

研究職、大手Sier、外資系IT企業……。時代とともに人気の働き先は変わるが、最新のトレンドは「インターネット企業」で働くことだ。近年、グリーン株式会社にも有名企業からの転職が相次いでいる。

なぜ、同社には優秀なエンジニアが集まるのか。グリーンで働くエンジニア4人のインタビューから考えてみよう。

まず1人目は、PHPのコミッターとしても活動していた同社CTO（最高技術責任者）の藤本真樹氏。グリーンでエンジニアとして働く魅力とは何か。

日本発のイノベーションを世界へ。  
優秀なエンジニアが続々と入社

エンジニアが働く環境として、インターネット業界には他にない魅力が溢れていると感じています。イノベーションのスピードは速く、次々と登場する魅力的な新技術。それらを活用することで、世界中の誰にでも革新的な製品・サービスを生み出せるチャンスがあります。まさにエンジニアが社会全体に対して大きな影響を及ぼせる可能性に溢れている業界といえるでしょう。

中でもグリーンは日本発のサービスを世界中に展開すべく、シリコンバレーをはじめ世界8拠点にオフィスを構えるなど、非常にエキサイティングなフェーズに入っている

## ニアの生き方を変えた

していく魅力とは～（グリーン株式会社）



取締役 執行役員 CTO  
開発本部長  
藤本 真樹 Masaki Fujimoto

ます。そこに魅力を感じ、近年は優秀なエンジニアが世界中から続々と集まってきています。

日本、米国、中国などの世界中のオフィス／エンジニアを結び付けて一つのチームを作っていくこと、日本だけではなく世界中でサービスを提供していくこと、そしてグローバルなサービスに相応しいコミュニケーション・プラットフォームを構築していくこと。私としてはこれから、この3点に注力していきたいと考えています。

これほど面白いチャレンジはなかなか経験できません。異なる文化で育ったエンジニアの多様性を受け入れながら働くのは刺激的です。まさに一生に一度の経験ができるチャンスだと感じています。

サービスは大勢のユーザーに使われてこそ意味があり、エンジニアとしても成長できる

優秀なエンジニアであれば1人でもある程度のWebサービスを作れますが、より多くのユーザーに使ってもらえるサービスを開発することもエンジニアの成長にとって重要です。今の「GREE」には、大量のトラフィックを捌くため、サーバーやネットワークなどのインフラにも相当な水準が求められます。このような環境でサービスを開発する経験は、エンジニアとして必ず将来役に立つはずですよ。

私がグリーンに入社したのは、ユーザー数10万人くらいのころ。それが今ではグループを含め、ユーザー数は世界で約1.5億人。サイトの成長とともにエンジニアとしての自分も自然と成長している実感があります。

例えば、「GREE」では私が開発したPHPのフレームワーク「Ethna」を採用しています。ですが、サイトが大きくなるに連れて求められる機能要件が変わったところもあり、改善が必要などところも出てきました。大規模なサイトで使われることがなければ、自分の未熟さを知らずに過ごしてしまっていたかもしれません。しかし自社サービスで使われているわけですから、自分が開発したものに対しては、最後まで責任を持ち続けなくてはならない。エンジニアが成長するためには、こうした経験の積み重ねが不可欠。若いエンジニアには今のグリーンの環境をぜひ体験してほしいですね。

当社の社員は数年前よりも3倍くらいに増えていますが、現状は「1000の仕事が3倍の人で分ける」のではなく、「1000の仕事が500になったが3倍の人しかない」というのが実感です。エンジニアは今後も増えていきますが、例えば「1000人の優秀なエンジニアの中でもトップのパフォーマンスを発揮する」というぐらいの気概を持てる人と一緒に働きたいですね。

エンジニアは「企画部門や営業部門の依頼を受けてシステムを開発するもの」そんなイメージを持っている人もいるかもしれないが、グリーでは企画から開発・運用までエンジニアが主導で進める。それが創業以来続けているグリーのスタイルだ。

