

# OUR ACTIONS

VOL.0

インターネットを通じて、  
世界をより良くする。



# グリーが 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。」  
インターネットの誕生により、世界中の人びとが世代や言葉、  
文化の違いを超えてコミュニケーションを楽しむことができるようになりました。  
今やインターネットは、ビジネスや生活に欠かせないツールとなり、  
より正しく安全に楽しむために、人びとのインターネットリテラシーの向上が求められています。  
このような現代社会において、私たちグリーだからこそできる貢献のカタチとは何なのか。  
グリーは、全ての人々がインターネットをより正しく、安全に楽しむために  
「インターネットリテラシーの啓発活動」に積極的に取り組んでいます。

北海道札幌国際情報高等学校  
講演会



インターネットリテラシー向上のために

青少年向け情報モラル教材  
約1,400校に25万部を配布

グリーは、青少年の情報モラルおよび情報リテラシー向上、中学校、高等学校における情報教育の支援を目的に、情報モラル教材を企画し、無料配布しています。全国の学校、約1,400校からお申し込みをいただき、25万部を配布しました（2013年7月末時点）。インターネット上で起きた実際の炎上事例などを題材にしており、問題点を整理しながらインターネット上での適切な振る舞いや正しい使い方を学ぶことができます。



問い合わせ先  
グリー株式会社 情報モラル教材担当  
jp-awareness@gree.net  
詳しくは <http://gr.ee/P4uGD3> をご覧ください。

インターネットを利用する人が増加し、その年齢も環境も多様化している現代において、インターネットを安心安全に利用するためには基礎知識の啓発が不可欠です。

グリーでは、幅広い年齢層の方々がインターネットをより正しく利用できるように、講演会や企業訪問入、各種イベント、NPO団体の方々と連携した勉強会などを通じて、インターネット社会をより良くする活動を行っています。

教育現場で講演会を開催

全国各地の学校を社員が訪問し行っている啓発講演活動も、グリーの取り組みの一つ。

「インターネット上に一度載った情報は10年後も消えないんだよ」「それは大勢の前で個人情報バラまいているのと同じこと」。2013年5月に行った北海道札幌国際情報高等学校での講演会では、約640名の生徒と約80名の保護者の皆さまに向けて、インターネット上での不用意な発言や振る舞いがその後の人生に大きな影響を及ぼす可能性があることを、具体的な事例を通じてご紹介しました。講演終了後の質疑応答では熱心なご質問もいただき、皆さまの関心の高さを感じました①。

こうした取り組みを通じて得た教育現場からの要望と、「GREE」の運営で得た経験をもとに、それぞれ保護者、中学生、小学生向けに、啓発冊子を制作し配布しています。また学校の授業でご利用いただける副教材として情報モラル教材②を作成し、青少年のインターネットリテラシー向上に貢献できるよう努めています。

参加した生徒の声

「インターネットは怖いと思っていたんですけど、正しい怖がり方と間違っただけの怖がり方という話を聞いて、新しい発見があって良かったです。」



「ワークショップコレクション9」  
ブース出展

ゲームで学ぶワークショップ

グリーでは全国各地で開催されているイベントに出展し、インターネットや携帯電話の安心安全な使い方をオリジナルのゲームアプリを使ってお伝えする活動を行っています。2013年3月には、神奈川県慶應義塾大学日吉キャンパスで行われた子ども向けのイベント「ワークショップコレクション9」③にて、「みんなで学ぼう！遊ぼう！インターネット」と題したブースを出展し、2日間で1,400名を超える方々にご参加いただきました。ご参加いただいたおさまは、iPad®を動かしたり、タップする

ことで次々と出てくるクイズ④に、楽しみながらも真剣に挑戦していました。

こうしたインターネットとゲームを通じた、インターネットリテラシー向上のための活動は、本業で培ったゲーム開発のノウハウを持つグリーだからこそできるのではないかと考えています。今後もこういった活動をはじめ、さまざまな分野で、世界をより良くする活動の可能性を追求していきます。

参加した保護者の声

「こうやってゲームを通じて危ないよって教えてくれると、親としても助かります。」



遊びながら学べる  
クイズ形式の  
アプリを制作



全国各地で行った主な啓発活動  
(2012年7月～2013年7月)

- 北海道・東北
  - 音更町立木野東小学校 (講演)
  - 音更町立緑南中学校 (講演)
  - 仙台PTAフェスティバル (イベント)
- 関東
  - 鎌倉女学院 (講演)
  - ワークショップコレクション9 (イベント)
  - 千葉県成田市立平成小学校 (講演)
  - 東京都立千早高等学校 (講演)
- 中部・上信越
  - ファミリーデーなごや (イベント)
  - 「スマートフォンを知ってトラブルを防ごう」(講演)
- 近畿
  - 羽衣学園高等学校 (講演)
  - 兵庫県立赤穂高等学校 (講演)
  - 大阪府立岬高等学校 (講演)
  - アドミニティーチャーズ勉強会 (講演)
  - 兵庫県明石市立魚住中学校 (講演)
- 中国・四国
  - 「これからのインターネット社会を生き抜く子どもたちに必要な力とは？」(イベント)
- 九州・沖縄
  - 福岡県立鞍手高等学校校定時制 (講演)

