



触発するワークプレイス

～創造と学習を支える環境を考える～

2009/02/20

岸本章弘



変化する仕事と環境

～オフィス変革の背景～

- ◆ 世界規模の規制緩和＋情報技術の進展 → デジタルエコノミー、知識社会、…
: 変化の激しい市場、グローバルな競争、知識主導のビジネス活動



- ◆ 行動と支援環境の多様化
: 場所と時間が自由になり、選択肢が多様化する
- ◆ ビジネスシステムの変革
: ITがビジネスインフラとなり、変化が加速する



- ◆ コストダウン
: インフラ資源の調達運用の最適化
: 組織変化と技術更新への迅速な適応
- ◆ バリューアップ
: 多様なワークスタイルの支援
: 新たなビジネスシステムの支援



- ◆ 新たな環境と仕組みの構築
: オルタナティブ・オフィシング

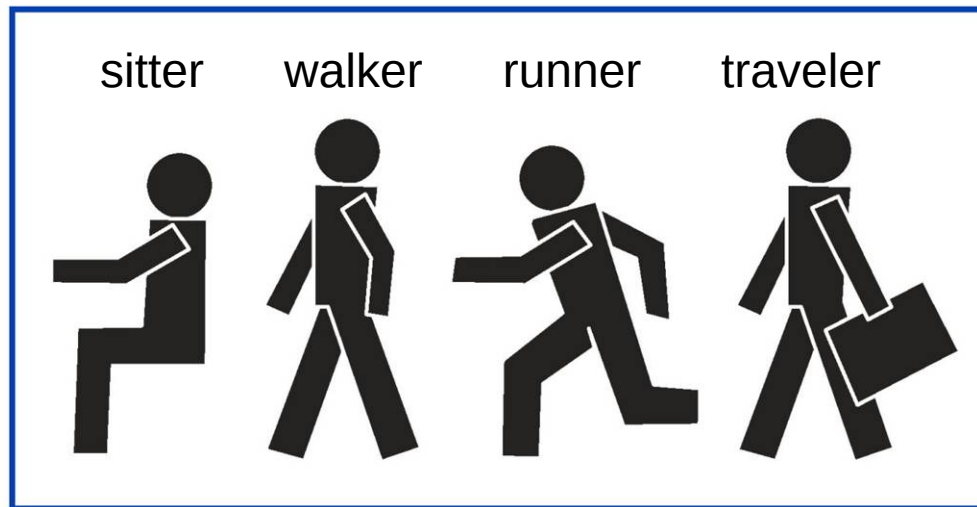
Digital, Sweden, 1992



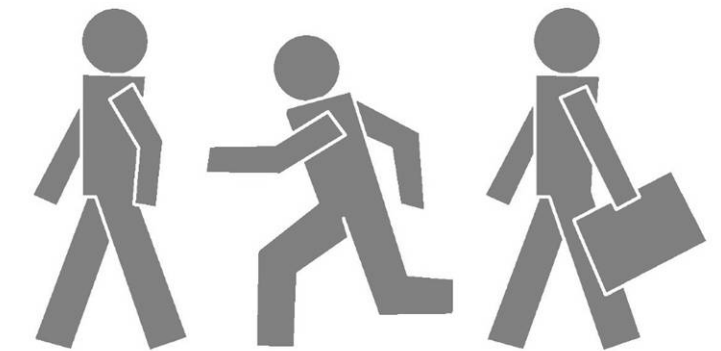
◆ 分散する人と仕事：流動化する組織 + 多様化するワークスタイル



◆ 人と空間の関係の変化：非定住化の拡大 + 空間を共有する時間の減少

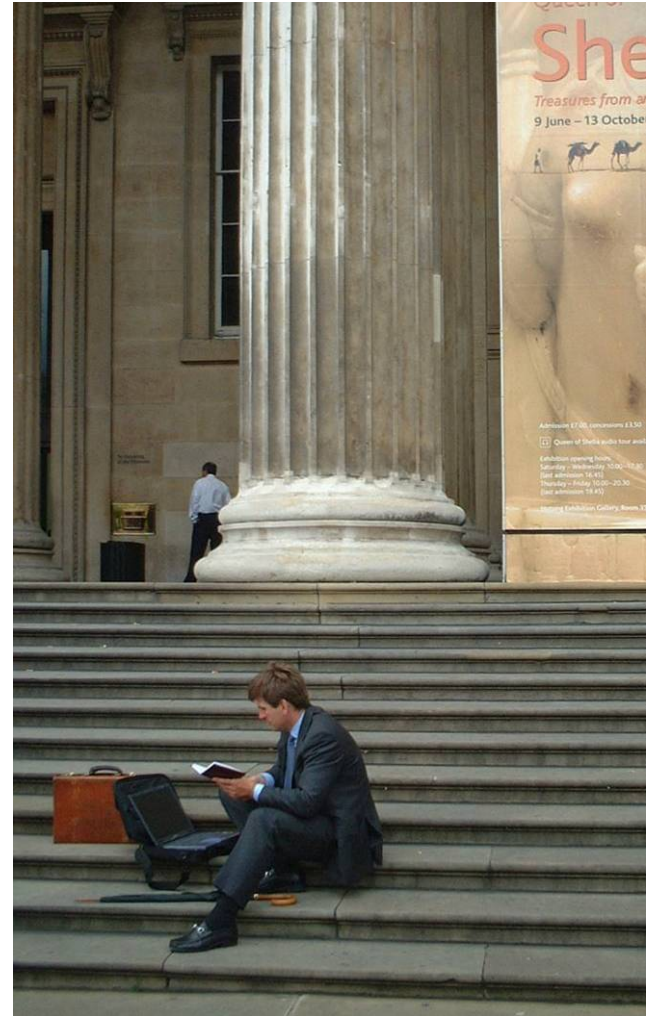
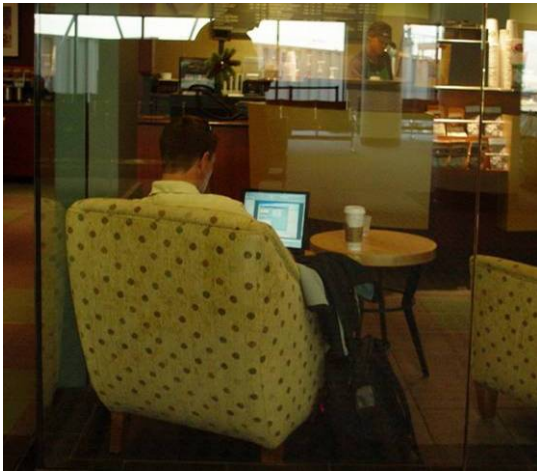


