

WEB 3時代に向けた「人と場」FMの未来展望

「人と場FMにとってのWEB3の意味」
クリエイティブ・バックオフィスの創造

「幸福な組織」とわくわく「場」つくりの実践
メタバース×DXのXR設計とデザイン

人と場へのFM投資価値研究部会
株式会社HLD LAB
代表取締役 岡田大士郎

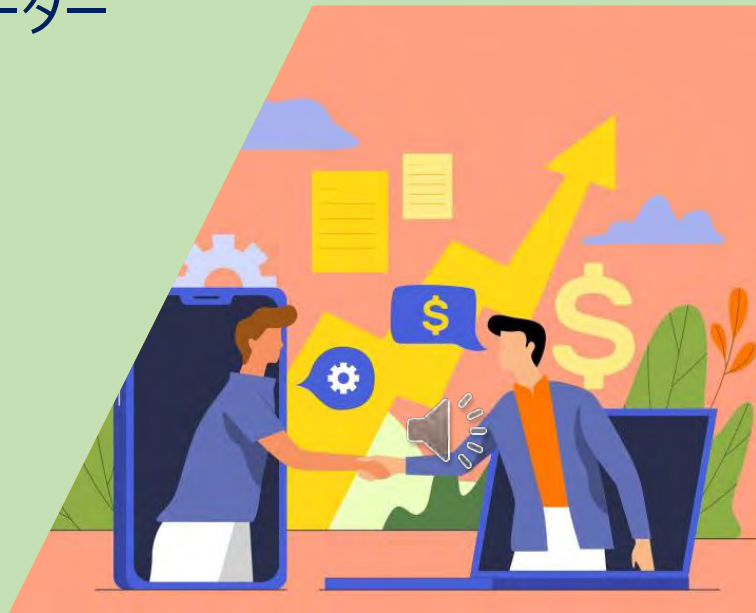


本日のテーマ

WEB3のコンセプトを取り入れた Employee Happinessの実現 「人と場」クリエイティブFMの在り方

- バックオフィスの新概念と「人と場」の意味 ⇒ 管理から創造へ
「コストセンター」vs「プロフィットセンター」の思いこみ！
- 人と場バックオフィスは 組織「場」のSDG s & Well-being創出のプロモーター
働く人々の「心理的安全性（居心地）」と「やる気」の創造
EX ⇒ ES ⇒ FS ⇒ EH そして Enterprise Well-Being
- DX × ゲーミフィケーション × コミュニティー「場」の設計・デザイン

WEB3コンセプトを活用した新しい「人と場」づくり



「人と場研究の復習」



組織と「場」



組織内「仕事領域」の区分



経営

営業・販売

研究開発

ミドルオフィス

製造

バックオフィス



経営・フロントオフィス

経営企画部門

新規事業部門

販売・営業部門

商品等開発部門

事業推進部門



ミドルオフィス

広報部門

調査部門

営業支援部門

審査部門

専門機能部門

事業管理部門





バックオフィス

総務FM部門

人事部門

知財・法務部門

情報システム部門

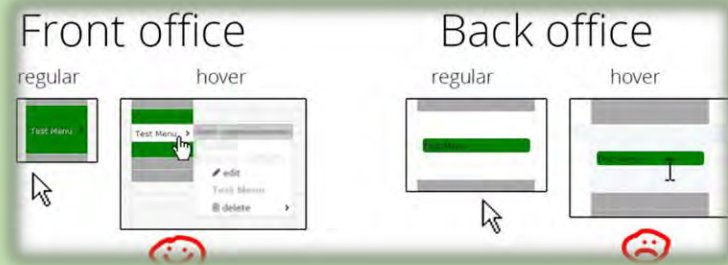
経理・財務部門

現場

業務管理部門



バックオフィスは コストセンター？



フロント・ミドルオフィスは
プロフィットセンター？

でしょうか!!





バックオフィスの新概念

DIGITAL BACK OFFICE



未来型「人と場バックオフィス」の役割は
組織の「元気」づくり



価値創造型バックオフィスの概念



創意工夫による

儲か(け)る(プロフィット)バックオフィス

とは？



潜在的な組織力や社員力を
触発・誘発・創発させる

「場」のプロデュース
バウンダリースパナー
(組織の横断的越境行動者)



