

GCL NEWSLETTER 第15号 (2014.12)



リーダーズインタビュー
LINE 株式会社代表取締役社長 森川亮氏

TeaTimeHackathon 開催

■ GCL リーダーズインタビュー 森川亮氏

研究、ビジネス、さまざまな分野のリーダーたちへのインタビュー連載。2回目となる今回は、急成長を続ける LINE 株式会社代表取締役社長、森川亮氏へのインタビューです。



――学生時代から今に至るまでのご経歴を教えてください。

大学時代は、筑波大学第三学群情報学類でコンピュータの研究をする傍ら、ジャズサークルに所属していました。どちらかと言えば、あまり大学に行かず、バンド活動に打ち込んだ学生生活でしたね。

音楽関係の仕事がしたいと思い、日本テレビ放送網に入社しましたが、入社後は、テレビ向けのシステム開発の仕事に取り組みました。当時、コンピュータを使える人がほとんどいなかったんです。

まず、ニュース編集システム、速報システム、選挙の予測システムを作り、報道のデジタル化を目指しました。その後、視聴率を紙ベースではなく、デジタル情報としてデータマイニング可能にするツールを開発し、マーケティングのデジタル化を図りました。そして、番組のデジタル化として、クイズ番組におけるリアルタイム集計機能の開発にも携わりました。

――TV局の中で、デジタル化という先進的な仕事をされてきたのですね。その後、SONYに移られたのはなぜでしょうか？

当時は、マルチメディアブーム、続いてインターネットブームが叫ばれ、新しい事業が次々に立ち上がって

いました。ただ、当然ですがテレビ局はテレビが一番。それ以外の事業はやりづらい環境でした。

そんな時、SONYでは、当時の社長だった出井さんを中心に、コンテンツと端末を組み合わせ、グローバルにチャレンジする新しい取り組みが始まっていました。この環境に惹かれ、SONYに移りました。3年ほど、さまざまな事業にチャレンジしました。

――そこから、現在の会社に移られました。

ブロードバンド事業に携わる中で、この分野では韓国が進んでいることが分かり、韓国に未来が見えたんですね。ブロードバンドというと、当時はゲーム、それからコミュニティサービスに近い分野がメジャーでした。今で言う、「ソーシャル」の走りでした。そうした背景もあり、当時まだ社員数30人ほどの、ハンゲームジャパン株式会社（後のNHN Japan株式会社、現LINE株式会社）に入社しました。入社1か月後に事業責任者となり、2007年に社長に就任、そして3年前の2011年からLINEがヒットしているという状況です。

――急成長を続けるLINEの社長という立場で、リーダーシップについてどのようにお考えですか？

基本的には管理をせずに、社内にいる専門家や、社内でやりたい人に任せるスタイルで経営しています。

会社が小さい時と大きい時でリーダーシップのあり方も変わってきますが、現在のLINEはさまざまな国で、またさまざまな事業を展開しています。すべてを自分一人で判断しようとしたら、スピードも遅くなるし、付いて来ない人も出てしまうでしょう。細かなことをチェックするというより、社員みんなをエンパワーメントすることを心がけています。

大企業における成否は、リーダーシップというよりマネジメントによる部分が大きいと思います。ただ、IT業界という変化の激しい業界においては、従来型の管理中心とは違うリーダーシップが必要ではないでしょうか。

――森川社長は、よくLINEにおける経営は「野球ではなくサッカーだ」と発言されています。

そうですね。個々の役割が決まった野球というよりは、状況に応じて臨機応変に動くサッカーに近いと思っています。

今のLINEの状況に関して言えば、フォワードがほしい。得点力がある人、つまり、ヒット商品を出せる人を求めています。最終的には、事業を成功させられる人が重要です。

そして、そういう得点力がある人は、往々にして変わり者が多い。そういう人が働きやすい環境を作ることが、社長としての役目です。

――具体的に、働く環境を作る上で、気をつけていることはありますか？

ルールはなるべく作らないようにしています。日本人はルール作りが好きですが、自分で自分のクビを締めていることも多いと思います。

最近よく紹介する「動物園とサバンナ」の例で説明すると、ベンチャーに比べて大企業は動物園に近いと言えます。餌の時間が決まっていて、ほとんど檻の中にいる安全な環境です。でも、それだと中にいる身としては楽しくない。

