

ペパボの人々

paperboy&co.®



ペパボで働く人たちを紹介します

paperboy&co.なんて読むの？

“ペパボ”「それ、おいしいの？」

* * *

[ロリポップ！](#)や[JUGEM](#)、[カラーミーショップ](#)など、サービスのことは知ってたり使ったことがある方は多くとも、提供元である会社のこと、そこで働く人々のことはまだまだ広く知られていません。

沢山の方に、ペパボという会社を知ってもらいたい。

サービスをつくる人たちのことを知ってもらいたい。

そんな思いから人事・採用担当が[Facebookページ](#)で始めたスタッフインタビュー。

Facebookにしては文字数が多く、ソーシャルらしからぬ読み応えだったため、ドドンとパブーにまとめてみました。

良かったら、名前だけでも覚えて帰ってくださいね。

paperboy&co.—「ペーパーボーイアンドコー」と読んで、「ペパボ」と略します。



エンジニア 《刺身》

スタッフインタビュー 【アプリケーションエンジニア】

2012年11月

ペパボにはエンジニア向けの人事評価制度があります。

管理職とは別に、技術職用の等級が設けられ、能力に応じて待遇が向上する仕組みを導入し、サービスや会社全体の技術力の底上げを図るべく、2012年から制度がスタートしました。

シニア・アドバンスドシニア・テクニカルマネージャーという3つの職位が設けられました。

シニアエンジニアである刺身さんにランチがてらインタビュー！

Q. 担当業務は何ですか？

「アプリケーションエンジニアです。ペパボ入社の際は「[30days Album](#)」をメインで担当し、いまは今年スタートしたホスティングサービスの「[Sqale \(スケール\)](#)」を主に担当してます。」

Q. シニアになって良かったことはなんですか？

ー「今まで担当外のサービスへ聞いてみたいことや言いたいことがあっても、どこか遠慮しちゃうことってあると思いますが、この制度ができて、エンジニアはオープンであるべき、という考えが明文化されたことで、変に気にしてたところの心理的障壁がなくなりました。

また、インフラ系エンジニアの人の業務範疇のところにも、ちょっとしたことならお願いするばかりではなく、チャレンジしたりすると、インフラ系のエンジニアなどから教えを受けることもできます。

シニアとしての自覚を持って、自らが率先してそうした姿勢を積極的にとることで、他のエンジニアや後輩にも得るものがあるのでは、と思っています。」

Q. 最近、エンジニアを始め、社内でも[Github](#)（ギットハブ）が盛んに使われてますね？

ー「エンジニア評価システムでも面談以外は評価結果も含め、すべて社内ではGithubをつかってオープンになっています。こうした制度に運用されることで、結果が通過・不通過関わらずエンジニア当人はもちろん、他のエンジニアにも刺激になり、次につながるものができます。

そして何より透明性の高い評価制度として運用できますよね。

Githubでは、評価の結果だけでなく社内のエンジニアの活動がオープンになっているので気軽にコメントしあったりして、お互いのスキルを高め合ったりできて捗るので便利なんです。

webサービスって、リリースしたら終わりではなく、そこからどんどんブラッシュアップされていくものですよ、Githubを使うと、その過程がすべて残っていきます。

ツールが何であれオープンにすることが大事で、長時間かけて問題解決できたことを、ズババババー——と長文ブログをドヤ顔で書いても、1ブクマとか、いいねされねーなー……ってこともありますが、何ヶ月か経って、他のエンジニアが同じ問題でつまづいてたりすると、そのブログURLをそっと送って、解決の手助けをできたりすると嬉しかったり。。。

ツールはともかく、自分たちの技術はオープンにすることで、教授することもあれば、他の人に貢献できることもあるので、どんどんアウトプットしていきたいですね。」

刺身さん ありがとうございます！

注文したタンメンがきても、情熱的に話してくれるその姿勢に、「タンメン伸びんじゃね？」という心配と、聞いている私も担々麺を食べない方がいいのかな——と遠慮しそうになりましたが、いや、シニアに遠慮はご無用だ！なんつって、ズルズル担々麺すすりながら聞かせてもらいました。