Well-being (幸福な) 組織づくり

わくわく「場」の演出

ESからEHへ



クリエイティブ総務FM部門が
バックオフィスのファシリテーターに！



これからの「クリエイティブ総務FM」の役割は
ウェルビーイング創造

組織ウェルビーイング
&
ヒューマン・ウェルビーイング



組織社会の成長と発展に



そして！



「社会の幸福」と「組織の幸福」
そして「人間の幸福」を実現する取組み



TOTAL Well Being

を推進してゆく**SDGs Producer**としての
クリエイティブ・バックオフィス！の価値貢献



儲か(け)るバックオフィス

「場」づくり術



「場」の意味

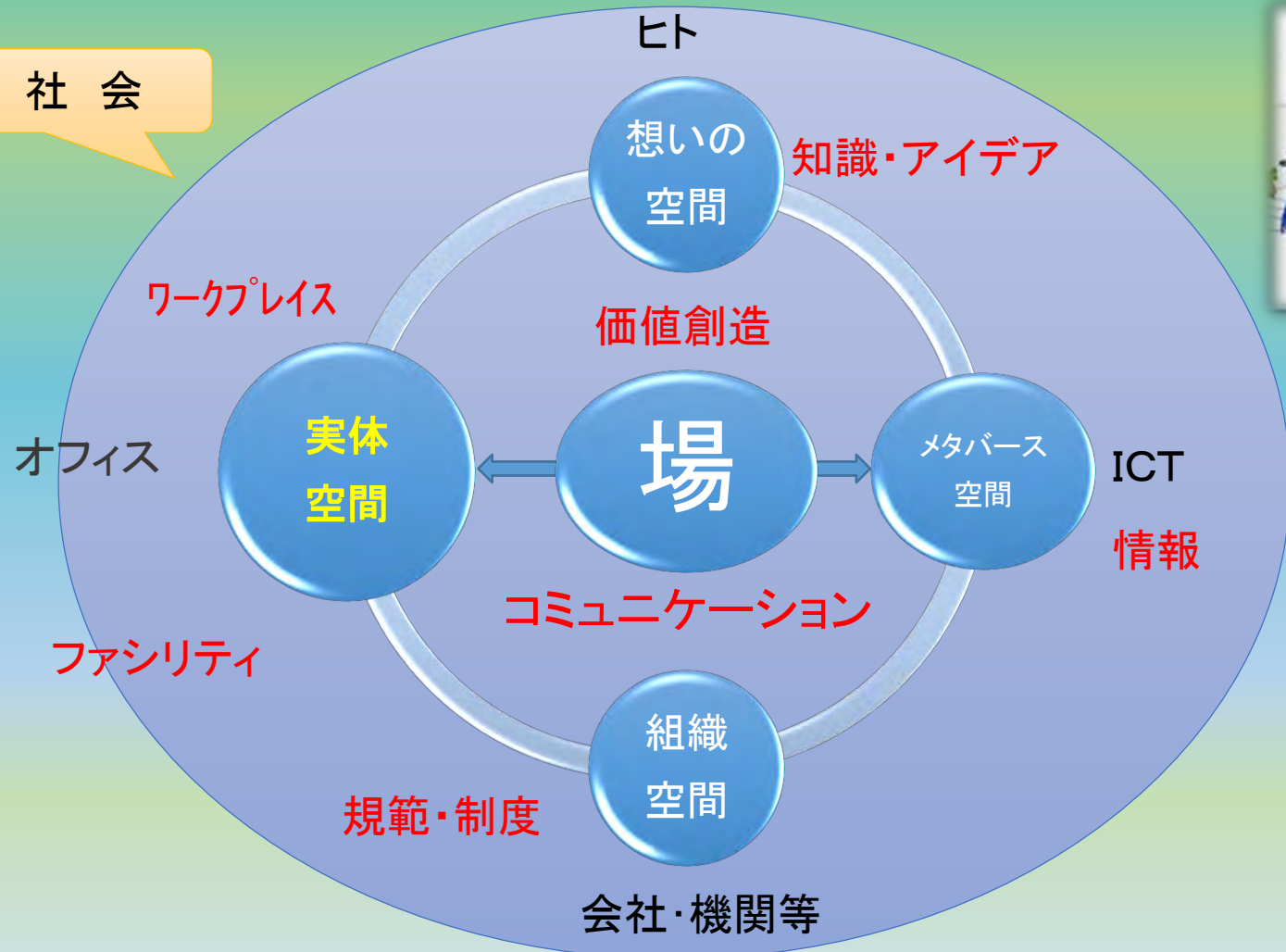
オフィスと「場」
組織と「場」

この違いは？



「場」とは人が暮らす時空間 知識・アイデア創造の原点

組織社会



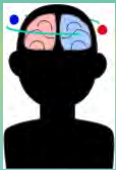
“はたらく”に喜びを！ワクワク仕事のスタイル



遊びの
ごとく働く

わくわく
人生

いきいき
と活動



笑顔で
暮らす

Happy Living
and Working
Style

興味
好奇心を
抱く



面白く
生きる

楽しんで
活動する

欲しい
やってみ
たい！



心の交流を醸し出す 人間「場」づくり

わくわく

喜び

感動

自立・自律

誇りと自信