resident



visitor

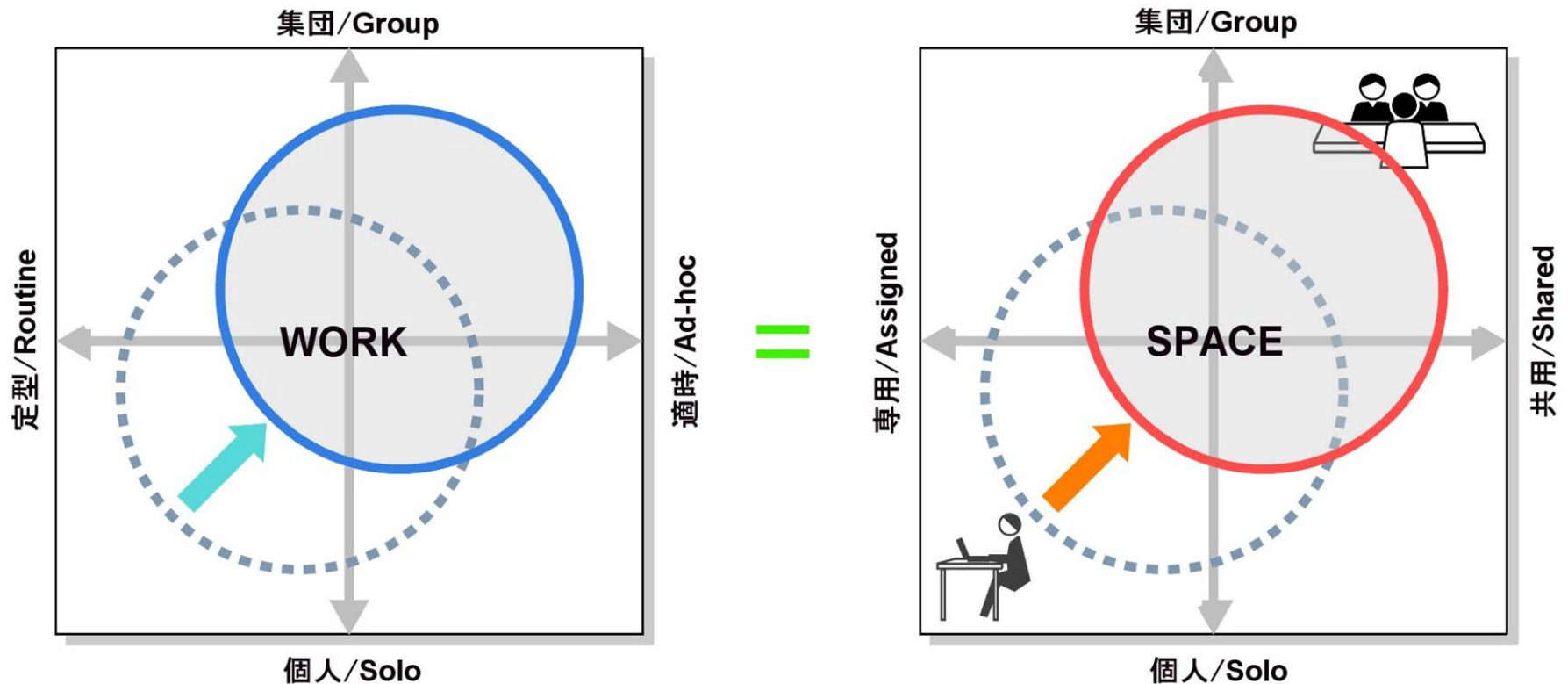
◆ 都市の中のサードプレイス – カフェ、公園、空港、・・・ : センターオフィスは空洞化？



◆ ナレッジワークへの移行：分業型ソロワークから協働型グループワークへ



◆ 支援環境のニーズの変化：デスクワークからテーブルワークへ



◆ 個人空間の減少、共用空間の増加

BBC Media Center, London



◆ ワークプレイス進化の仮説モデル

[ワークスタイル : Work Style]

同じ場所に集まる定住型から、個人作業ベースでの遠隔勤務ができるテレワーク段階、そして遠隔地間でもグループ作業が可能なユビキタスコラボレーション段階への進化。

[雇用関係 : Employment Terms]

ゼネラリストとしての長期雇用から、専門性重視で職種に基づく雇用への移行、さらにプロジェクト単位での短期雇用や非正社員雇用の拡大。

[組織構造 : Organizational Structure]

