

人と場へのFM投資価値研究部会
秋の夜学校

人間の創造性を発揮させるワークプレイス

“生命体”としてのオフィス構築と可視化への挑戦
「幸福度」を座標軸に置いた「場」創り

2017年11月8日

岡田大士郎

自己紹介

1979 立教大学 経済学部経営学科 卒業

1979 - 1999 日本興業銀行（営業部、投資銀行業務、ロンドン支店、国際税務業務）

1999 - 2003 ドイツ銀行グループ（日本での国際税務統括）

2005 - 2016 スクウェア・エニックス

2005 - 2007 米国法人社長

2007 - 本社総務部長

2012/10 本社移転

2015/11 大阪支社移転

*一般社団法人ファシリティ・オフィスサービスコンソーシアム 副代表理事

ニューオフィスマネジメント研究会 代表幹事

本研究会のねらいと目的

人間の感性や行動、更には「幸福働」に焦点をあてたFM投資の在り方を探り、知識創造活動を支える「場」への投資意義とその投資効果を可視化することにより、経営視点のFM意義をハード面とソフト面から考察し、社会に普及させてゆく。

本日のお話し

- 「幸福働」のアーキテクト&デザイン
- 戦略総務から経営総務へ
- 総務FMが担う「幸福場」づくり
- 「働き方改革」を科学する
 - **人と場への感性投資とは！**
- イノベーションを誘発するワークプレイス
- 付加価値ビルと未来型オフィスの在り方
- 「幸福」の見える化への挑戦

知識経営と幸福経営を支えるFM！

情報から知識 そして幸福(WELL)の時代に

FM&CREが果たす価値創造と社会価値

人間価値を最大化する戦略FM「場」づくり

幸福場とは

仕事をワクワクして楽しめる居場所

幸福の定義

- 国連 幸福度調査

World Happiness Report

- 世界幸福度調査

米国ギャラップ・インターナショナル社

幸福度調査項目

その国の**健康寿命と人口あたりのGDP。**

そして以下の4つの項目についての、国民の回答です。

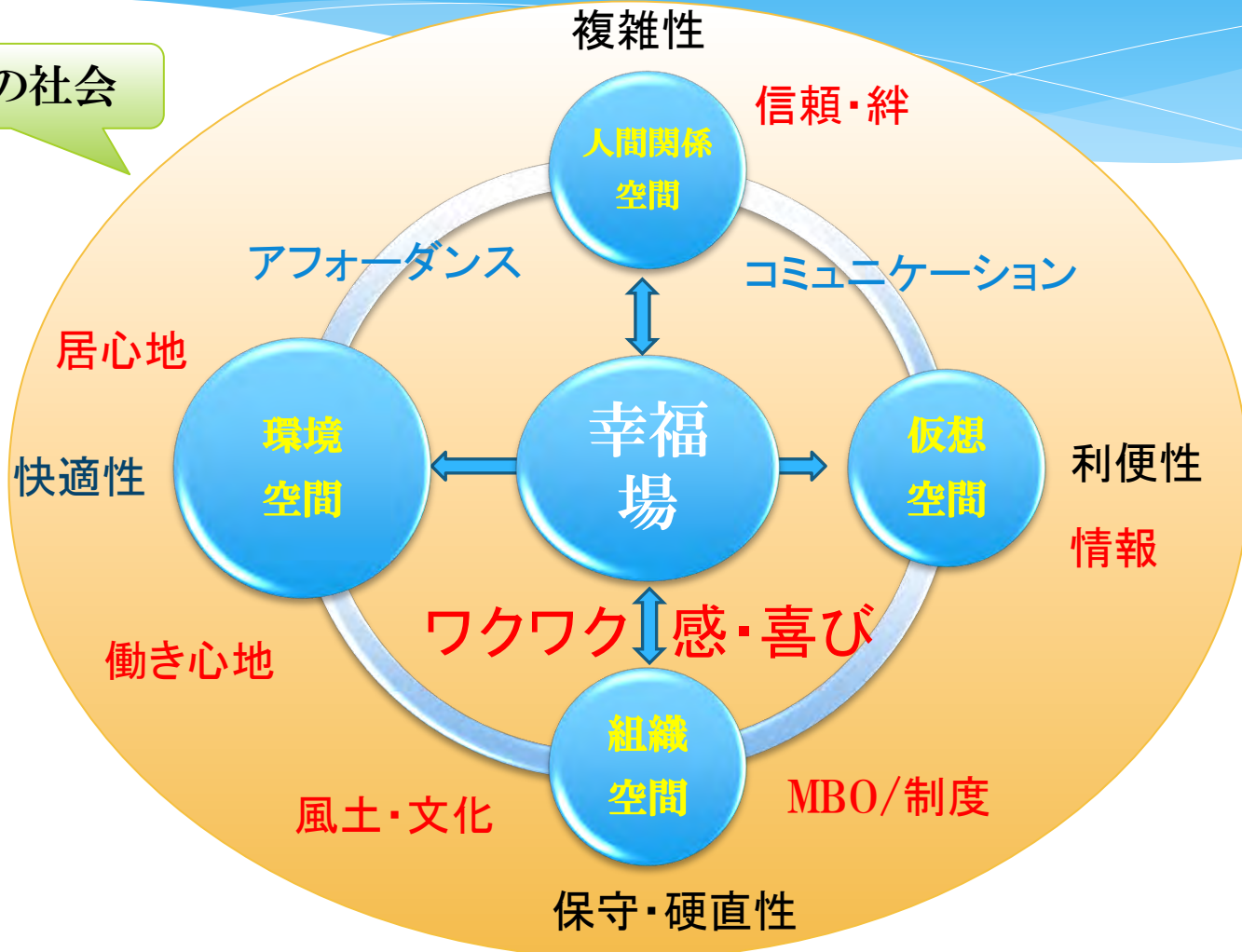
- **社会的支援(困ったときに頼ることができる親戚や友人がいるか)**
- **社会への信頼(政府や企業は腐敗していないか)**
- **選択の自由(自分の人生において自由に選択ができるか)**
- **寛容さ(過去1か月の間に寄付をしたことがあるか)**