国内最大級のシンクタンク系Sierから転職してきた澤智明氏は、『海賊王国コロンブス』『踊り子クリノツベ』『ハコニワ』というソーシャルゲーム3タイトルのグループリーダー。「自分が一番成長できる会社を選んできた」という澤氏が感じるグリーの魅力とは――。

30歳で20〜30人をリードし、グリーの中核となるサービス動かす責任と成長実感

グリーではエンジニアが事業責任者を務め、売上目標に対して責任を持っています。私もグループリーダーとして複数のプロジェクトを束ねる立場。各プロジェクトのリーダーと接しながら、ユーザー間のコミュニケーションを活性化する施策や売上を伸ばす施策を考えたりするところによりがいを感じています。

今の年齢は30歳、20〜30人ほどのメンバーをリードし、グリーの中核となるサービスを動かしています。前職は大手Sierで

## インターネットがエンジ ～ Webサービスをグローバル展開

開発本部  
エンジニア グループリーダー  
同志社大学 経済学部 卒業  
澤 智明 Tomoaki Sawa

したが、これだけの責任・仕事を任せられるのは、早くても40歳以降だと思います。貴重な経験を積み、前職の5倍以上の速度で成長している実感があります。

初めてプロジェクトの責任者になった時は大変でした。それまでは技術系の仕事ばかりで、企画を考えたり、売上目標を立てたりといったことは未経験でしたから。しばらくはコミュニケーション活性化や売上向上の施策を考えて、実行に移してみても空振りが多かったのですが、1年が経つころには次第にコツがつかめ、結果が出るようになってきました。極めて短い期間で事業責任者としてのスキルを身に付けられたので、「転職して良かった」と改めて感じています。

技術者としての成長も実感。  
熱くて優秀なエンジニアのいる  
環境こそが最大の成長要因

技術力の面でも、グリーに入ってから大きく成長しています。前職では自分で手を動かして開発することはあまりなく、設計がメインでした。3年間働きましたが、自分で実際に手を動かしてサービスを一から作る機会はありませんでした。それがグリーに入ってから入社3カ月たたないうちに1人でサービスを開発できるようになりました。3〜4人のチーム体制で一つの

プロジェクトを回して、企画から開発・運用まですべて担当しますから、包括的なスキルを身に付けられます。

また、最新技術に取り組めるのも魅力ですね。最近ではスマートフォン向けアプリの開発やHTML5などをいち早く手掛けています。前職では「信頼性が低い」という理由でオープンソースの技術があまり使えず、商用の技術を主に使っていました。

社内を見渡してみても、CTOの藤本や、「はてなブックマーク」を開発した伊藤直也など、Webサービスの業界でも名が知られた有名なエンジニアや、実績のあるエンジニアが沢山いて刺激的です。みんなWebサービスに対する熱い思いを持っていて、「会社と一緒に自分も成長する」というマインドが非常に高いと思います。

成長するためには、そのような優秀で熱意を持っている人と一緒に働くことが重要です。自分のレベルも上げざるを得ないわけですから。ホットな業界ですから業界全体の動きが非常に速く、変化も激しいです。そのような業界から刺激を受けることで、必然的に個々人のスピード、成長が促され、結果として、会社としても個人としても大きく成長できるのがグリーの魅力でしょう。

2



「GREE」と言えば、ソーシャルゲーム。もちろん、ソーシャルゲーム開発の仕事もあるが、グリーンで働くエンジニアが取り組むテーマは、それだけではない。

グリーの社員数の約4割がエンジニア。従って、エンジニアのための開発環境の整備も重要な仕事になってくる。

インタビュアー3人は、世界最大級のソフトウェアベンダー出身の浅羽義之氏。インフラや開発環境の整備に当たる浅羽氏は、グリーのどんなところに惹かれているのだろうか。

開発環境を整備して  
エンジニアの  
業務効率化を実現する

グリーンに入社する以前は、ミドルウェアや個人／法人向け業務用ソフトウェアの開発に携わっていました。

入社してすぐに担当したのは、サーバ・ミドルウェアなどのインフラ周り。とはいえ、MySQLやミドルウェアの調査といった業務ではなく、急成長する「GREE」を支えられるインフラをどう構築していけばいいのか、数年後を見据えてアーキテクチャを調査・検討する仕事を任されていました。