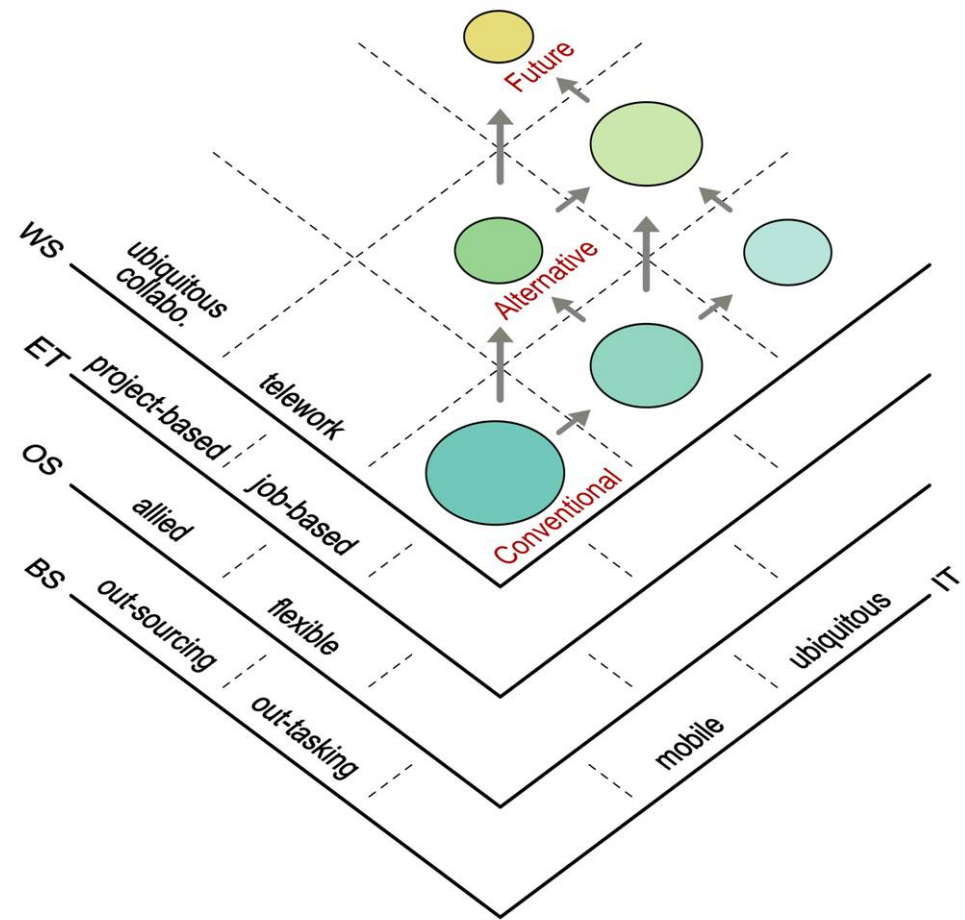
階層的で固定的な組織から、平坦で柔軟な構造への移行、さらに企業間でのアライアンスも視野に入れた柔軟な組織体制への進化。

[業務の仕組み : Business System]

すべて自前で処理する段階から、ノンコア業務を外注する段階、そして多様な外部資源を臨機応変に使いこなす段階への進化。

[情報通信技術 : Information Technology]

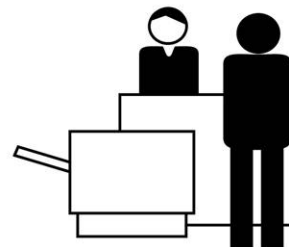
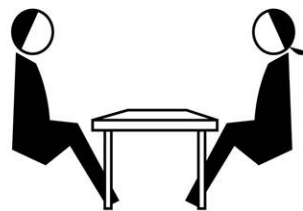
固定的な設備機器によるOA化の段階から、小型化とネットワーク化によって可能になったモバイル化の段階、そしていつでもどこでもアクセスできるユビキタス段階への進化。



変化がもたらす影響

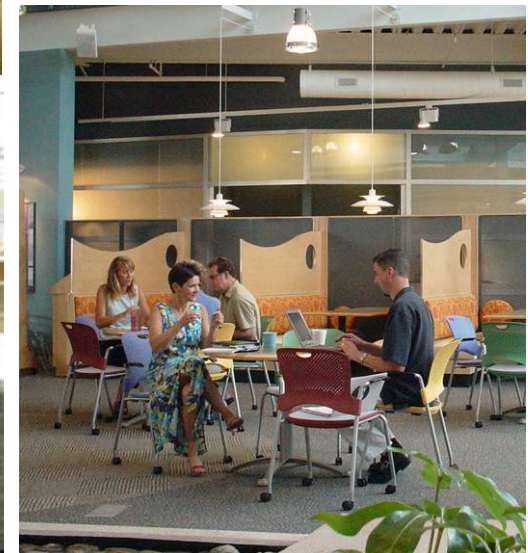
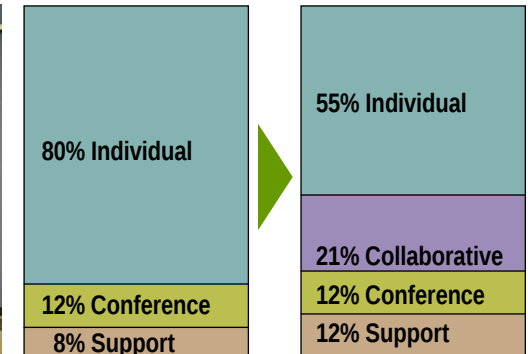
～オフィスの役割の変化～

◆ 情報処理、協働作業、交流と情報交換、自律的学習、...