以上の項目で、各自が1～10の評価を下します(数字が大きいほど評価は高くなる)。

この6つの数値の平均値から幸福度を導き出します。

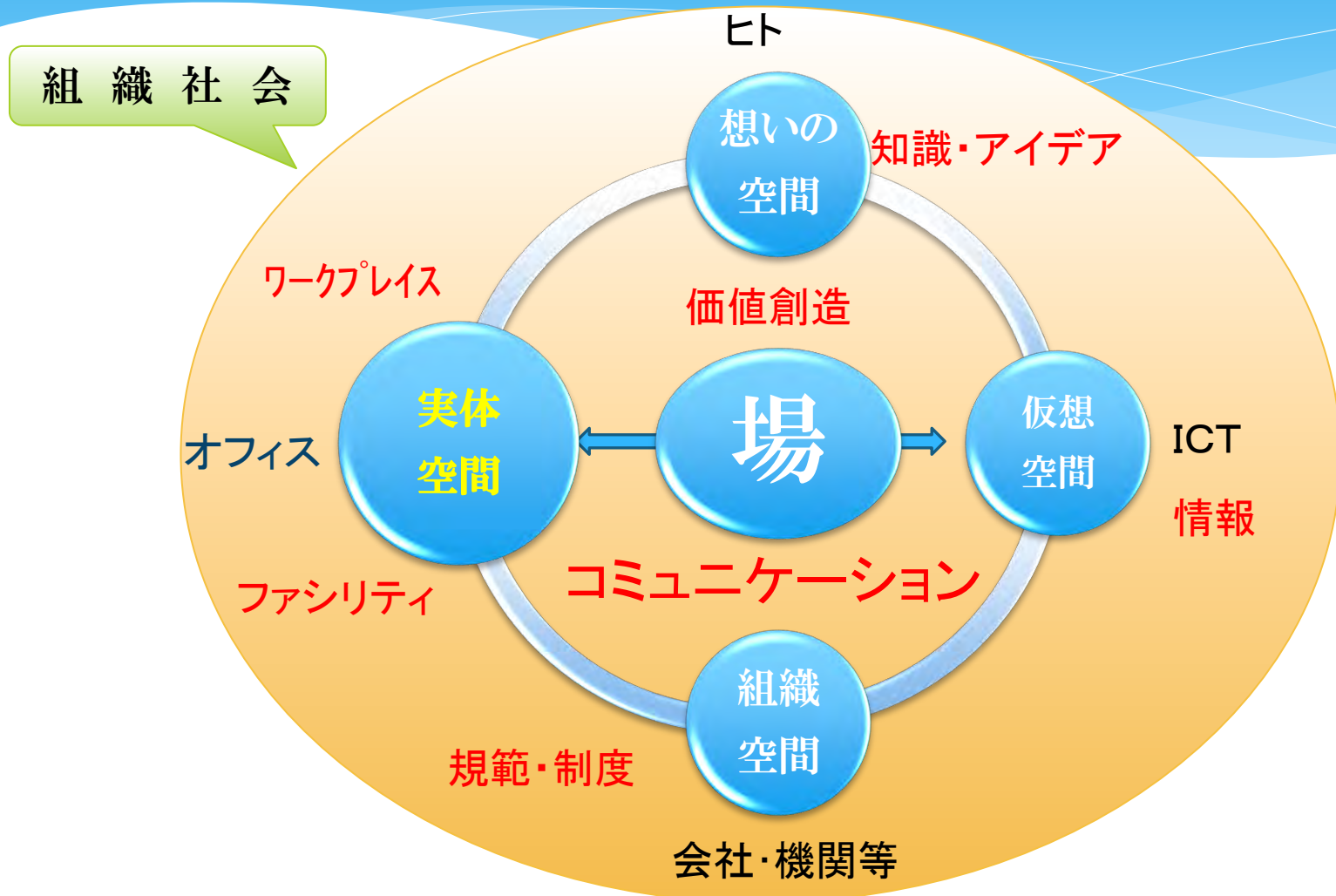
「幸福場」のデザイン

暮らしの社会



「場」の設計要素と価値

- 「場」は知識・アイデア創造の原点 -

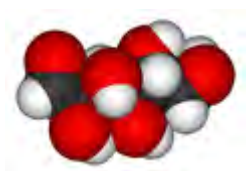


知識創造型ワークプレイス「場」の本質と構築のカギ



「場」とは組織で働く
「人間」の本源的な生命活動の世界

「場」は生命体



知識創造型ワークプレイス「場」の本質と構築のカギ

ナレッジワーカーを育む

生命体オフィス空間構築への挑戦！



「人が育つ組織」場への投資！



イノベーションを触発してゆく「場」に！

ナレッジアーチストの創造性を誘発する「場」の構築

知識創造型ワークプレイス「場」の本質と構築のカギ

ナレッジワーカーを育む

生命体オフィス空間構築への挑戦！

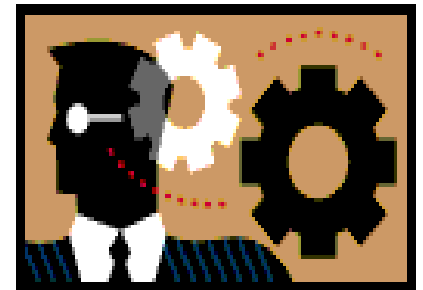
オフィス「場」投資は「人」への投資！

ナレッジアーティストの創造性を誘発する「場」の構築