現在はCTO室の所属になり、開発環境

3

## ニアの生き方を変えた

していく魅力とは～〔グリーン株式会社〕



開発本部  
CTO室 エンジニア  
北陸先端科学技術大学院大学 情報システム学専攻 修士  
浅羽 義之 Yoshiyuki Asaba

の整備や開発ルールを決める役割を担っています。会社がこれだけの規模になると、開発環境を整備する仕事が必要になってくるのです。

例えば、エンジニアが入社すると、自分で開発用の環境を用意します。通常おおよそ1日ほどの作業時間が掛かりますが、今のグリーンは1年間に100人以上エンジニアが増えていますから、100日以上での工数になるわけです。そこで、ボタンを押すだけで簡単に環境を構築できる仕組みを提案し開発しました。

他にはテスト環境で開発したサービスを本番環境でリリースする際に使うデプロイツールを改良しました。このツールによって、以前は時間のかかっていたデプロイが、大幅に短縮できました。個人的にかなり手応えがあった仕事ですね。

Web技術の幅は広い。  
専門的な研究内容を業務に持ち込む  
エンジニアも

グリーンは急成長しているが故に取り組むべき課題が次々に現れるため、課題を見つけては解決し、着実に社内での生産性が向上していくことにやりがいを感じます。

もう一つ、グリーンで働く魅力を挙げると、意思決定の速さです。例えば大企業、特にグローバル企業では、どうしても動き

が遅くなりがち。上司の承認を得てから、さらに海外本社の承認を得ないと実行に移せません。グリーンなら、意思決定スピードが速く個人の裁量も大きいので、着手する必要性を論理的に説明できれば、その場で承認してもらえます。自由によれる分、自分のキャパシティを100%以上出して働かないといけません(笑)、成長速度が格段に速いと感じています。

Webの仕事自体にも魅力を感じています。「Webの仕事」と言っても、アプリケーション側とバックエンド側の仕事があります。アプリ側にはユーザーからのフィードバックを受けて改善していくサイクルの面白さがあり、バックエンド側には想像もできないほどの負荷をどう捌いているのかと考えていく面白さがあります。

「GREE」のような規模のサービスでは、使用される技術の幅が広い。人工知能の研究を応用してシステム監視する技術、巨大な負荷が掛かっても耐えられるネットワークの設計、画像認識、分散コンピューティング、仮想化技術、データマイニングなど、大学院での研究をそのまま業務に活かしているエンジニアもいますね。

技術の幅が広い分、勉強しないとイケないことがたくさんあります。厳しいといえは厳しい環境なのですが、楽しいですよ。

グリーには同じインターネット業界からも人材が集まってきている。そのうちの1人は新卒2年目で「Google 急上昇ワード」を開発した倉岡寛氏だ。

プロダクトマネジャーとして恵まれた環境で働いていた倉岡氏は、なぜグリーに転職したのだろうか。グリー入社を決意した背景には「モバイル中心というグリーの強み」「グローバル展開にチャレンジする魅力」があったという。

**スマートフォンが広まれば  
グリーの強みはグローバルで活かせる**

日本では早くからモバイルでインターネットを利用することが当たり前となりましたが、いま世界では、より多機能なスマートフォンが急速に普及してきています。今後は、世界中でモバイルを中心にしてインターネットを利用することが当たり前になってくると思っています。こういう時代の流れの中で、世界に先行してモバイルに焦点を当てて事業を展開していたグリーのノウハウは世界に通用すると思いましたが、同時に、世界中のユーザーに貢献できる可能性がある、と考えたのでグリーへの転職を決意しました。

GoogleでもAndroidをはじめとしたモバイル向けサービスがあります。が、Googleと違ってグリーは既に何

## インターネットがエンジ ～ Webサービスをグローバル展開

メディア事業本部 グローバルプラットフォーム部  
グローバルプラットフォーム企画チーム リーダー  
東京大学大学院 工学系研究科 精密機械工学専攻 修了  
倉岡 寛 Hiroshi Kuraoka