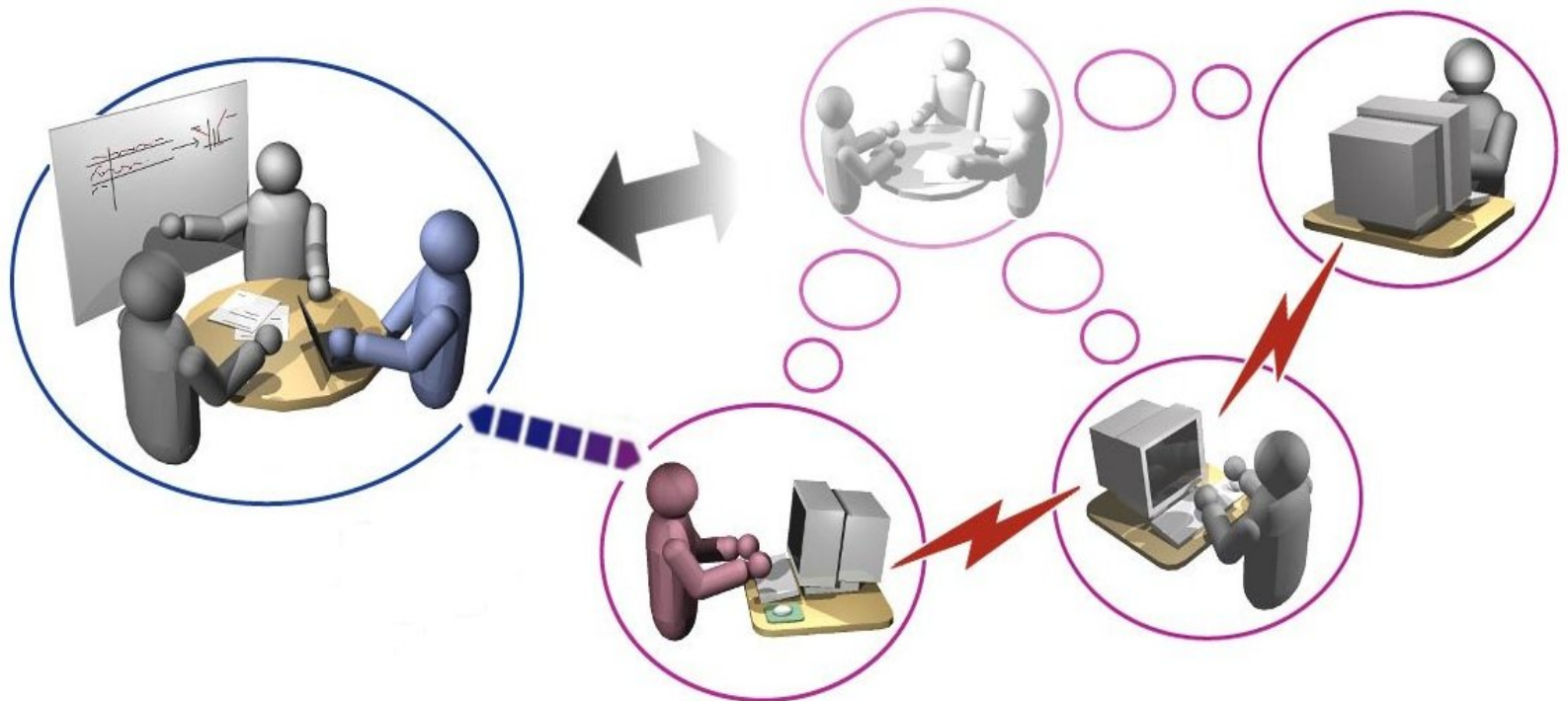


◆ ソロワーク空間の分散 + グループワーク空間の増加

Herman Miller, Zeeland

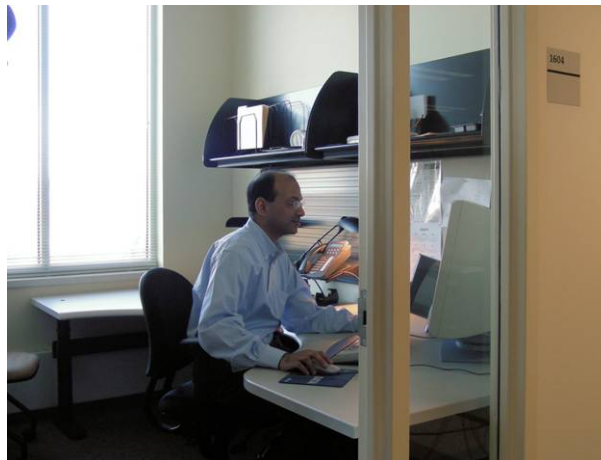
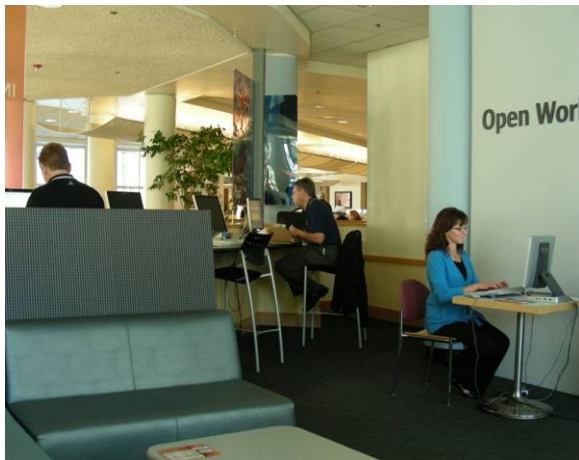