知識創造型ワークプレイス「場」の本質と構築のカギ

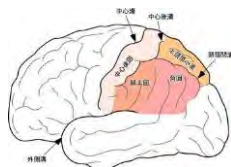


「人間」を知る
「個」の尊重



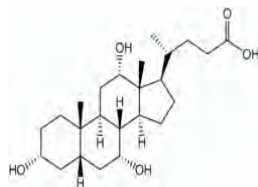
ナレッジアーティストの創造性を誘発する「場」の構築

知識創造型ワークプレイス「場」の本質と構築のカギ

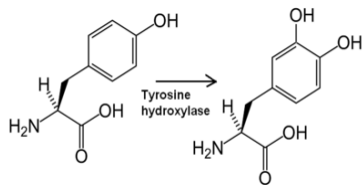


人間科学の視点

脳科学、生理学、心理学、行動学、哲学、社会学的視点
からの知識創造のメカニズムを探求



知識創造型ワークプレイス「場」の本質と構築のカギ



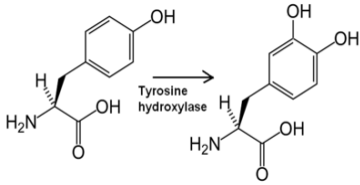
脳科学・生理学の視点

「幸せホルモン」 「やる気ホルモン」

セロトニン、ドーパミン、ノルアドレナリンの分泌を促す環境設計

- 採光、照明 $\square \rightarrow$ 陽を浴びる
- 回遊 $\square \rightarrow$ Walking Around
- ワークリズム
- 食を通じた健康マネジメント
- リラクゼーション