「インターネットを通じて、  
世界をより良くする。」ために、  
グリーが考えていきたい  
3つのこと。



インターネット産業の  
強化と発展



安心安全な  
インターネット社会の構築



企業市民として  
社会の発展に貢献

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。

本業で培ったノウハウから、  
インターネットの可能性をより健全な方向に導き、  
世代や言葉、文化の違いを乗り越えて  
世界をより良くする活動を目指します。

人材育成

ゲーム×学び  
「ハッカソン」を主催

2013年6月、グリーは「ゲームで  
変える学びの未来」というテーマ  
で、子どもが楽しみながら学べる  
ツールを作る「ハッカソン」を  
主催しました。ハッカソンとは、  
エンジニア、デザイナーが集まって  
協力しながら、制限時間を設けて  
集中的にプログラミングを行う  
イベントです。グリーの社員を含め、  
総勢77名13チームが参加。アイ  
デアの発想からアプリケーション  
のプロトタイプ作りにチャレンジ  
しました。



インターネット産業の  
強化と発展のために

技術・芸術・教育分野における人材育成や  
地域社会との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。



地域振興

ソーシャルゲーム産業を  
高知県と協働で創出

グリーは、インターネットを通じて「地域社会、地域産業への発展」に貢献  
したいと考えています。その一例として、県経済の活性化や若者の雇用の  
確保を図るため、高知県と協働でソーシャルゲーム産業の創出に取り組ん  
でいます。2012年1月には、自治体が開発支援を行った全国初のソーシャル  
ゲーム「小悪魔の条件」を「GREE」において提供開始し、その後も継続的に  
新たなタイトルを官民協働で開発しています。地理的制約の無いインター  
ネットの特長を活かし、地域で活躍する企業や、エンジニア、クリエイター  
の支援をさらに積極的に行っていきます。

技術貢献

エンジニアのオープンな勉強会  
「GREE Tech Talk」を開催

グリーは、OSS（オープンソースソフトウェア）の公開やコミュニティ  
支援、アカデミアへのデータ提供などを通じ、インターネット技術  
の発展にも積極的に取り組んでいます。開発技術者向けのオープ  
ンな勉強会「GREE Tech Talk」もその取り組みの一つです。この  
勉強会の目的は、参加者がセミナーや情報交換を通して多種多様な  
技術情報を得ることで、希望者は誰でも参加可能です。



「まんが王国・土佐」の強み  
を活かした県内でのゲーム  
産業創出の取り組みにおい  
て、グリー株式会社の協力  
を得て、着実に成果を上げ  
ています。



高知県文化生活部  
まんが・コンテンツ課長  
栗山 典久



©アジトップ



監視体制の強化

24時間365日の  
パトロールを実施

2006年11月より、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、フォトなどの公開領域や、お客さま間で交わされるメールについて、システムおよび目視でのパトロールを実施しています。違反となる投稿や送信、他のお客さまに迷惑をかける行為について、監視・検知・対応を行っています。安心安全に「GREE」を楽しんでいただけるよう取り組んでいます。

パトロールによる  
安心安全への取り組み

- 年齢など利用者情報に関する認証
- 年齢別の機能制限
- 投稿・メール送信に対する、システムおよび目視での監視
- 違反・迷惑行為に関する通報の受付

利用環境向上

ソーシャルゲームの  
利用環境向上に向けて

社長直轄の「利用環境向上委員会」を設置し、お客さま対応体制の拡充、ソーシャルゲーム提供に関するガイドラインの策定、品質管理の徹底、月額利用上限額の設定など、お客さまに適正に利用していただくための取り組みを行っています。また、外部有識者の方々に第三者的視点から上記の取り組みについて議論していただく「アドバイザリーボード」も設けました。



業界団体

一般社団法人ソーシャルゲーム  
協会 (JASGA) を設立

2012年11月に、お客さまが安心してソーシャルゲームを利用できる環境づくりを目指す業界団体「一般社団法人ソーシャルゲーム協会 (JASGA)」を設立しました。JASGAは、ソーシャルゲームのプラットフォームを運営する6社、関連する2団体および関連事業者約50社の賛同により設立されたものです。2013年7月には、JASGAが定める「ソーシャルゲームプラットフォーム運営体制に関する基準」を遵守するための体制を構築しているものとして「GREE」が認定されました。



「GREE」ではお客様全てに笑顔で楽しんでいただけるサービスを提供するために、24時間監視や啓発活動、業界団体設立など多方面からより良い環境作りに取り組んでいます。



グリー株式会社  
ビジネスオペレーション本部  
カスタマーエクスペリエンス部  
カスタマーサービスグループ  
山邊 千真



企業市民として  
社会の発展に  
貢献するために

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

「富士山クリーンツアー」に  
協賛および参加

ボランティア活動を通じて、本業以外の領域においても「地域や社会への還元」や「より良い社会、地域づくり」に取り組んでいます。その一つとして、毎日新聞社主催「富士山クリーンツアー」に協賛。社内募集で集まったグリー社員も一般参加の方々と一緒に、富士山麓の不法投棄ごみの回収作業を行いました。