サービスや担当領域の垣根なく、切磋琢磨して会社全体、ひいては業界全体のレベルアップしていく文化があるのですね！

それによって自分自身にも還りが生まれる。

oh！まさにGive and Take！



巷でチラリホラリ噂されてるペパボスタッフインタビューシリーズ。

今日はインフラエンジニアのツネ様こと常松さんに突撃してきました。

あれですね、ツネ様と書くと、ぽたぽた焼き的な風合いがしますね！実際は写真の通りのイケメンエンジニアです。

Q. 担当業務は何ですか？

ー「インフラエンジニアです。レンタルサーバーの「[heteml（ヘテムル）](#)」や2012年スタートした「[Sgale（スケール）](#)」を主に担当しています。」

Q. シニアになって良かったことはなんですか？

ー「フレックスになったことで勤怠申請関係が楽になりました。

あと、ペパボで自分の目指せる先があるというキャリアアップ的な面においてはやり甲斐が一層増しましたね。ボクは1回目のチャレンジでは落ちてしまったんですが、チャレンジしたことによって、テクニカルマネージャーの[mizzy](#)さんからの評価結果を受け、自分の足りない部分などがわかりました。刺身さんが話しているように、オープンな評価制度だからその良さがそこにあり、臆せずチャレンジすることができると思います。」

Q. サービスのアプリケーションエンジニアとインフラエンジニアの違いはありますか？

ー「エンジニアとしての考え方とかに違いはないと思います。

技術の内容は全然別モノですが、趣味嗜好の違いのような、技術的なジャンルの得手不得手の違いがあるくらいだと思います。」

Q. ペパボを選んでいる理由はなんですか？

ー「環境や、会社の雰囲気自分が合ってるというのが一番ですね。勉強会も社歴や経験に関係なく盛んに開かれていて、中には、mizzyさん主催の勉強会など本来有料でもおかしくない会もあります。

エンジニアの勉強会以外でも職種問わず色々な人が5分くらいしゃべるLT大会（ライトニングトーク）も頻繁に開催されていて、先日ボクも長年やってる楽器についてしゃべってきました。

仕事や飲み会以外でもこうした場で、普段業務でやりとりのないスタッフと交流できるのは楽しいですね。」

Q. 最後に、だいぶロングなヘアーですね。

ー「気がついたらいつの間にか伸びちゃったんですよ。アルフィーの人ですか？ってよく間違えられます。」

写真は、「シャンプーは何プッシュ分使うんですか？」の質問に「4回、いや5回かなあ〜」と答えに迷っている時の様子を激写しました。

4を示す時は小指を折るあたり、さすがイケメンエンジニアだわぁと感嘆したものです。

常松さん、ありがとうございました！



インターネットでは“[hiboma](#)”でお馴染み、会社では“ひろやん”の愛称で呼ばれている伊藤洋也さんにお話を聞いて来ました！

ひろやんはペパボエンジニア職位で3名いるアドバンスドシニアのうちの1人です。（2012年11月時点）

Q. ひろやんはアプリケーションエンジニアなんですか？

「んー。ハードウェアに近い部分を担うインフラエンジニアと、ユーザーさんに近いソフトウェア部分を担うアプリケーションエンジニアの間の、ミドルウェアやOSを担当している、という感じです。