知識創造型ワークプレイス「場」の本質と構築のカギ



心理学の視点

社会心理学、認知心理学、知覚心理学、感情心理学等を知り、「クリエイター(創造者)」の環境心理、行動心理を探る

- ハーズバーグの二要因理論
- アブラハム・マズローの5段階欲求 (生理的、安全、親和、承認、自己実現、自己超越)
- チクセントミハイのフロー概念
- ハワード・ガードナーの多重知能 (言語、論理数学、空間、音楽、運動感覚、対人、EQ)
- 感性と知性

知識創造型ワークプレイス「場」の本質と構築のカギ

感覚と知覚

「感覚」とは五感²と言われる、視・聴・味・嗅・皮膚感覚や平衡感覚、運動感覚、そして空腹感などの内臓感覚の事

「感覚」は「知覚」を伴い、結果、心の動きに影響を及ぼす事に



「知覚」は「感性」の源
「感性」は創造力を創発させる原動力

ナレッジアーティストの創造性を誘発する「場」の構築

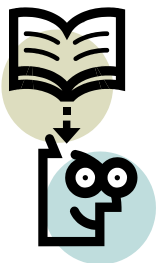
知識創造型ワークプレイス「場」の本質と構築のカギ



情報科学の視点

VRコミュニケーションツール、トランザクティブメモリー的視点
からの意志疎通コミュニティ分析

知識創造型ワークプレイス「場」の本質と構築のカギ



ナレッジサイエンス(知識科学)の視点

自然、個人、組織および社会の営みである**知識創造**という切り口によって、**物質科学、生命科学、認知科学、情報科学、システム科学、社会学、経営学、経済学**に至るまでの自然科学分野や社会科学分野の学問を再編、融合した教育研究体制を整備し、知識創造のメカニズムを探求すること