年も前からモバイルが基本。モバイルの小さな画面では、どんなサービスが最適なのかを考え続けていました。まさにこの点が、グリーが世界でリードできる強みだと言えるところだと思います。

現在は、プロダクトマネジャーとして、「GREE」の基盤となるプラットフォーム周りの企画・調整を担当しています。「GREE」をグローバル展開していくため、普段はシリコンバレーに滞在し、現地のエンジニアやデザイナーおよび日本側のチームと議論しながら仕事を進めています。

具体的に言うと、「GREE」を世界中から使われるコミュニケーション・プラットフォームにするため、買収した米国の「OpenFeint」というサービスを活かしながら、いかにしてそれを実現していくかを考えています。「GREE」と「OpenFeint」は、ベースになる基盤技術やインフラが違います。仕様を統一したグローバルなプラットフォームをいかに提供できるか、一つ上の次元に引き上げることができるのか、ということがポイントです。

**グローバルであることが当たり前  
と言われるために**

FacebookもGoogleもApple

も、世界のグローバル企業は自分たちのことをあえて「グローバル企業」とは言いません。グローバルであることは当たり前だからです。グリーが挑んでいくのはそういった企業ですが、勝算はあると見えています。

ガラパゴスと揶揄されてきた日本の携帯ですが、そこで培われてきた技術、文化、ユーザーはどれも最高水準。そんな環境で磨いてきた強みを世界で展開していくのが、現在迎えているグリーのフェーズです。

会社として「10億人が利用するサービス」になることを大きな目標として掲げていますが、実現する可能性は十分にあると思いますし、FacebookやGoogle、Appleのように、グリーは世界を変えられると信じています。個人的には、そこまで成長して「グリーもグローバルであることは当たり前」と言えるほど世界で浸透するのが楽しみです。

既にグローバルである企業で働くことはもちろん面白いことですが、グローバルであることが当たり前、というレベルまで世界中のユーザーに使ってもらうようにすることもチャレンジングです。エンジニアにとっては、ゼロからモノを生み出し、それが多くのユーザーに使われる過程こそが何よりの喜びだと考えていますので。

# 10年後も活躍できる エンジニア像とは

## 〜ITスペシャリストに訊く8つの疑問〜

（フューチャーアーキテクト株式会社）

### 再評価されるエンジニアの技術力。

### アイデアを実現する技術力の有無が問われる時代に

就職はゴールではない。「10年後も活躍できる人材」という視点で考えるのなら、信頼して仕事を任せてもらえるよう、まずは個人としての成長が不可欠。IT業界についていえば、ITエンジニアは力量の違いが顕著に成果として表れる職種だ。会社から評価されるエンジニア、第1線で活躍するエンジニアにはどのような能力・姿勢が求められるのだろうか。エンジニアとして、ビジネスパーソンとして成長するため、就職活動時／入社後にどんな視点が必要なのか考えてみよう。

技術力の再評価が進むIT業界。

「モノをつくる力」が問われている

「評価されるITエンジニア像」が変わってきているのかもしれない。

一時期よく耳にしたのは、「技術力よりもコミュニケーション能力が大切」ということ。それが再び「技術の分かるエンジニア」が評価されるようになってきた。

典型的なところではWeb業界。話題のFacebookにしる検索大手のGoogleにしる、エンジニアは自分

1行でもあるのか？」と反論し、訴えを退けた。「アイデアを思い付いた者ではなく、形にできる者が評価される」ことが端的に表れている逸話だろう。

企業向け基幹システムの開発でも「技術の分かる人」へのニーズが高まる

企業向けの基幹システムを開発する企業でも同様に、「技術の分かるエンジニア」が評価される傾向が強まっている。

というのも、企業向け基幹システムの分野では「ERP」という統合型業務ソフトウェアが浸透したことで、会社ごと

に要件をまとめて設計・開発する必要がなくなり、技術に詳しいエンジニアがいなくてもどうにか導入できるようになってきたから。その反面、導入企業の中には「中身の分からないシステムが会社の基幹を支えている」ことに対する不安が増しているという。技術が分からなくても済むようになってきたからこそ、技術