サービスとしては「[Sqale \(スケール\)](#)」をメインで担当していますが他のサービスも見ています。」

Q. エンジニアの職位制度について

「裁量労働制になったことで働きやすくなりました。

制度ができてからはアウトプットを積極的にするエンジニアが増えて雰囲気活性化しましたし、いい影響が出ていると思います。」

Q. なぜペパボなんですか？

web業界でもエンジニアの間では注目度の高いひろやん。

ペパボを選び続けている理由をおしえてください！

ー「得意な技術のレイヤーがペパボのサービスとマッチしているんです。

あと、[mizzy](#)さんの存在は大きい。尊敬するエンジニアと同じ場で働くというのは、環境として何ものにも代えがたいです。」

Q. エンジニアとして楽しいところは？

ー「ボクはコードを書くよりも読んだり調べたりの方が好きなんです。サービスを作るっていうよりは、問題解決をする方が得意かもしれないです。

つまりいてるところを、誰よりも早く「わかりました」って社内チャットのIRCで言えると嬉しかったりしますね。」

問題解決にエンジニアとしての快感を得るひろやん！

Q. 好きなインターネットサービスは？

ー「Amazonかなあ。Amazonは単純に使っていて楽しい。使い心地がいいですね。」

[ブックログ](#)もよく使ってますよね？

「音楽が好きで、ブックログ本棚に結構な数のCDを登録してます。

自分で買ったCDでも忘れてうっかり同じものを買っちゃうことがあるので。。」

Q. 就活をしている学生にメッセージをください！

ー「すでにプログラミングをしている人は、作ったもの学んだものを全面に押し出してアピールしていくといいと思います。

プログラミングに興味があってこれからエンジニアになりたい人は、技術書を探してそれを参考に、どんどん何か作ってみるといいと思います。

技術は次々と新しいものがでてくるので、経験が浅くてもベテランのエンジニアと同じスタートラインに立てる時があるんです。

その時に、吸収力がある点で若さが有利になったりします。

新しいものに積極的に取り組む姿勢のある人はこの職種は向いてるし、そういう人と一緒に仕事がしたいです。」

「ソースコードはエンジニア同士のコミュニケーションの仲立ちをしている。

世界中のエンジニアがソースコードでつながっている。それこそがエンジニアの楽しさなんです。」

そう語ってくれたひろやん。かーーーーっつっつっつっつっくいいいい！！



スタッフインタビュー【法務】

2012年12月

縁の下の力持ち、法務部にお邪魔してきました！

奥から紹介します。
法務の長“まっほー”
新卒入社の“ふっちー”
癒しキャラ“もっちー” の3名部隊のペパボ法務部。
まっほ一部長に突撃インタビューです。

Q. ペパボの法務でやり甲斐を感じる場所は？

ー「新しいサービス立ち上げの際は、事前調査をしたり規約作成などで法務部も関わります。いよいよ懇親のサービスリリースとなった時に担当チームが嬉々としている姿を見ると、プロジェクトの一員として嬉しいですし、達成感を感じます。」

Q. 新卒2期生のふっちーは、ズバリどうでしょう？

ー「新卒入社の彼の社会人のスタートに責任者として迎えるにあたって正直不安はありました。でも、ふっちーは一つ一つの案件に対して、サービスのためには、ペパボのためには、そしてユーザーさんのためにどうしたら良いか？という視点で取り組んでいます。直向きな姿勢とバイタリティが頼もしいです！」

ほっほう！体はベリースリムでも心意気はベリーマッちょなんですね。

Q. もっちーはどんなキャラですか？

ー「知識も経験もあるし、いつでも冷静に対応してくれるので、もっちーは頼りになります。ペパボは運営するサービスの数も多いので、その分法務が関連する案件はいつでも山積み状態。山姥のごとく髪振り乱す勢いでバタバタしてしまう私ですが、常に冷静に対応してくれるもっちーがいることで安心感があります。」

さすが、クッションを抱える姿が可愛らしいだけある癒しキャラなんですね！

年齢も性別も見た目も経験もバラバラな3人の唯一の共通点はニックネームに「ー」がつくことだけかと思いきや、三者三様バランスのよいチーム体制がとれているんですね！

「サービス運営をする事業部は勿論、ユーザーさんやペパボに関連する方に、信頼される法務でありたい。」そう語るまっほ一部長。

サービスを運営したりプロジェクトを進める背景には、それらを支える法務部の彼らがいます。そして縁の下の力持ちとしてペパボを支える一方、社内のプレゼン大会であるP-1グランプリに出場し、賞を獲得するなど積極的にアウトプットも見せるペパボ法務。

そんな彼らも登場している[2014年度ペパボ新卒採用サイトはこちら](#)