ナレッジアーティストの創造性を誘発する「場」の構築

知識創造型ワークプレイス「場」の設計戦略

働く人々がワクワクする「場」創り



“自由さ”の演出

無意識の制約

組織の忍耐

“お釈迦様の手の平”的な「場」

知的空間設計の5要素

- ・壁紙の色
- ・家具の色
- ・照明の色



視覚

- ・活気のある話し声
- ・小鳥のさえずり
- ・クラシックBGM



聴覚

- ・イス張地の肌触り
- ・堅い木床
- ・柔らかいカーペット



触覚

- ・アロマ
- ・おいしそうなお食べ物



嗅覚

- ・ランチ
- ・おやつ
- ・コーヒーブレイク



味覚

思考・発想に
影響



視覚要素

- ・壁紙の色
- ・家具の色
- ・照明の色



色合

- ・自然光
- ・LED 蛍光灯
- ・白熱灯
- ・調光



光源

- ・直線 曲線等の形状
- ・色彩配合
- ・素材感
- ・美的センス

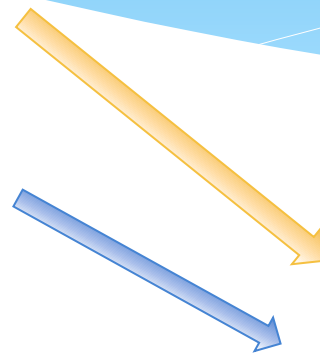


デザイン

- ・スマート
- ・おしゃれ
- ・かわいい
- ・カッコ良さ



スタイル



目に見える
世界



聴覚要素

- ・小川のせせらぎ
- ・鳥のさえずり
- ・波打ち際
- ・そよ風

- ・自然音
- ・生活音
- ・ハイレゾ音
- ・雑音

- ・重低音で迫力あるボリューム
- ・高音域の繊細なボリューム
- ・中音域のボリューム
- ・可聴域ボリューム

- ・重音
- ・破裂音
- ・瞬間音
- ・可聴域外音

- ・規則音
- ・不規則音
- ・混合音



音色



音源



音量



音圧



波形

耳で聞(聴)こえる
世界



触覚要素

- ・硬さ
- ・柔らかさ
- ・肌理
- ・耐用性



素材感

- ・高級感
- ・贅沢感
- ・質素感
- ・チープ感



質感

- ・体感印象
- ・ポジション(立座)
- ・操作感
- ・握り感



感触

- ・快感
- ・フィット感
- ・ゆとり感
- ・満足感



心地

- ・ストレス
- ・Anti-エルゴノミクス



疲労感

体が触れる
手触りの世界



嗅覚要素

・タバコ臭
・衛生臭
・体臭
・加齢臭 ...etc



ネガティブ臭

・外気臭
・飲食臭
・仕事臭
・地域臭



生活臭

・オゾン
・デオドラント
・パルファム/トワレ..etc
・柑橘系



快適香

・Paper Passion
・アロマ
ハーブ系
フローラル/グリーン系



知的香

・アロマ
柑橘系



活力香



フローラルマネジメント
アロマセラピー・
マネジメント

味覚(食)要素

- ・食欲
- ・美しさ
- ・彩
- ・素材



美味しさ

- ・食材
- ・調理法
- ・調味



香り

- ・食材
- ・調理法



食感

- ・プレゼンテーション
- ・器
- ・色彩
- ・ゴージャス感



見た目

- ・カロリーバランス
- ・五大栄養素バランス
- ・脳内ホルモン分泌促進



栄養素

健康幸せ経営
の基盤



「食育」と「知育」

働き方・暮らし方の見える化 → 「人と場」投資！



- 健康の見える化



- 行動の見える化



- コミュニケーション濃度とイノベーション触発の見える化



- 環境の見える化



- 働く人たちの「幸福度」(Well Being)の見える化

健康の見える化 ⇨ 健康投資 ⇨ ヘルスケア経営

- リアルタイム体調総合管理
(血圧、脈拍、体組成、血中組成、ストレス度合等)
- サーカディアンリズムを意識したワークモード自覚
- 適時ストレスチェックによるオン・オフタイム管理
- 任意にフロー(ゾーン)状態へトランスミュートできる手法
- プレゼンティズム/アブセンティズムへの予防策
⇒究極はゲノムの領域に 村上和雄名誉教授の世界！

行動の見える化



- 社職員スタッフの行動パターン



- 時間帯別の行動傾向



- 知的作業時の行動モニタリング



- オフィス内生活(暮らし)状況のライフログ



- 内集団(自部門)と外集団(他部門)との接触頻度のモニタリング

コミュニケーション濃度の見える化



- 会議室利用状況(利用者、時間等)のモニタリング



- F2F対話状況(頻度と内容)のモニタリング



- メールやチャット(含むビジネスチャット)のログ分析




- SNS(FB、LINE、イントラSNS等)モニタリング




- 情報資産のカテゴリ分類と作成履歴モニタリング

イノベーション触発の見える化



- 社員ナレッジデータベースの構築



- 知的財産の相互関連性分析



- 部門横断的「知」のトランザクティブメモリーの仕組み構築



- 社員間で相互利用できるナレッジBIOの整備




- イン트라ネット・フューチャーセンター活動場の運営

環境の見える化 ⇨ 知的生産性向上とコスト適正化



- リアルタイム電力使用状況モニタリング



- 3D空気調和コンディションのモニタリング



- 自然採光並びに照明状況のモニタリング



- 自然音、雑音、生活音、安らぎ音等のモニタリング




- 香り、匂いのモニタリング


働く人たちの「幸福度」(Well Being)見える化



- Happiness指数



- 笑顔(笑い)の指数



- アミラーゼ検知




- fMRIや脳波測定 (Muse等のウェアラブルデバイス進化)



- 日々の行動データや各指数の蓄積による「幸福度」マップ

センシング技術との融合とデバイスの進化



- バイタル&幸福度センサー(ウェアラブルセンサー)




- 行動センサー(ソシオメーター、GPS等)



- ボイス&サウンドセンサー(感情測定センサー等)



- 光センサー(概日リズム連動調光、ABWベース調光)



- 匂いセンサー 他環境センサー

評価軸の視点

• 社会的、経済的価値

• 企業活動価値(損益、財務、キャッシュフロー、ブランド)

• 企業風土&文化価値

• 人本財の幸福価値

• 環境価値と共存価値

評価方法とKPI

• 社内付加価値額(事業別ベンチマークの選定と人件費の変移)

• 稟議内容別承認件数・金額

• 社員の活動・行動量(行動センサー等の活用も視野に)

• AIを活用したメール/チャットログ分析による知的活動量

• 多面的分析を想定した社員アンケート(満足度から幸福度へ)

評価方法とKPI



- 財務データと企業活動のマッチング推論



- バランスシートスコアの活用



- 総労働時間と人件費



- 知的財産権出願件数(特許権、著作権等)による知的活動量推移



- 多面的な既存統計・データの活用