場。日本企業の中にも、GitHubやSourceForgeといったソースコードを直接見られるサイトを事前にチェックし、応募者の実力を把握しようとする人事担当者が現れ始めている。

このようなIT業界の変化がある中で、これからの就職活動にどのような心構えで臨むべきなのだろうか。理系ナビでは事前に一部会員からIT業界・ITエンジニアに関する質問を募り、理系ナビ読者とIT企業との座談会を企画。「企業から評価されるエンジニア像」「世界で活躍するエンジニアになるために」といったテーマで質疑応答をする機会を設けた。

協力いただいたのは、フューチャーアーキテクト株式会社の岸本昌平氏。フューチャーアーキテクトは、三菱東京UFJ銀行や佐川急便といった日本を代表する大企業や、情報システムを武器にプロ野球パ・リーグの常勝軍団となった北海道日本ハムファイターズのシステムなどを手掛けた企業。

また転職市場の話になるが、中途採用でもITエンジニアの評価を左右する最大のポイントは、技術力があるかどうか。アメリカでは「採用活動時にソースコードを書いてもらって選考材料とする」ためのWebサイトが登

そんな自社でさまざまなプロジェクトに携わり、さらには同社の目玉の一つである独自ミドルウェア「フューチャーコンポーネント」の開発を推進してきたのが岸本氏だ。岸本氏の語るITエンジニアの現状とは――

でコードを書けることが大前提。「モノをつくる力」が問われている。

Facebookがその好例だ。創業者であるマーク・ザッカーバーグの若き日の描いた映画「ソーシャル・ネットワーク」のキャッチフレーズは、「天才裏切

者危ない奴 億万長者」というもの。「裏切者」という単語が含まれているのは、彼が大学時代の知人から「サイトのアイデアを盗んだ」と訴えられていたから。し

かし、映画中のザッカーバーグは「お前たちのソースコードがFacebookに

「企業から評価される  
エンジニア」像は、今どっつって  
いるのでしょうか。

システムがなぜ動くのか、基盤となる原理原則を知らないエンジニアが増えているように感じます。良くも悪くも、OSやミドルウェア、プロセッサなどインフラの原理を理解していなくても、システムを構築できるようになってきていますから。

日本には以前から「コーディングできなくても設計ができれば良い」と考えるIT企業もありました。でも、コーディングできない人が優れたシステムを設計できるわけがありません。他社が開発したシステム調査の依頼を受けることもあります。いざ設計書とコードを見比べると、ギャップが大きく、システム拡張が困難になってしまったケースを何度も目撃してきました。

システム開発は建築のようなもの。現場の理論を踏まえない不安定な設計で建て増していくと、いつか崩れます。構造計算の問題ではなく、「実際に組めるかどうか」が分からないと、優れた建物を建てられないのです。「設計者が偉くて、

現場は下」ではなく、両者は対等の関係。現場の話ができない設計者では意味がないのです。

「設計とコードのギャップがあると、システム拡張が困難になる」と伺いました。基幹システムはそれほど頻繁に拡張されるものなのでしょうか。

新しい料金体系・サービスを次々に発表する通信業界や、行政からの指導、新商品の追加が頻繁な金融業界などは特に多いです。多めの業界では3カ月に1回、

中には1カ月に1回の企業もあります。

設計とコードのギャップが大きなシステムでは、拡張を重ねるたびにパフォーマンスが悪化します。改修する手間も増えていきますから、ある機能を追加するのに掛かる費用が10年後には2〜3倍になってしまふという事態も起こり得ます。

そうなってしまうと、意志決定の早い経営者が「こんな新サービスをやろう」と言っても、システムの準備ができていなくて現場は混乱するだけ。企業として競争力を保つために、拡張性に優れたシステムを築くことが重要になってくるのです。