Work Happiness

”はたらく“に喜びを組織に実装



その結果！
何が変わるのでしょうか



働く人々が
働く喜び・面白さ、楽しさとやりがいを
意識できる

「**心理的安全性**」に充足された
「場」には、

「創造性」と「潜在力を触発」させる
誘発力が生まれます



幸福感受性（わくわく）と行動変容

潜在的な身体知能力（脳力）誘発の触媒効果



フロー（ゾーン）（火事場の力）の創発

意欲創造が行動変容に



さて、ここからが
本日の本題



では、どうやってこうした「場」を
演出・プロデュースしてゆけば
よいのでしょうか

キーワードは

Digital & センシング MetaDX × ゲーミフィケーション



総務テックとHR テックの融合



Digital Creative Back Office
職場の可視化と**Crossing**！



ブロックチェーン技術の活用
Metaverseの利活用
NFTトークンの応用
DAO的組織統制と運営



WEB₃世界の場づくり構想



ブロックチェーンとは



1.トレーサビリティ (追跡可能性)

- 取引データは時系列順でブロックチェーンに格納
- 過去に遡って内容を確認可能
- 価値の移転を記録



2.耐改ざん性 (改ざん不可能)

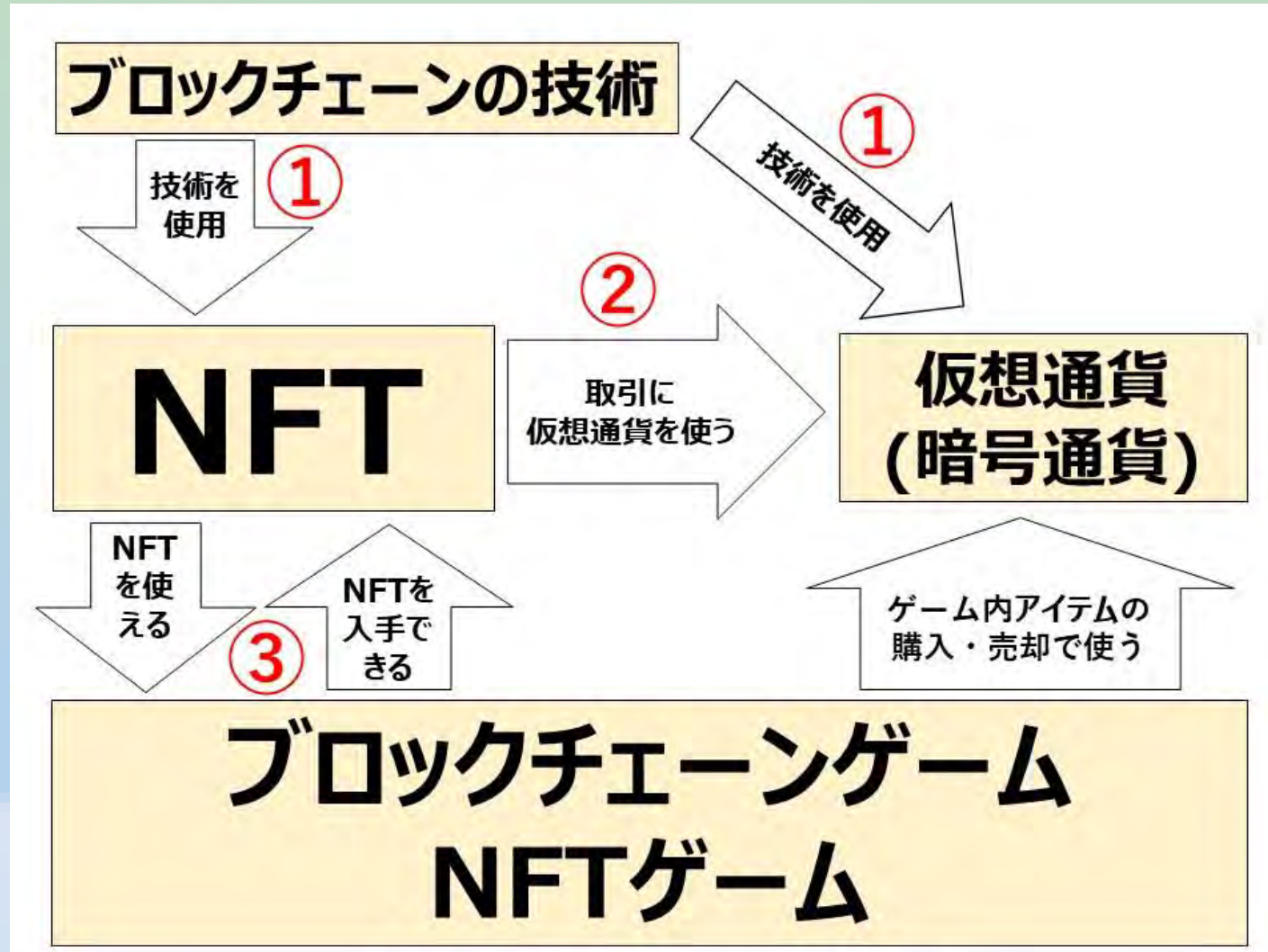
- 改ざん実施難易度
改ざん対象ブロック以降、及び複数ノードの修正
- 全ノードで取引妥当性の検証