◆ オンサイトからオンラインまでチャネルが多様化

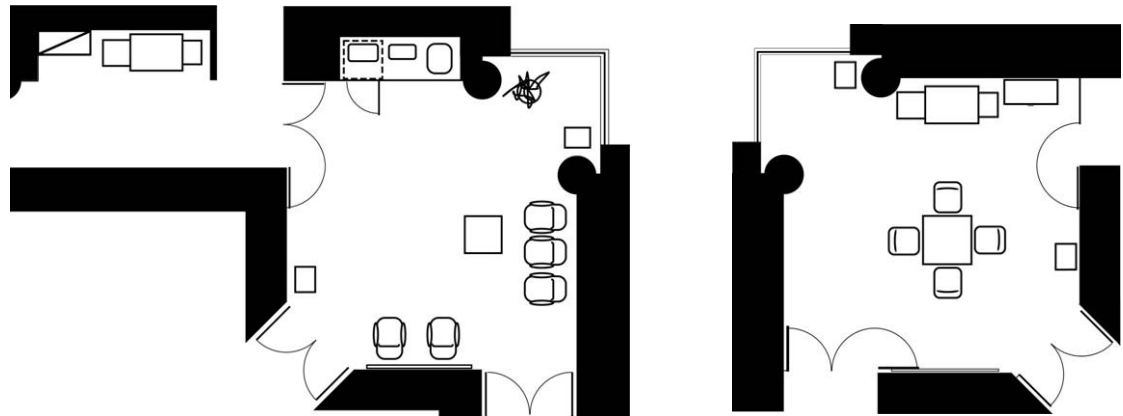
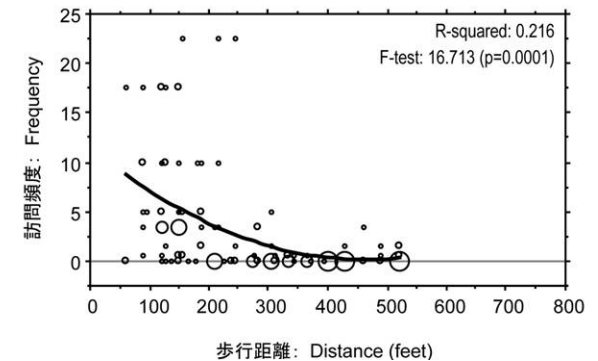
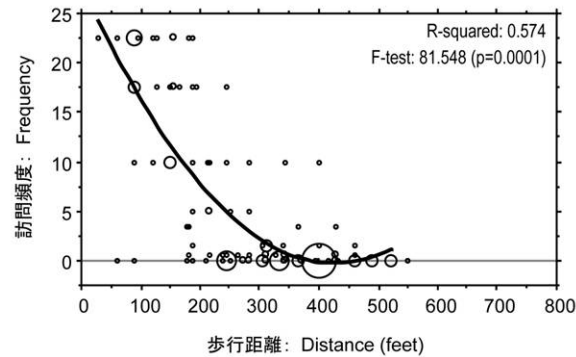


◆ 複数の選択肢をシームレスにつなぐ

Sun Microsystems, Menlo Park, San Francisco, Burlington...



- ◆ 共用化と滞在時間の減少 → 伝統的なメディア & 触媒機能の相対的な低下
:ステイタスマーカー、メッセンジャー、マグネット、...



◆「誰が使うか」ではなく、「何をするか」に基づく空間とサービス



KPMG, Stockholm



触発するワークプレイスの構築

～クリエイティブワークを支援する場～

◆ 個人の創造作業の一般的なプロセス

- ・集め、あたため、ひらめき、検証、調整、仕上げ、蓄積・・・
- ・集中したい時 vs 刺激が欲しい時
- ・適正な環境と道具は行動と共に変化する

◆ 理解と学びの個別スタイル

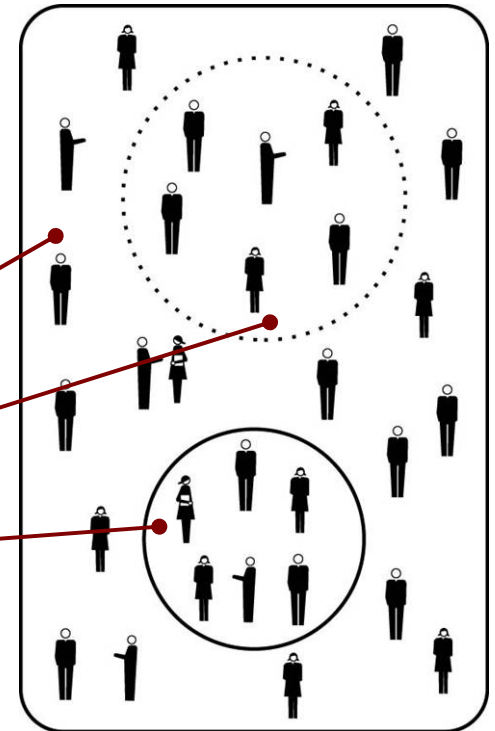
- ・聞いて理解 vs 読んで理解、書いて学ぶ vs 話して学ぶ
- 「だれもが自己の学び方については容易にわかる。
得意な学び方を尋ねられれば、ほとんどが答えられる。
しかし、それを実践できる人はめったにいない。」 P.ドラッカー