経営資源は「人・物・金」だと言われてきましたが、その三つにシステムを加えるべきでしょう。企業のビジネススピードを落とさないシステムなら、それ自体が価値を創造しますから。

「企業から評価されるエンジニア」の「エンジニア」の部分に「システム開発企業」と言い換えても、やはり技術が分かることが重視されるのでしょうか。

システムインテグレーター（Sier）が多いのは日本の特徴です。しかしビジネススピードを上げるため、事業会社はSierにシステムを任せず、自社開発

しようと考えてようになってきています。

Sierにとって厳しい局面を迎えているように見えますが、自社開発するようになった企業も新たな課題に直面しています。「このシステム設計・アーキテクチャを選ぶのが正しい道なのかどうか」と判断を迷うようになったのです。経営者やCIO（最高情報責任者）の中で、システムを深く理解している人はごく少数。ただシステム開発するのではなく、どのようなシステムを築けば良いのか、技術の目利きができるパートナーが必要とされているわけです。

実際、自社開発を選んだ企業では、自社で発言力の大きなエンジニアの提案を採用し、最善ではないシステム設計・アーキテクチャを選んしまうことも多いようです。確かにそのエンジニアには得意分野があり、その分野については確かな判断をされています。ですが、フレームワークの得意なエンジニアがハードウェアについて詳しいとは限りません。「システムダウンを防ぐため、こういうルールでサーバを増やす」というルールを定めたものの、そのルールが見当違いでサーバ台数があつという間に増えてしまふというミスも犯すこともあります。それは極端な例ですが、そうした不安を抱える自社開発のお客様から仕事

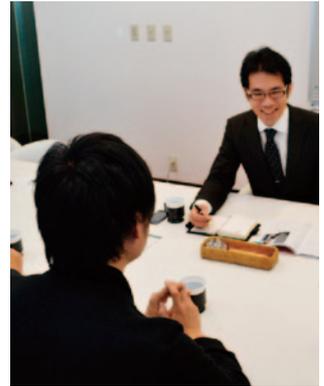


を依頼されるには、ネットワーク、ハードウェア、OS、データベース、ミドルウェアのすべてを深く理解していないといけません。

その点でフューチャーアーキテクトは、業種業態の違うお客様に対して、中立的な立場から最適なハードを選定、アプリケーションを作り込んできました。たとえ原因がハードにあっても、トラブルが起きてしまったら、それはハードを選んだ当社の責任。そんな覚悟で徹底的にハードを調査・比較し、コードの隅々まで目を光らせることで技術力を磨いてきました。結果として、各分野にスペシャリストがそろい、お客様が技術で迷った時、真っ先に頼りにしていただけ的存在になっているのです。

日本のIT企業は、世界では通用しないのでしょうか？

インテルの半導体製造は、日本のエンジニアが考えたクリーンルームの技術なしでは成功しなかったという逸話があります。日本のモノづくりが得意にできた「積み上げていく力」は、日本のIT企業にとっても武器になるはずですよ。



日本企業の特徴は、顧客に対するきめ細やかなサービス。例えば海外の銀行では、口座を開いても通帳を渡すことさえ疎かにするところもあります。それが日本の銀行では、通帳を機械に通すと1ページずつめくって、薄いグレーの線にそろえてきれいに記帳してくれます。繊細な心配りや精密な技術は日本の強み。中国の富裕層などにも歓迎されるはずですよ。

そもそも、「日本のIT企業」という捉え方ではないのかもしれませんが、トヨタが世界を代表する企業になれたのは、「日本企業だったから」ではなく、カンバン方式など、トヨタ独自の生産技術に強みがあったから。日本企業という枠で考えるのではなく、「世界に通用するエンジニアがいて、武器になる技術を持っている企業かどうか」という視点で見ると必要があるのでしょうか。

日本企業向けのシステムを開発する分には、世界を意識する必要はないようにも感じますが……

日本のSierが単独で海外に出ていくことは珍しいのかもしれませんが、日本の事業会社による海外進出は活発になってきています。海外で事業展開するには、現地の業務を扱うためのシステムが必要。日本のIT企業も、お客様と一緒に海外に出ていく機会が増えています。フューチャーアーキテクトでも、シン