3.透明性 (情報共有)

- ブロックチェーン参加者全員で同じデータを同期・共有
- 参加者全員で取引データの透明性を担保

ブロックチェーンの活用



NFTとは？

NFTと暗号資産の違い

トークンの種類	通称	意味	内容	事例	規格名称	
NFT	Non Fungible Token	NFT	代替 不可 トークン	同じトークンが存在 しない	デジタルアート、ゲームアイテム	ERC721
暗号資産	Fungible Token	FT	代替 可能 トークン	同じトークンが存在 する	通貨やポイント	ERC20

暗号資産

2BTC所有 0.5BTC所有

- ・同じFTは存在する
- ・FTは分割できる

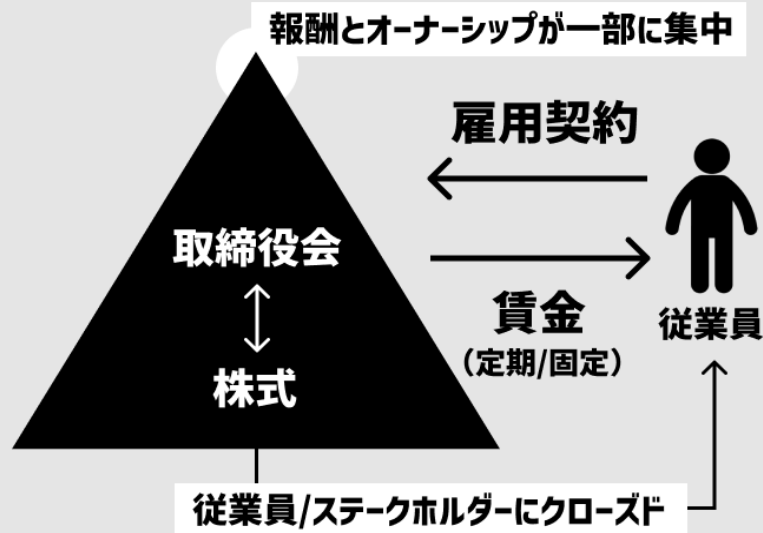
NFT

- ・同じNFTは存在しない
- ・NFTは分割できない

#HRを図解しますシリーズ

DAOとは何か？

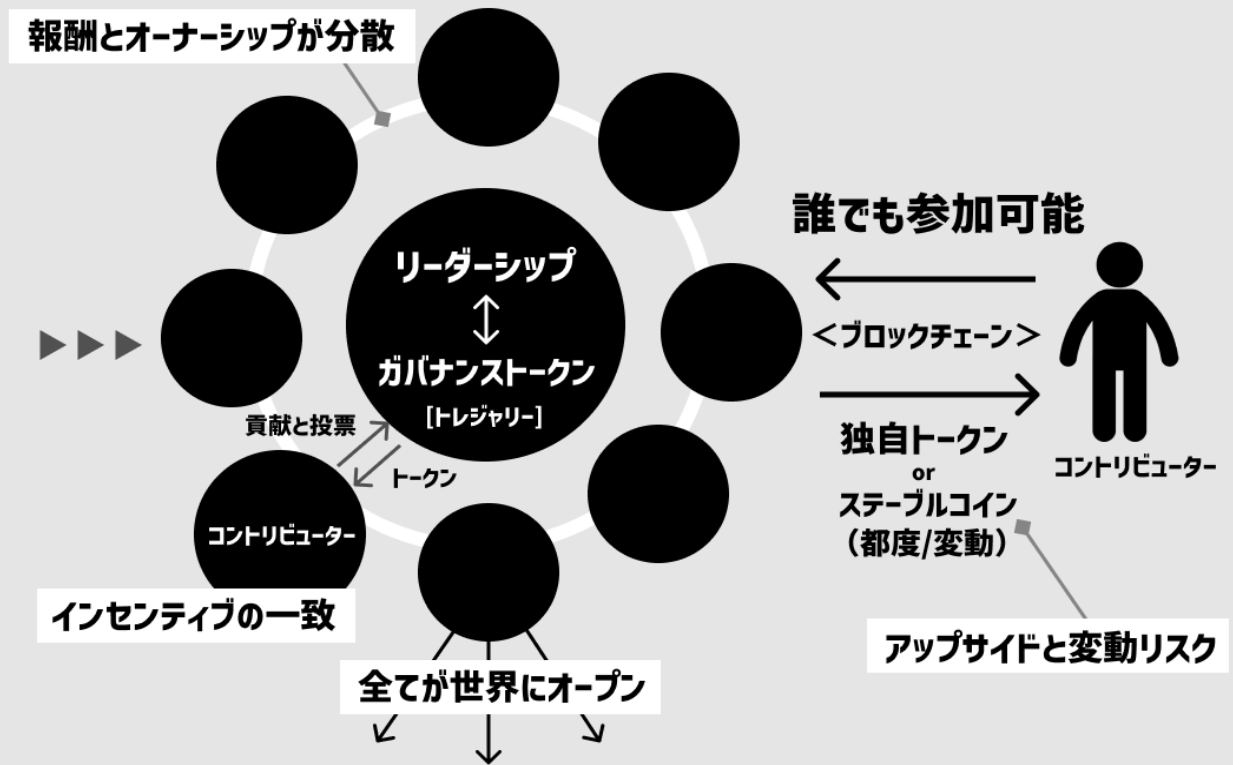
従来の会社組織



DAO