そうではなく、サバンナという自然だけれども過酷な環境で、生き残れる人が活躍できるようにしています。そういう環境でないと、得点力がある人は育ちにくいでしょう。

――LINEの将来像について教えてください。

会社のコンセプトとしては、今まででもこれからも、

ユーザーの人が求めるものを作る会社です。決して、「僕が作りたい物を作っていく」わけではありません。それは、一番マズい会社のあり方だと思います。

「自分がやりたい」という思いがすべての始まりですが、それだけでは小さすぎます。何より、それだけでは人が付いて行きにくいでしょう。社会やお客さんに対して目を向けていることで、チームがまとまりやすくなります。それが理想的なリーダーシップではないでしょうか。

――いかにして、ユーザーが求めるものや、将来の事業を見据えているのでしょうか？

そもそも、未来を予測することはできません。そうした中で先が見えるとしたら、しっかり考えているからに他なりません。まず、「こうなったらいいな」という理想があり、なぜその理想が実現していないかを考える必要があります。その上で、現在地からゴールへの道筋を見据え、「今日何をしなければいけないか」「この1時間で何をしなければいけないか」を自問しながら動いていく。その結果としてリーダーシップがあるのだと思います。

――より具体的に、今後、世界に向けてのチャレンジは何かがありますか？

もう少し具体的に言うと、「オンラインだけでなく、オフラインへ」とうことになります。従来のインターネットは、サーバーの中にあるものを見せたり交換したりするだけでした。それがモバイルになり、サーバーの外にあるものとの結びつきが極めて強くなった。お店などが持つLINE公式アカウントを見て、店頭に行き買い物をする、といった流れが、今後ますます進んでいくと思います。そして、こうした事業を具現化するのが、さきほどのフォワードたち、ということになります。シリコンバレー中心のIT業界で、アジア発でグローバルに通用するイノベーションを起こしていきたいです。

同時に、「マネジメント3.0」と言える、新しい自由な働き方を提示していきたい。会社そのものは、ある意味でインキュベーションオフィスに近くなるでしょう。そこに居る何人もの起業家を伸ばす場所だと思っています。管理する経営学ではなく、“ひと”中心の経営学が必要なのです。

（この記事は、東京大学新聞との共同企画です）

1st Tea Time Hackathon 開催

2014年12月6～7日、GCL主催、東大女子学生限定ハッカソン「1st Tea Time Hackathon」が開催された。東京大学に所属する女子学生35名が、2日間かけて「学生生活に必要なアプリ」開発に取り組んだ。

このハッカソンは、GCLが主催し、アマゾンジャパン、サイバーエージェント、グーグル、日本ビジネスシステムズ、LINE、リクルートホールディングスのIT企業6社が協賛。各企業には、事前の勉強会のサポートから当日の開発メンター、アプリの講評までを担当した。会場は2日間とも日本ビジネスシステムズのオフィスを借り実施した。

参加学生は学部1年生から博士課程2年生まで幅広い層が集い、3人1チームで「学生生活に必要なアプリ」の企画から実装までを行った。文系理系の割合はほぼ半々で、ほとんどの学生がプログラミング経験のない初心者だった。事前準備として、アイデアソンのほか、JavaとAndroidの講習会を開催し、2日間のハッカソンでは実装を中心に作業した。開発されたアプリは、下記の通り。

チーム名	サービス名	サービス内容
メルヘンハッカー	Bochi Meshi	ぼっち飯を解決するアプリ
Void++	スタラボ	学問を語ることに特化したSNS
春風	MANATY	教える・教わる機会を提案するアプリ
ショート	pecopoke	東大女子向け、飲食店の情報共有アプリ
サラダ	ともはん	時間が空いていて、誰かと会いたい友人と繋がれるアプリ
コレcolors	ゆにから	東大内のイベント掲示板アプリ
とんこつ侍	Stocking	ストック型のトークアプリ
0zero to 3tree	Gibook	東大生向け、古本交換アプリ
初心社	アプリロッカー	特定のアプリを一時的に消して、脱スマホ依存が図れるアプリ
Fresh French	imagineer	大学生のための人生設計SNSアプリ
She	ふ〜きいん	男女比率からたまる東大女子のストレスを、吹き矢を吹いて物理的に吹き飛ばすアプリ
e	進捗どうですか	タスクを楽しく煽り合うアプリ

(以上、発表順)