技術基盤整備エンジニアである[antipop](#)（あんちぽっぷ）さんと塩サバ定食をつつきながら色々とお話を聞いて来ました！

antipopさんは、先日登場したひろやんと同じく、アドバンスドシニアエンジニアです。

もう1人のアドバンスドシニアのhsbtさんと共に2012年5月に入社し、エンジニアのためのインセプションデッキやリールンスタートアップなどの方法論を導入したり、ペパボエンジニアの顔として様々なイベントに登壇するなどペパボに新たな旋風を巻き起こしています！

Q.ペパボに入社されたきっかけをおせーてくんちえ。

ー「ペパボエンジニアの長、テクニカルマネージャーのmizzyさんの[ブログエントリー](#)がきっかけです。

ボクも、エンジニアがサービスや会社に対し技術的に貢献することのキャリアステップを制度として組織内で運用する必要性を考えていました。そんな時に実際にペパボが制度化するとmizzyさんがブログに書かれていて。mizzyさんにFacebookでメッセージを送って1～2週間後にはもう面接してました。なんて言うか、セレンディピティ？デステニー？感じちゃいましたね。」

Q.ペパボは以前から知っていましたんけ？

ー「もちろんです!!1 ペパボもmizzyさんのことも、この業界のエンジニアだったら知らない人はいないですよ」

Q.ペパボの魅力をおせーておせーて。

ー「ボクはwebサービスが大好きでして。ペパボは長年運営してるホスティング事業から、今年スタートしたばかりの新しいサービスまで幅広く展開していますよね。入社前からボクも色々使っていました。でも意外とIT業界では自社サービスを多数展開してる会社って少ないんです。ボクの愛するwebサービスをいっぱい提供してるという点は、ペパボの魅力です。」

Q.エンジニアの能力は才能なんでしょうか？

ー「プログラミングというのはそんなに難解なものではないんです。勉強した分だけ、開発した分だけそれが技術力につながります。だから、先天的な能力が問われるわけではないと思います。

そして、何か1つ得意なものがあるだけではダメなんです。ファッションと同じで、新しい技術が次々出てくる。それに取り掛かって、取り入れて、アウトプットしていくことが大事なんです。もちろん基礎的な技術も重要です。幅広いことについて持続的な学習が必要な、ある意味大変な仕事だと思います。」

モチベーションや向上心が伴われるんですね！？

ー「意欲があって向上心があるだけでなく、実際にそれを行動に起こしていることこそが大切です。どんどんアウトプットして、オープンにしていくことが技術力の向上や貢献につながります。

あと、個人の抽象的な技術能力が向上するだけでなく、サービスを良くするための技術を高めなければ意味がない。デザイナーやディレクターと連携して、会社の成長を促進するための技術を向上させることが大切なんです。そして、それがボくら技術基盤整備エンジニアの使命（のうちの一つ）なんです。」

つく—————!!1 しびれますね!!1

この話を聞いている時、私にはメガネをかけたジョージ・クルーニーに見えてきたものです。

ところで1年の中でも群を抜いてイベント満載、物入り時期の師走に財布を落とされたそうです。それも、[カンファレンス](#)で登壇した台湾に出張する2日前に。

その後、大丈夫だったんでしょうか？

ー「いやあ災難でした。近頃霊からの攻撃を受けてまして…。この世界、何が一番強いかって霊的能力じゃn（以下省略）」

antipopさんありがとうございました！

このインタビューに興味関心をお寄せくださった方、もっと聞きたい！という方はantipopさんをランチや飲みに誘って

ご馳走なさってはいかがでしょう。あなたの霊的成長につながるやもし霊ません！



スタッフインタビュー【人事 労務担当】

2012年12月

今日はクリスマスイヴイヴイヴイヴですね！

ところでみなさん、「人事」のお仕事にどんなイメージをお持ちですか？
ペパボの人事は「人材開発本部」という名称にて労務と採用に担当業務が分かれています。
説明会や選考で就活生のみなさんとお顔をあわせるのは採用担当になりますが、今日は労務を担当している“シェリー”こと貝瀬さんをご紹介します！