Distributed Autonomous Organization

分散型自律組織



DAOとは プロジェクトでありプロダクトでありコミュニティ

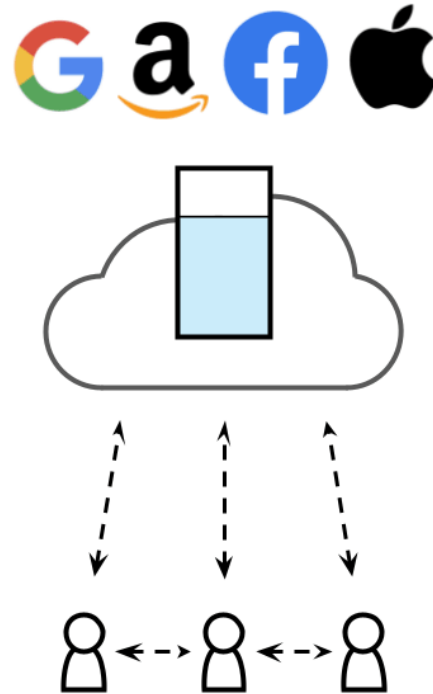
WEB3とは？

Webの歴史

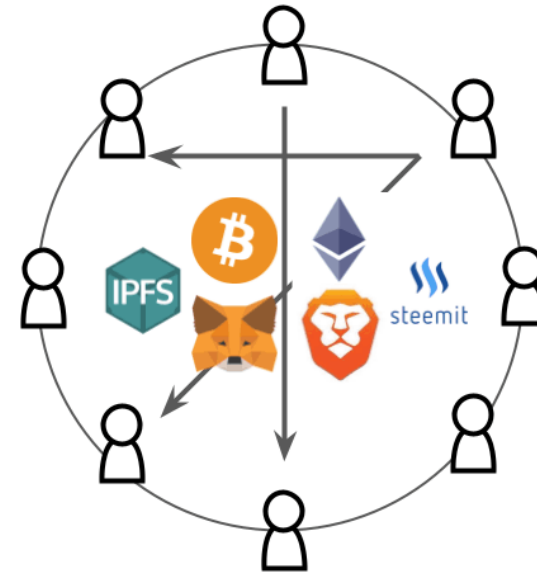
Web1.0



Web2.0



Web3



© 2022 Boundless. All Rights Reserved.



WEB3時代の未来FMの視点 メタバース × DX × ゲーミフィケーション

- Digital Twin的リアルメタバース
- VR/AR/MR/XR
- デジタルツイン
- 立体ホログラム
- プロジェクションマッピング
- 3Dメタコミュニティ
- WEB3





リモートワーク



インターネット・SNS社会



メタバース

WEB3

人と場FMが創出する クリエイティブDigital Back Office未来社会

ロボティクス



DAO

シンギュラリティ