IT企業のメンターからアドバイスをもらいながら、開発に取り組む参加学生

プレゼンテーションでは、実際のデモ機の動作に加え、動画や寸劇も交えたユニークな発表がなされた。各企業が発表と実際のデモ機内の動作を審査し、①アイデア、②ユーザビリティ、③基本動作の3つの点で評価を行った。



審査の結果、チーム初心社の「アプリロッカー」が優秀賞に輝いた。アプリロッカーは、特定のアプリを一時的に画面上から消して、スマホ依存からの脱却を図れるアプリ。アプリを起動すると、ホーム画面ごと新たに作成し、特定のアプリを一時的に見えなくしたり使えなくしたりすることが可能になる。受賞式では、笹野百花さんが、「初心社という名前の通り、プログラミングは初心者。メンターの方に支えられて、初めてながらハッカソンを楽しむことが出来た」と受賞の喜びを語った。



優秀賞を獲得したチーム初心社の3人と、國吉教授

他の部門賞は下記の通り。

アイデア賞

・Cyber Agent 賞：e 「進捗どうですか」

・Google 賞：0zero to 3tree 「Gibook」

ユーザビリティ賞

・AWS 賞：She 「ふ〜きいん」

・LINE 賞：ショート 「pecopoke」

基本動作賞

・JBS 賞：初心社 「アプリロッカー」

・リクルート賞：メルヘンハッカー 「Bochi Meshi」



「プログラミングではなくエンジニアリングが重要」と説く、運営代表の柴山翔二郎さん。



(この記事は、東京大学新聞との共同企画です)

■プレゼンコンペ・GCL 定例ポスターセッション

◆GCL プレゼンコンペ

11月23日(日)に、GCLコース生によるプレゼンコンペが開催されました。参加したのは、GCL 1年次コース生のうち、2年次への進級を希望する14人です。今回のプレゼンコンペはGCL 2年次コース生選抜のひとつと位置付けられています。

参加者は、与えられた発表時間10分の中で、GCLコース生として現在取り組んでいる研究やその他の活動、今後の研究計画、GCLプログラムに関する抱負などを発表しました。評価にあたったのは、プログラム担当教員、外部プログラム担当者及びGCL生です。質疑応答時間には、具体的な研究内容や研究計画に関してなど、会場から発表者へアドバイスや意見が出されていました。

GCL 2年次コース生への選抜にあたっては、これまでの活動内容や実績のほか、研究計画が博士後期課程まで見据えて設計されているかどうかや、先端ICTに基づいた社会的イノベーションのリーダーに適するかどうかなど、様々な評価軸にしたがい、総合的に評価されます。2年次進級の可否は、プレゼンコンペに参加した2年次コース生選抜希望者へ、12月8日に通達されました。

なお、GCLでは、進級の決まったGCLコース生に加えて、来年度2年次に編入する学生を臨時募集することも決めています。応募要件の詳細はGCLの公式ウェブサイトを確認してください。

◆GCL 定例ポスターセッション

12月18日(木)に、GCL生によるポスター発表「GCL定例ポスターセッション」が行われました。参加したのは、GCLコース3年次の学生およびRAの学生です。昨年度に引き続き、2回目の開催となりました。

まず1分間ずつのスライド発表「ショットガンセッション」で互いの研究テーマについて概説した後、ポスターセッションに移りました。

発表者たちはそれぞれのポスターに示した自身の研究テーマについて活発な議論を交わしました。なお、ポスターは基本的に英語で作成されました。

発表者は27人、本人が当日に参加できなかったためポスターのみとなったのが5人でした。

■アプリ「ぐるぐるマップ」実証実験 モニター募集！

GCLではさまざまなワークショップが行われています。今回はその一つからの告知を紹介します。

現在、GCLの活動の一環であるグローバルデザインワークショップ(GDWS B)において、グルグル考え込むことから自由になって”折れない柔軟な心”を創るアプリ「ぐるぐるマップ」を作成しています。これは、心理療法の一つである認知行動療法を用いたSNSです。

●アプリ「ぐるぐるマップ」について

○主なサービス内容
頭の中や心の中をぐるぐるしている、困った考えを整理して、みんなで共有してみることで、考えを客観的に見たり、新しい捉え方を発見できることを目指すサービスです。ユーザー登録をして頂き、困った考えを閲覧したり、登録することができます。他のユーザーから、考えへのアドバイスやコメントをもらったりすることもできます。