Q. シェリーさんはペパボに入社されてどのくらいですか？
ー「ちょうど1年になります。」

Q. ふだんの業務をおしえてください
ー「主には、スタッフの給与計算、安全衛生管理、教育制度が業務内容です。ボリュームが1番大きく占めるのは給与計算です。」

Q. ペパボスタッフは総勢200人以上。沢山のスタッフの管理をするのは大変なのは？
ー「人数が多くなるとそれだけ対応しなければならないことは増えていきます。
でも、ペパボスタッフのみんなは“一言の気遣い”をしてくれる人ばかりで、勤怠管理などでは気遣ってもらえることが多いので助かっています。
大変なところは、ペパボはあだ名で呼び合う文化があって、本名から連想できないあだ名がついてる人も沢山います。最初は一人一人覚えるのが大変で、戸惑いました。...とは言え私のあだ名も“シェリー”...。人の...ことは...言え...ま、せんね...！」

Q. 日頃心がけていることがあれば教えてください
ー「サービスを運営する事業部にとってユーザーさんがお客様になりますが、私たち人事にとってのお客様は自社スタッフです。
スタッフが会社で快適に、ストレスなく仕事に集中できるような体制をつくるのが私たちの仕事です。いろんなスタッフとコミュニケーションをとるようにして、毎日なるべく全員の日報に目を通すようにしています。
各人がどんなモチベーションで仕事をしていたり、どんな要望があったりするかを把握することで、より快適な業務環境を実現するために、できることを考えています。」

いやぁーシェリーさん。出勤一発目朝イチの突然の激写にも、爽やかに微笑がえししてくれるだけありますね。素敵！
この写真には写っておりませんがウインター仕様のネイルもとってもオサレ☆
きっとクリスマスイヴイヴイヴイヴを意識されているんですね。

Q. 最後に一言おねがいします
ー「シェリークリスマスッ！☆☆☆」

...お、おう！



ペパボスタッフが[大切にしている3つのこと](#)のひとつに『アウトプットすること』があります。

その一環として、新しいサービスや制度などを提案する社内プレゼン大会「P 1 グランプリ」や、この時この場で作っちゃおうぜ！という開発合宿、その名も「お産合宿」など、様々な社内イベントがあります。

昨年のお産合宿にも参加し、サービスを生み出し、その後も継続して運営しているチームがあります。

■ REMPチーム

開発: つっちー(写真右)・テリー(左)

デザイン: りんちゃん(中央)

* * *

Q.REMPチームのサービスをおしえてください

ー「最初に作ったのは『REMP』で、その後作ったのがプレゼンサービスの『STORYBOARDS』です」

【 REMP 】

Facebookの友達とYouTube動画・プレイリストを共有できるソーシャル・ジュークボックス
- <http://remp.jp/hello>

【 STORYBOARDS 】

手軽にしかもかっこよく。プレゼン資料作成・配信サービス
- <http://www.storyboards.jp/>

* * *

Q.普段会社では別々の部署や職種の3人。

社内イベントではチームを構成して参加するスタッフは多くいますが、作ったサービスを運営し続けているチームは少ないですね？

ー「サービスは作り出すことがゴールではなく、使ってもらって、よりよく改良をしていって価値を高めていくことがサービスにとっても作る僕たちにとっても大切なことだと思っています。とはいえ仕事としてやってるわけではないので、途絶えないようにチームで毎週ランチにしています。」

Q.今後はどんな展開を予定しているんですか？

ー「STORYBOARDSでいうと、プレゼン資料は会議だけで使われるものじゃないと思うんです。自分の夢を描いたり、自分の子供の可愛さを表現したり、旦那さんにルンバの必要性を訴えたり...プレゼンなんて自分とは関係ないって思ってる人でも手軽に楽しく使ってもらえるように、サービスの見せ方を考えています。

そして、色んな人達の色んなストーリーが集まってる場としての提供もできたらな、と思っています。だから、STORYBOARD“S”なんです。」

・・・素敵やん。

さすが、昔の笑福亭鶴瓶よろしくハジけたヘアスタイルと菩薩のような穏やか笑顔のつっちーが軸となって集まったチームなだけありますね！

REMPチームのみなさん ありがとうございました！