

I — 1 : クラウド時代の働き方とオフィス／ツール

コクヨ株式会社
RDI センター
齋藤 敦子

講演会 : 「クラウド時代の働き方とオフィス／ツール」
講 師 : 齋藤 敦子 氏
開催日 : 2013 年 9 月 2 日
参加者 : 48 名
記 : 渡辺 督*

1. はじめに

昨今、クラウドサービスやソーシャルメディアが生活や仕事の中に浸透し、デジタルデバイスがより身近、安価かつ小型になり、働き方と働く環境が変わりつつある。また、時間や場所に制約されずに働くワーカーが増えるとともに、ビジネス上のネットワークやコミュニティの必要性が注目されている。さらに、経営視点で見ると、仕事が情報処理から知識創造へ進化し、働き方を支える新しい環境づくりが重要な経営課題の一つとして認識されつつある。

このような環境において、本講演会ではコクヨ株式会社 RDI センターの齋藤様をお招きして、国内外の先進企業事例を紹介して頂きながら、企業経営の視点から見る知識創造時代の働き方から、ソフトやツール類も含めた将来のオフィス像についてまで講演して頂いた。

2. 講演内容

講演はまず、経営者が重要課題であると認識しているイノベーションの創生を実現するために、これまでの情報処理型から知識創造型へ働き方を変えることが

求められている現在の状況についての説明から始まり、シリコンバレーの企業群や、欧州企業及び国内の先進的な企業の事例を具体的に紹介して頂き、最後に今後の展望や仮説を示して頂いた。



Fig.1 講演の様子

2.1. 経営課題と働き方の変化

近未来の経営課題として、イノベーションを生み出すことが重要と考える経営者の比率が高くなっている。そして、そのための取り組みとして M&A、組織開発、オープンイノベーション等が進められている。

* 技術調査小委員会委員

また、社会状況に目を向けると、経済社会モデルの変化から、仕事は情報処理型から知識創造型へシフトしてきており、働き方として従来企業型の働き方から成長企業型の働き方への進化が求められている。各会社がどのような働き方をしているかは、日本企業だから欧米企業だからという地理的な要因には関係なく、各会社の企業風土によるところが大きい。イノベーションを起こしている企業は、全体主義的で合議制により意思決定するスタイルよりも、個人主義的でありながらビジョン共有をうまくやっているハイブリッド型のスタイルをとっている。

2.2. ワークプレイスとは何か

ワークプレイスの定義は、『企業経営としての働き方であり、ワークスペースや IT ツールだけでなく、組織文化や制度作りまでを包含する』としている。

2.3. ケーススタディ

(1) エバーノート

考え方として、すべての情報のデジタル化（あと 10 年ですべてがデジタル化され、過去データは読めなくなる）が前提となっている。こういった状況において、人間と物との関わりは、脳の発達と関係しており、デジタルだけだと脳が衰え、直観的なものが必要であると考えられている。IT を扱うシリコンバレーの企業の考え方として「IT よりもリアルが有効」という考えが現在の主流となっている。

オフィスはすべての情報を記憶する装置であり、オフィスでのコミュニケーションは「参加する」ことに重点を置いている。例えば、議論後の書きっぱなしのホワイトボードを消さないで置き、多くの人がみられるようにし、あえて作りかけの雰囲気を残すことを奨励している。しかしこうした工夫は企業文化やルールと合致していないと導入しにくい。また、ミーティングは 1 対 N（報告型）でなく、N 対 N で「ライブ感」を重視する。さらに、リクルーティングのためでなく、あくまでも社員のパフォーマンスを上げるために「健康重視」も標榜している。

(2) スカイプ

エンジニアが新しいことにチャレンジできる環境を目指しており、カジュアルなコミュニティからアイデアが生まれるようになっている。

(3) オートデスク

CAD ソフトメーカーであるが、モノありきでソフトウェアを考えるのではなく、ソフトウェアの価値をあげるようなモノづくりをしている。

オープンなコラボレーションスペースで異能チームによるデザイン思考を展開している。

(4) ロビオエンターテイメント

ゲームが主事業であるが、キャラクター（アングリバーード）をグッズ、出版などのコンテンツに広く展開をしている。新オフィスを作るにあたって、事業間に統一感を持たせることが課題だった。多角化する中でビジネスの世界観を共有できるように、オフィスデザインに工夫を施している。また、産学連携によるリソースの活用により新規事業の開拓を行っている。

(5) ドイツテレコム

これまで、研究がビジネスに直接つながっていなかった。そこで、研究所を産学系、ユーザー系の二つの研究所に分けた。産学系はベルリン工科大と連携し、アカデミックな視点で研究活動を行い、技術だけでなく社会、マーケティングについても研究する。ユーザー系の研究所はニーズに直接つながっており、顧客と共に「作る」、「使う」ことでイノベーションを目指している。

(6) 富士通エフサス

未来志向のフューチャーセンターを設立した。ガラス張りの空間でパートナーと議論ができるようになっており、セキュリティ、コンプライアンスに配慮できている。ルールを作った範囲内でやれることを考えると、結局やらないことが前提になってしまう。このため、どういうルールならば協業できるのかというところからルールを決めている。

2.4. 働き方とオフィス/ツール

これまでの垣根のある組織分化に縛られた働き方に

対応したオフィスから、パートナー／顧客を巻き込む働き方が実現されるオフィスに進化していく。

思考はアナログとデジタルの双方が必要となり、人間中心のデザインによりネット空間とリアル空間が融合していく。

への参加者の関心の高さが伺えました。最後になりましたが、齋藤様にはお忙しい中、時間を割いていただき、また非常にわかりやすい講演をして 頂きましたこと、この場を借りて厚く御礼申し上げます。

2.5. 拡張するワークプレイス価値創造の場へ

既存事業や組織の手詰まり感、自前主義の限界により、これまでの組織改革からオープンイノベーションへ発展していく。ここにおいてワークプレイスは①産学連携の研究／事業開発の場、②産学官民がイノベーションを起こす場、③新しい働き方を支援し、価値を生み出す場へと進化していく。

2.6. まとめと展望

社会／経済の変化、企業経営の変化から以下のようなオフィス環境／都市の未来像の仮説が提示された。

【仮説 1】 定型業務のための広大なオフィスは減少し、目的別に多様化する。業務形態は、中央集約的業務、トレーニング、顧客との創造的対話、実験やプロトタイプイングが中心となる。

【仮説 2】 生活と仕事の境目がゆるやかになり、オフィスにライフの要素、例えば、カフェやキッチン、フィットネス、託児所付コワーキングスペース、仮眠室といった場が混在するようになる。

【仮説 3】 デジタルとリアルの融合、ICT の進化スピードに柔軟に対応できるオフィス空間が増える。それには、スケルトンインフィル工法や BIM（ビルディング・インフォメーション・モデリング）といった技術が適用される。

【仮説 4】 フリーエージェントやクリエイターなど、個をベースとしたオフィスの拡大。コワーキングスペース、スタジオ、工房などを通して、自分達のもっていない知恵を持っている人からもらう方向へ。

3. おわりに

講演会は会議室が満員になるほど盛況でした。質疑応答や、講演会終了後の名刺交換も活況で、講演内容

禁 無 断 転 載

2013 年度「ビジネス機器関連技術調査報告書」 “I-1” 部

発行 2014 年 6 月

一般社団法人 ビジネス機械・情報システム産業協会 (JBMIA)

技術委員会 技術調査小委員会

〒108-0073 東京都港区三田三丁目 4 番 10 号 リーラヒジリザカ 7 階

電話 03-6809-5010(代表) / FAX 03-3451-1770