ガポールに拠点を設立するなど、世界を意識して動いていますし、当社のお客様でも海外を強く意識されている企業は少なくありません。当社としても、お客様が海外進出される際には、システム面から適切に支援することが必要。その真価をあらためて問われる段階を迎えているのです。

国が変われば、インフラも文化も異なります。例えば日本のコンビニでは最先端のPOSシステムを使って、購入者の年齢・性別などの情報までレジで入力します。一方で中国の店員には、そこまでの業務は期待できません。また中国では、通信ネットワークの整備が日本より

20年くらい遅れていますから、多くの情報を通信するのも現実的ではありません。ハードの保守・メンテナンスにも不安が残りますから、それこそ店舗にスマートフォンを1台設置して、アプリでPOSを動かすくらいの簡単な構成の方が適していると言えるでしょう。

そのように、日本で最適なシステムが海外でも最適とは限りません。日本企業が海外事業で使うシステムを、現地事情を踏まえて設計するという、チャレンジングな仕事が生まれてきているわけです。

技術が強みになるのなら、情報系専攻の学生が有利なのではないでしょうか？

私自身は情報系出身ではありません。その意味で情報系専攻の出身者をうらやましく思うのは、コンピュータのアーキテクチャについて、深いレベルで学んでいるところですよ。システムを原理原則から理解していることは、大きな強みになります。

ただ、アプリケーションを開発するところでは、情報系という強みを十分に活かせないと考えています。確かにコー

ディングに慣れているので一日の長があります。真価を発揮できるのは、深いレベルの知識・所見を活かして全体設計をするところではないでしょうか。

一方、情報系出身でなくても、ITエンジニアの仕事は十分に務まります。社会人からITを学ぶエンジニアの方が多くいます。現場レベルのスキルは比較的短期間で身に付けられます。専門家になれるチャンスは十分にあります。私がこの道を選んだように、情報系専攻ではない人にも、恐れず飛び込んできてほしいですね。

いずれにせよ、ITエンジニアとして必要な素養は、「コンピュータが好き」ということと、論理的な思考力を持ち合わせていること、そして知識を深掘りするのに必要な勉強する習慣を身に付けていることだと考えます。

後ろの二つを伸ばすためには、学生時代に卒業/修士論文に注力することでしょう。社会に出ると、「正解のない質問に答える」仕事ばかりです。時には質問すらありません。その点、論文を書くためには、問題設定や取り組む意義のところから自分で考えて、答えまで導いていく必要があります。社会で働く前のトレーニングになるので、疎かにはしないでほしいですね。

「ITエンジニアは35歳が限界」という話を聞きますが、本当なのではないでしょうか？

私自身、まだ35歳ではないので、何とも言えないところですが、35歳になったら徹夜して働くことは確かに無理でしょうね(笑)。でも、35歳を過ぎても活躍されていて、尊敬できるエンジニアは何人もいます。

結局は、仕事の仕方なのでしょう。コーディングするだけのエンジニアにとっては35歳が限界です。専門性を持って、専門分野については適切な所見を述べられるエンジニアになることができます。50歳でも活躍する場は十分に残されています。

IT技術は日進月歩で新しいものが次々に登場しますが、基本的な考え方やお客様の課題に対するアプローチの仕方は変わりません。人間は70〜80歳になっても「学びたい」という欲求の衰えない生き物です。根幹さえ押さえておけば、枝葉の部分には対応できるはずですよ。

自分自身がキャリアをどう設計して、何に専門性を置くのか。1年後、5年後、10年後と、それぞれの時点で自分が

どんな仕事に携わっているのか。時々思いを巡らせてみるのが大切なのではないでしょうか。

ITエンジニアとして働く上で、必要になる心構えを教えてください。

業界の技術動向にキャッチアップしていくことでしょう。IT企業として、ITエンジニアとして評価され続けるためには、それが必要になります。

経営や売上を予測するのは営業や企画の仕事ですが、技術の未来を予測するのはエンジニアの仕事。現場感を持ちながら、未来を見通そうとする気持ちを忘れてはいけません。

昨今のIT業界では統合が進んでいます。検索はGoogle、OSはマイクロソフト、データベースはオラクルとトップ企業が巨大化してきました。その反面、巨大企業に反発してLinuxが成長したり、MySQLやPostgreSQLが使われるようになっていたりしています。