社会起業家支援

「日経ソーシャル  
イニシアチブ大賞」に特別協賛

社会起業家を支援することで、社会的課題の解決を推進していきたいとの思いから「日経ソーシャルイニシアチブ大賞」に特別協賛しています。



大賞に選ばれた認定NPO法人フローレンス代表理事の駒崎弘樹氏、弊社代表取締役社長田中良和

スポーツ振興

東京招致活動を  
バックアップ

2012年12月21日から2013年9月7日まで、東京2020オリンピック・パラリンピック招致委員会と2020東京招致オフィシャルパートナー契約を締結し、「楽しい公約プロジェクト」などを通じて東京招致活動をサポートしました。

会社を代表して環境保全活動に貢献できたことをとても誇りに思います。一緒に汗を流して、山ほどごみを掘り出した皆さんに大感謝!



グリー株式会社  
ビジネスオペレーション本部  
品質管理部 QAグループ  
マークステット ダニエル

## Comment

有識者コメント



慶應義塾大学大学院  
メディアデザイン研究科 教授  
奥出 直人  
(利用環境の向上に関する  
アドバイザーボードメンバー)

### インターネットの中に生まれた 新しいコミュニティ

インターネットを介して多くの人が出会いコミュニケーションを行うとそこにコミュニティが生まれます。現在グリーは地道な情報モラルの啓発活動に加えて、ハッカソンの実践などを通してお客さまにインターネットサービスを利用する楽しさの伝導という二つの実践をおこなっていますが、これは良きコミュニティ

をつくる活動に自ら率先して責任をもって取り組んでいることであり、とても素晴らしいことだと思います。これからもお客さまから「楽しくて安心安全だからグリーで遊ぼう」と選択されるコミュニティをインターネットの中に構築する実践を継続して行っていただきたいと思っています。

### 新世代のネット市民育成のために 先端企業ならではの貢献を

青少年が安全に利用できるインターネット環境の構築や、青少年や保護者のインターネットリテラシーの向上が、重要な課題となっています。産学官連携でこうした課題の解決に取り組んでいる中、グリーの方々が精力的に貢献してくれていることを心強く思っています。新世代のネット市民育成には、

グリーのような先端的な企業の方々の力が重要です。単にトラブルを回避できるだけでなく、インターネット技術を活用して創造的に問題を解決できる人々を、私たちは育てていく必要があります。自社の強みを活かしたグリーらしい教育貢献が今後着実に進められることを、期待しています。



千葉大学  
教育学部 教授  
藤川 大祐  
(利用環境の向上に関する  
アドバイザーボードメンバー)



NPO法人 CANVAS 理事長/  
株式会社デジタルえほん  
代表取締役  
石戸奈々子

### デジタルネイティブの学びの場

子どもたちの様子が変わってきました。テレビをタッチ。絵本をスワイプ。パソコンをピンチ。まさにデジタルネイティブ。新しいデジタルデバイスを自由自在に操作。しかし、守らなくてはならないルールもあります。自分を、お友だちを、傷つけないために。子どもたちにとってルールというのはつまらないものです。でも、デジタルはそんなルールでさえも楽しく学ばせてくれます。グリーの取り組み

はまさにそれ。さらに、親子で学ぶリアルな場まで用意しました。CANVASが開催するワークショップコレクションにてグリーが提供したワークショップには2日で約1,400人が参加し、93%の子どもがもう一度参加したいと回答しています。グリーが、デジタル時代を生きる子どもたちがフルスイングできる環境作りを継続して行っていくことを期待しています。

## Top Message

トップメッセージ



代表取締役社長

田中 良和

「インターネットを通じて、  
世界をより良くする。」ために、  
私たちグリーができること。

「インターネットを通じて、世界をより良くする。」

グリーはこの理念を掲げてインターネットの新たな可能性を開拓し、より早く、より多くの人びとに革新的なサービスを提供するために日々活動を続けています。

グリーの理念の実現に向けた活動は、ビジネスの領域だけにはとどまりません。青少年や小さなお子さまにインターネットへの正しい接し方を学んでもらう取り組み、お客さまに「GREE」を安心安全にご利用いただくための取り組み、次世代のインターネット社会の活性化に向けた取り組みなど、インターネット企業としての役割や責任を果たすためにさまざまな活動を展開しています。

今や世界中で数十億人がインターネットを利用する時代となり、グリーが提供するサービスも日本をはじめとして世界各国で、多くのお客さまに楽しんでいただけるようになりました。それに伴い、私たちが社会に対して果たすべき役割や責任も日々大きくなっていると感じています。

これからも、グリーができること、グリーだからこそできることを通じて、企業市民の一員として積極的に社会貢献活動へ取り組んでいきたいと思っています。

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/>

2013年9月発行