



理系女性のキャリアインタビュー

理系の強みを活かす “ロジカルなモノづくり”

グリー株式会社 メディア企画本部 ディレクター
横田 敦子さん

2,200万人以上の会員数を誇る国内最大級のSNS「GREE」を運営するグリー株式会社。横田さんは同社で人気のガーデニングゲーム「ハコニワ」のディレクターとして活躍しています。「より多くのユーザーに、自分が作ったサービスで楽しんでもらいたい」という思いから、グリーに入社した横田さん。彼女が会社選びの際に重視したこと、そして同社での仕事を通じて得られたものとは？



Atsuko Yokota

「IT業界に足を踏み入れたきっかけから教えて頂けますか。」

中学生の頃にHPを作っていて、インターネット上でコミュニケーションを取ること
に楽しさを感じていました。大学ではワン
セグのデータ放送の立ち上げに関わったこ
ともあって、プログラミングに興味を持ち、
学び始めたのですが、そこでユーザーのリ
アクションを直に感じた経験が大きかったで
すね。就職活動は「ものづくり」と「IT」
を軸に行っていましたが、これまでの経験
からインターネットの未来に可能性を感じ
ていたため、IT業界に進むことに決めま
した。

「新卒で入社した企業ではプロジェクトマネージャーを
されていたんですね？」

新卒では「大企業のほうがより多くの
ユーザーを動かせる」と考え、情報サイトを
運営している大手企業に入社しました。で
も実際は一人に任される仕事の幅に限界が
あったんです。同時に業務がシステム化さ
れていて、自分がいなくても仕事は回って
いくんだ、と気づきました。「自分のアイ
デアを活かしてサービスをつくりたい」「ユー
ザーを動かしたい」そんな思いばかりが募っ

ていきました。

「グリーに移られる際、どういったところに
魅力を感じたのでしょうか。」

企画から効果分析まで、すべてに携われ
る体制が整っていることに惹かれました。
同社なら自分の希望をかなえられると思
いました。また、一つのサービスをわずか数
人で作っているのを知って大変驚いたの
ですが、だからこそ1人の裁量や影響力が大
きいということも魅力でした。

「実際グリーに入社されて、ユーザーへの影響
力の大きさは感じますか？」

影響力の大きさは日々実感しています。
ゲームに対するユーザーの反応はグリー上の
コミュニティー、ツイッターなどを通じて
リアルタイムでわかります。

私が新しく手がけたサービスもあるので
すが、ユーザーの方から大変好評で、リリ
ースした直後からたくさんの反響を頂きま
した。そこでエンターテイメントを作ってい
るからこそ、ファンがつく喜びを知ること
ができたんです。仕事のやりがいというの
はユーザーからの反響があっただけです。ま
たそれこそがコンシューマーサービスを手

* 理系女性のキャリアインタビュー

掛ける醍醐味だと私は感じています。仕事の楽しさを知るとは働き続ける上でもとても大切だと思います。

裁量面はどのように変わりましたか？

*

裁量もやりがいも以前と比べ物にならないほど大きいです。個人に課される数字自体は国内トップクラスと言っているほどです。グリーのディレクターはサービスの企画からリリースまで一貫して携われるのと同時に、売上目標も課されます。だからこそ目標達成のために必死で努力し、仕事を通じてその責任を果たすことができるんです。

働く環境としてグリーをどう思いますか？

*

グリーには優秀な人材からフィードバックをもらえる環境が整っています。自分と2〜3才しか変わらない社員が技術書を書いているいたり、外部で講演をしていたりする。そういった社員から直接指導してもらえるので成長の加速度が格段に違います。また様々なバックグラウンドをもった優秀な社員が沢山いるので、もらえるアドバイスの幅が広い。だからこそ1つの問題に対して多角的な見方が出来るようになるんです。

自分を成長させるためには願ってもない職場環境だと感じています。

理系の女子学生が会社を選ぶ上で注意すべき点はなんでしょう？

*

男女関係なく、平等に評価される風土があるかという視点は大切にしてほしいと思います。

グリーは女性だからといって区別されることはなく、結果を出せば更なるチャレンジの場を与えてくれる場所です。裁量の大きさがやりがいにつながり、チャレンジさせ続けてくれることで仕事が進みます。面白くなる。自分が存分に活躍出来る場所を見つげるためにも、平等に評価される環境は重要だと思います。

また、みなさんには自身の専門性にとらわれすぎないでほしいですね。理系の方は考え方のフレームワークがしっかりしている。そういった素養を必要としている企業は多い。グリーも全社的に論理的思考に強い方を歓迎しています。

私の仕事を例に挙げると、「ユーザー間のコミュニケーションの活性化」といった課題に対して、さまざまな原因を要素分解して仮説を立て、論理的に検証していくといった理系的な素養が求められます。多く

Profile

横田 敦子 (よこた・あつこ)
グリー株式会社
メディア企画本部 ディレクター

早稲田大学 人間科学部 卒業
大学の研究ではBML(データ放送マークアップ言語)でワンセグの放送用データのプログラミングなどに携わる。新卒で大手広告企業に入社し、WEBサイトのプロジェクトマネジメントを担当した後、グリー株式会社へ転職。現在は「ハコニワ」のディレクター。



のユーザに利用してもらえるサービスにしていくために、日々仮説と検証のサイクルを繰り返すことが必要なんです。全社的にもロジカルなタイプの方が多いためコミュニケーションでのストレスはほとんど無し(笑)！理系の方が存分に活躍できる環境があります。

理系女性でメーカーや研究職を目指す方は多いですが、ぜひ幅広く会社を見てみてください。