」は全世界で200万ダウンロードを突破するなど、取り組みの成果は着実に表れてきており、次世代クリエイターの育成につながっています。

大事にしていることは、“アイデアを中心として人が繋

がる場を創出する”ということです。アイデアは自分の中に留めておくよりも人と話し合うことでよりよいものになりますし、外に出て初めて価値がでるものです。また、アイデアは人と人をつなぐためのすごく大事なツールにもなりえるのです。

アイデアを中心に人と人の化学反応を起こす。そういったことをガレージスタジオでの試みの主眼にしています。そのため我々は、「アイデアを軸に人と人がつながる接点をつくる」をコンセプトに、1Dayスキルアップというモノづくり能力の強化プログラムの他、社内アイデア投稿サイト「IDEA eggs」などさまざまなプログラムを実施しています。



アイデアを軸に社員を繋げるための施策事例

## ガレージスタジオからの社会貢献

グリー = ゲームというイメージが強いですが、ゲーム作りのノウハウを活かし、「ゲーム×学び」のテーマのもと、教育効果の高いアプリを将来教員を目指す教育学部の学生と共に企画・制作することで、ゲームのノウハウを非エンタテインメント分野で生かそうとする試みも始めています。

我々はゲームを作ることで世の中のユーザに貢献することも重きをおいていますが、一方で、ゲーム作りのノウハウを直接他社の方とコラボレーションすることで社会貢献するということを始めています。

横浜市様とも主に若手育成を中心とし、一緒に取り組みを始めさせて頂いております。インターナショナルオープンデータデイ2014では、「アイデアの作り方」というワークショップを開催させて頂き、ユースハッカソンでは審査員として参加させて頂きました。このような活動を通して一番の財産だと感じたこと。それは、アイデアの生まれる瞬間に立ち会える喜びや、自分たちのアイデアによってみなさんの笑顔が見ることができるといったことです。

自分たちの思いや利用者を楽しんでもらえるものづくりを通じて得られる笑顔は、作り手の私たちにとってはかけがえの無いものだと感じていますし、そういった笑顔を増やすことに寄与していくことこそが我々の存在意義だと思っています。

グリーの新しいチャレンジはまだまだ続きます。



ハッカソン時の風景



実際にアプリをプレイする小学生と教育学部の学生



インターナショナルオープンデータデイでの風景