→ 環境と道具を自ら選択できる仕組みを整える

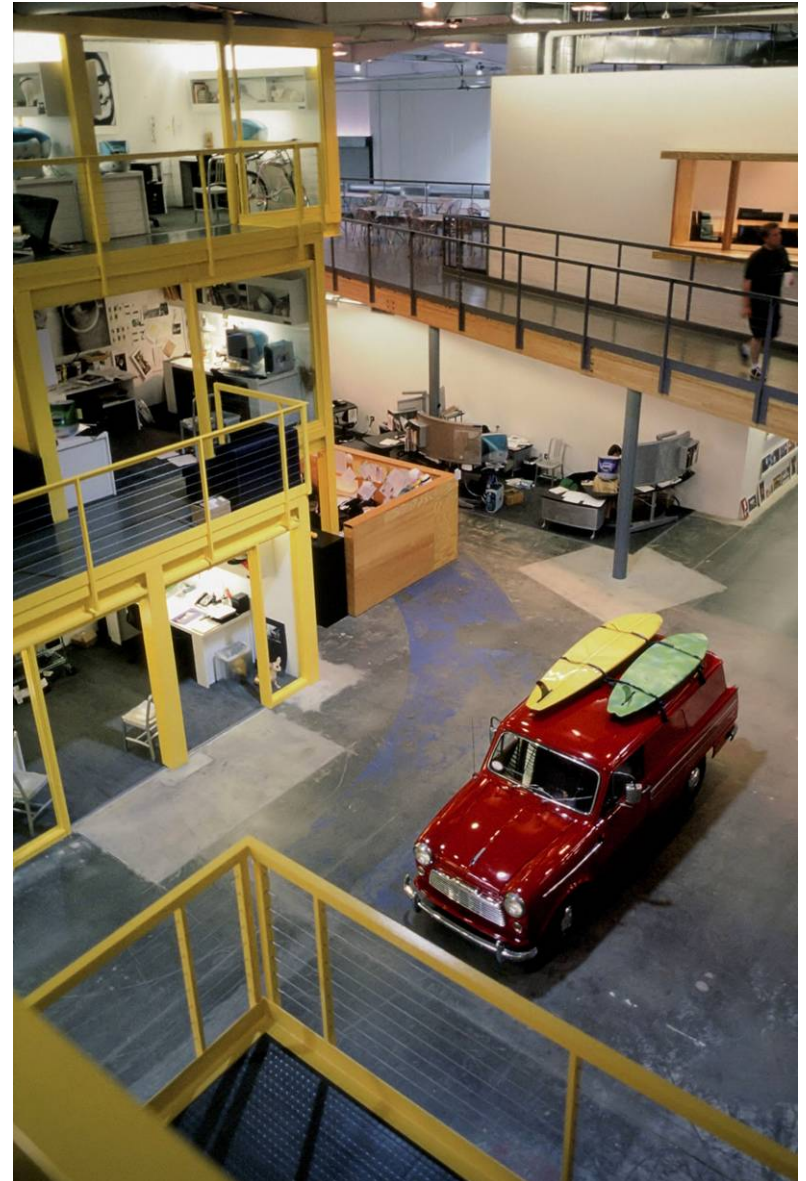
◆ グループ内のコミュニケーション

- ・集団内／チーム間 - 情報の公開／成果の公開
- ・形成中のチーム - 背景の共有／共通課題の発見
- ・形成後のチーム - アイデアの発信／相互フィードバック

→ 多様な段階でインフォーマルな交流を支援する



- ◆ 多様な活動を支える
 - ・ソロワーク、グループワーク、インタラクション
 - ・行為に応じた環境の選択肢
 - ・自由な移動と、円滑なモードの切り替え
- ◆ 出会いと交流を促す
 - ・出会いの確率を高める
 - ・インフォーマルな交流を促す
 - ・交流の相手を広げる
- ◆ 刺激し触発する
 - ・気づかせ、行動を促し、活動を触発する
 - ・文脈情報を蓄積し、メッセージを伝える
 - ・感性を目覚めさせ、発想を誘う
- ◆ 望ましい価値観を伝える
 - ・目指す姿、なりたいイメージ
 - ・共有したい価値観
 - ・期待される行動