目の前の仕事は重要ですが、「エンジニアとして業界がどうなっていくのかを見する」エンジニア一人一人がそんな姿勢を持つ企業が世界をリードするのは

ないでしょうか。そして、エンジニアの発言に耳を傾けて、価値を見出してくれる企業で働くこと。それが重要だと思いますね。

フューチャーアーキテクトは、ITとビジネスを両輪にしながら、技術を大切にしてきた会社です。ITが分からないとビジネスを革新できないという認識が広まった現在、各企業が自社の優れたところをシステムでキッチリと打ち出せるよう、今まで以上に技術を磨くことが大切になると感じています。

フューチャーアーキテクト株式会社  
技術応用戦略室 シニアスペシャリスト  
岸本 昌平 (きしもと・しょうへい)



キャリアスクール情報「1月開催決定！」  
特集記事に登場いただいたフューチャーアーキテクト技術応用戦略室の岸本氏が登壇予定です！詳細は理系ナビ2013にてご確認ください。  
<http://www.rikeinavi.com/13/>

# WEBサービスの展望

進化したモバイルマーケット (株式会社サイバード)

スマートフォンの普及やWeb技術の進化に

より、モバイルサービスの可能性が広がっている。これからは優良なサービス・コンテンツは軽々と国境を越えていくだろう。そんなグローバルマーケットで勝ち残るサービスとは――業界の黎明期よりモバイルサービスを手掛けてきた、株式会社サイバード執行役員CTO 稲荷幹夫氏にマーケットの展望を聞いた。

**スマートフォンの普及が急速に進んでいます**

**ますが、モバイルサービスのトレンドはどのような状況でしょうか**

近年スマートフォンが急速に普及し、サービスも変化し続けています。具体的なトレンドとして挙げるなら「動画」

と「ゲーム」です。動画コンテンツはモ

バイルのディスプレイ品質向上とデータ通信定額制の普及により、ユーザーが料金を支払う環境が整いつつあります。

もうひとつはやはり「ゲーム」ですね。どこでも気軽に遊べて、通信を用いて誰かと戦えるというソーシャル性を有したゲームが急成長しています。私たちの世代はゲームといえば据え置きハードとソフトを購入して遊んだものですが、ソーシャルゲームは無料でいわゆる「お試し」で遊んでもらい、面白ければ途中から有料課金にするモデルが一般的になっています。ゲーム以外のアプリでも、無料機能を提供しつつ有料の高機能サービスの利用を勧めるといったスタイルが浸透してきています。

**サービスプロバイダは、今後どのような変化を迫られているのでしょうか**

スマートフォンの普及によって、海外に対してもサービスが発信できるようになった事で大きなチャンスが到来しています。可能性があると感じているのはアニメやアイドル、タレント、キャラクター系のコンテンツ。こういったコンテンツは日本だけでなく、海外でも勝負できるポテンシャルがあります。国によって人々の嗜好性も異なるため、いかにそれをキャッチして求められるサービスを発信できるかがポイントとなります。

また、従来型携帯では一般的だった占いや、交通情報といった情報系のモバイルサービスは見直しが必要となっています。というのも、スマホへの移

行によってユーザーは情報収集が容易になり、必要な情報があればPCと同様にすぐ調べられるようになったから。本当に価値のある情報を集め、さらにコミュニティ機能を持たせてユーザーを囲い込む独自の世界観が求められるようになっていきます。

いずれにしても、ありきたりなモノではなく新規性があり付加価値の高いサービスでなければ、ユーザーは付いてこないでしょう。当社でも最近特にオリジナリティある付加価値の高いサービス作りを心がけています。

**PCとモバイルの垣根が低くなっている**

そうですね。機能、開発技術におい