○その他サービス内容

・こころの専門家として活動する臨床心理士(及び臨床心理士資格取得を目指す学生)より、こころの健康に関するコラムの配信を予定しています。

○推奨環境

パソコンでのご利用を推奨しています。スマートフォン・タブレットからも利用可能です(*)。

(*)スマートフォンのwebからPCビューでご覧いただいた場合、一部ご利用いただけない機能がございますので予めご了承ください。

今私たち運営チームはこのサービスの実証実験を行いたいと考えており、モニターを募集しております。

●実証実験の流れ

1. 文末記載のurlからメンバー登録をします。
2. 1週間に2、3回程度、困った考えを投稿します。

●実施期間及び頻度、所要時間

・期間：

1月初旬～2月中旬を予定

(※具体的な期間についてはご登録いただいたメールアドレスにご案内させていただきます。)

・所要時間：1回の投稿につき、5～15分程度

●注意事項

本サービスの開発・実証実験はGDWSの活動の一環として行っております。研究のために、ご登録いただいたデータを分析のために使用・公表させていただきます。

◆ご登録いただいたデータは、個人を特定するようなかたちで分析・発表することはありません。

◆サービス利用にあたって、少し気持ちが沈んだり、不安定な気持ちになることがあるかもしれません。心配のある方は、使用をお控え下さい。

◆使用中に気分が悪くなりましたら、途中で使用をやめていただいて構いません。

◆ユーザー登録の際にはサイト内の利用規約を十分に読んだ上、了承して頂ける方のみご参加下さい。モニターとして実証実験に参加して頂ける方がいらっしゃいましたら、下記のURLから応募フォームを送信してください。

<URL> <http://goo.gl/forms/1tMTJN2nPc>

「ぐるぐるマップ」が、みなさまの”折れない柔軟な心”を創る、ひとつのきっかけになれば幸いです。ご質問やお気づきの点がございましたら、フォーム内のお問合せ欄に記載するか下記メールアドレスにお問い合わせください。

<メールアドレス> gdws2014cli@gmail.com

何卒宜しくお願い致します。

■ イベント告知

◆ 2015/2/27 (R2P) Global Design Lecture & Seminar : 高齢者と看護 他

- (R2P) Global Design Lecture : 「高齢者と看護」
- (R2P) Global Design Seminar : 「TBD」

<プログラム>

(R2P) Global Design Lecture —————

日時：2015年2月27日(金) 14:50～16:20

場所：工学部2号館3階 電気系会議室 1AB

タイトル：高齢者と看護

講演者：山本則子(大学院医学系研究科 健康科学・看護学専攻 教授)

概要： TBD

(R2P) Global Design Seminar —————

日時：2015年2月27日(金) 16:40～18:10

場所：工学部2号館3階 電気系会議室 1AB

タイトル： TBD

講演者： TBD (NTT 先端技術総合研究所)

概要： TBD

※現在調整中につき、決定次第、GCLの公式ウェブサイト上でご案内致しますので、ご了承ください。

なお、本Lectureの出席レポートは、GCLコース生2年次選抜時の参考に使います。

問い合わせ先：GCLプロジェクトインキュベーション機構 (pim@gcl.i.u-tokyo.ac.jp)

◆ 2015/3/16 Global Design Symposium : R2P/ 情報理工 & GCL 共催シンポジウム

標記シンポジウムについては、下記により開催予定です。

日時：2015年3月16日(月) 13:30 - 17:30

場所：工学部2号館 4F 241 講義室

※シンポジウム終了後、引き続き 18:00~20:00 に工学部2号館 3F 電気系会議室 1 に於いて懇談会を予定しております。(今後時間変更の場合あり)

その他プログラム・参加登録等の詳細は、現在調整中につき、決定次第、GCLの公式ウェブサイト上でご案内致しますので、ご了承ください。

編集・発行：GCL 広報企画

(森友亮(情報理工 D1), 荒川拓(学際情報学府 M2), 渋谷遊野(学際情報学府 M1), 柴山翔二郎(工 B4), 曾我遼(工 B4))

発行責任者：木戸冬子(特任助教)

〒113-8656 東京都文京区本郷7-3-1 東京大学工学部3号館235号室 GCL ラボ

E-mail : pr_plan@gcl.i.u-tokyo.ac.jp