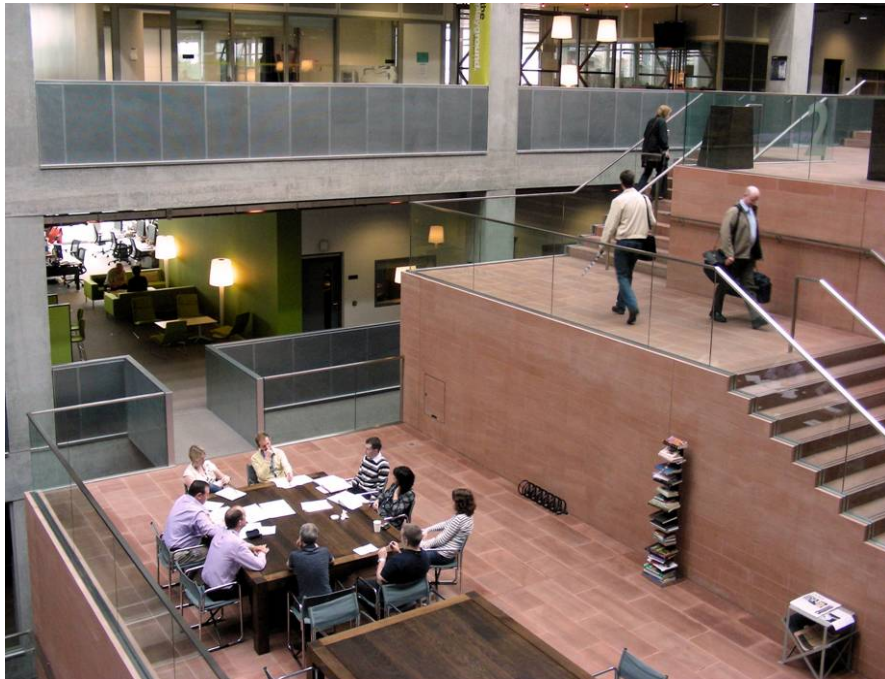
- ◆ 人々を誘い出す飲食空間
- ◆ 奨励する組織文化

Bloomberg, New York



- ◆ 移動を促す多様な機能空間
- ◆ 開放的で透明な空間

BBC Scotland, Glasgow



◆ 創業以来のコミュニケーションスタイル

Mother, London



- ◆ 交流と協働の拠点
- ◆ 多彩なイベント

SAP Global Marketing, New York



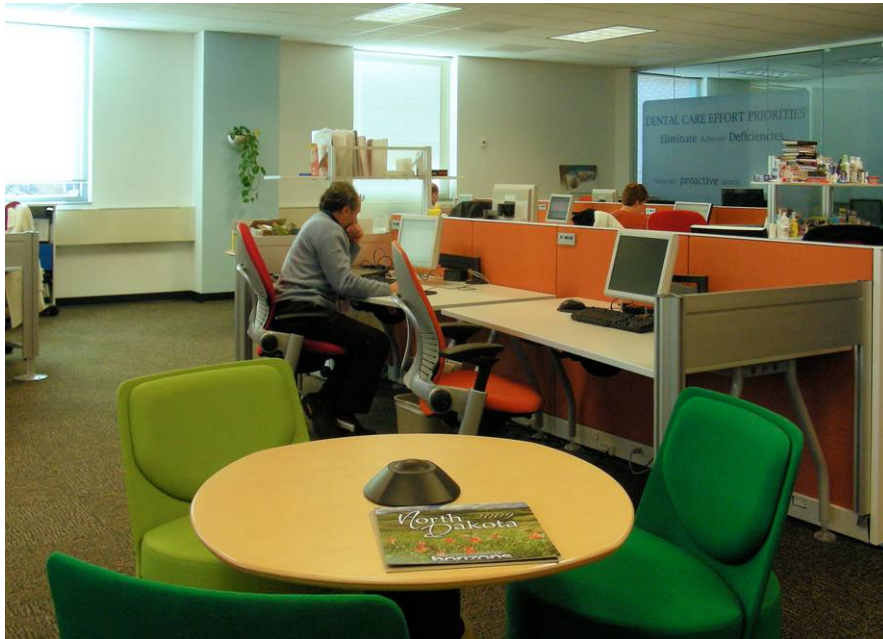
- ◆ 小規模組織による資源共有
- ◆ 非競合で関連分野のテナント

Nexspace, Los Angeles



- ◆ 仕事が一覧できるオープンスペース
- ◆ 多様な刺激とタイムリーなフィードバック

GlaxoSmithKline, Parsippany



◆ 日常から離れ、普段と違うやり方

ABB Future Center, Sweden



- ◆ 活動が一覧できる一体空間
- ◆ 多様な刺激とタイムリーなフィードバック

Topline, Bellevue



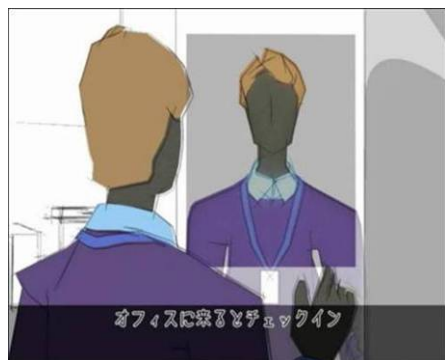
◆ 集う場としてのリ・デザイン ～ 働き、出会い、語らい、食べ、くつろぐ ～

Interpolis, Tilburg

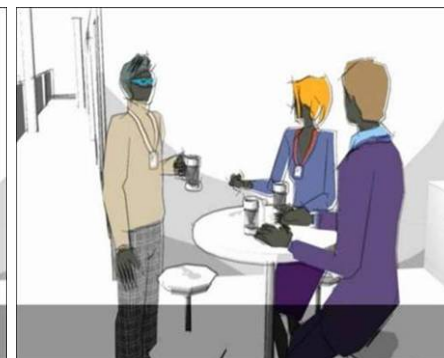


◆ 情報技術による空間機能の補完と拡張 : 痕跡を残し、気配を伝え、文脈情報を蓄積する。

Presence Window : 行動記録を可視化し、文脈情報を提供する



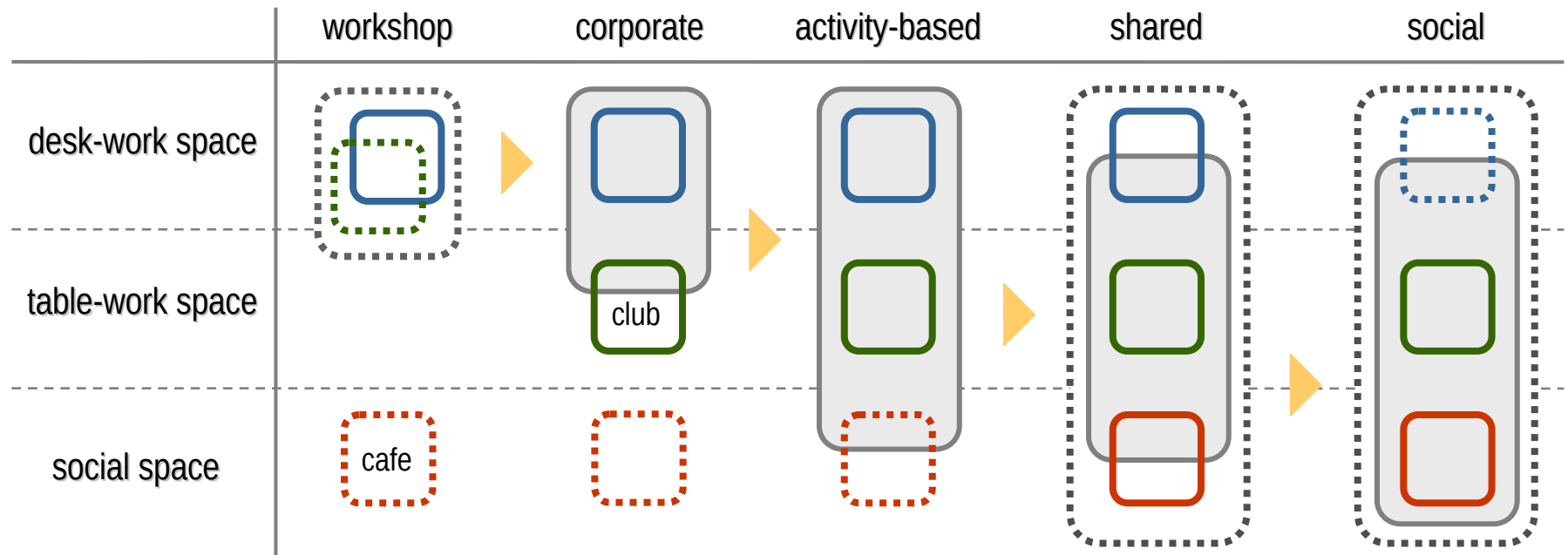
Magnet Signal : 仲間の行動を感知し、交流の場へ誘引する



まとめ

～ワークプレイス変革の行方～

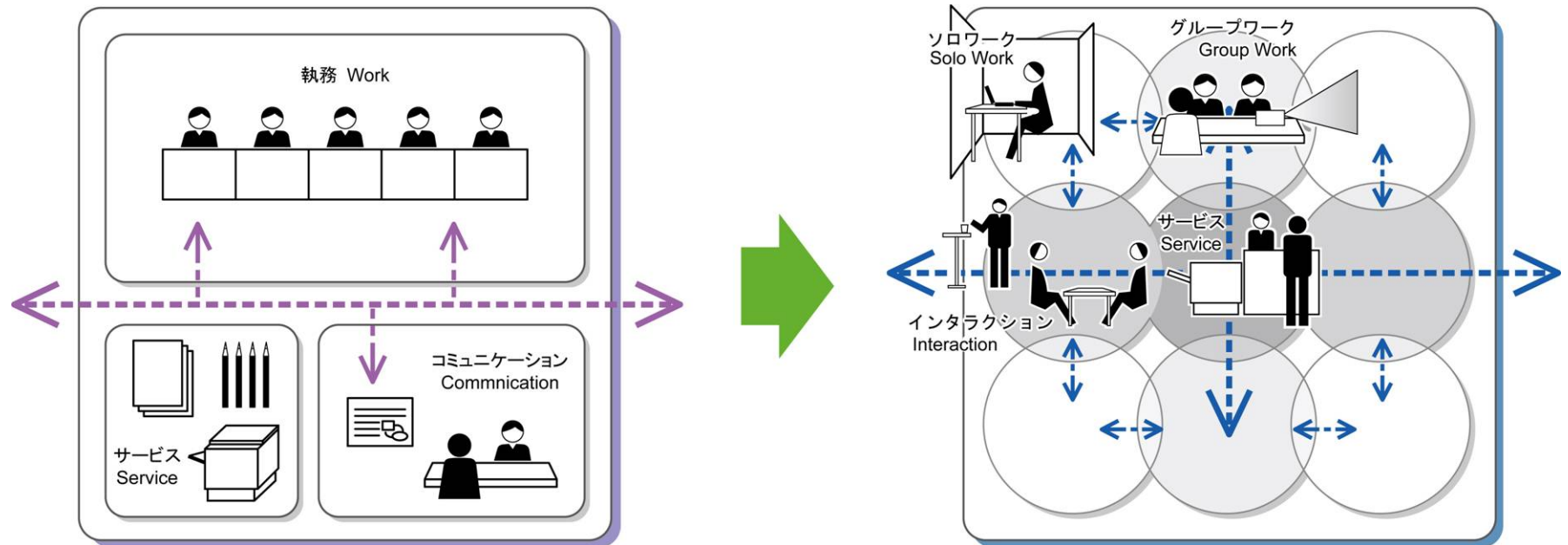
- ◆ 「仕事」専用の働く空間から非仕事空間主導の集う空間へ
 - : 街がオフィスになり、オフィスが街になる
 - : 場所が人を呼び、人がさらに人を呼ぶ



◆ 高度化するオフィスデザインへの要求

	1980s	1990s	2000s
効率性	面積効率	チャーンコスト 情報システムコスト エネルギーコスト	
機能性	近接度、OA	交流支援 協働支援 適業適所	
快適性	エルゴノミクス リフレッシュ		
表現性	権威・階層	組織アイデンティティ 組織文化・ブランド	

- ◆ 組織的な情報処理工場から、自律分散型協働を支援する場へ
: 汎用型自席の専用空間から、適業適所の共用空間への移行



- ◆ 多様な場所
- ◆ 体格の違い
- ◆ 道具の使い方の違い
+
- ◆ オンデマンドな調節
+
- ◆ 環境リテラシー





仕事を支える場所・道具・サービス・・・、
多様な選択肢から何を選び、どう組み合わせるか？