

# はたらく人の 創造性コンソーシアム

3rd Mar, 2023

RICOH  
はたらく 歓び 価値創造室  
稲田



# Mission

# Our Team Mission

Explore peoples creativity beyond productivity

As Is



Efficiency / Productivity

WorkFlow / Process



Generate "Time"



To Be



Creativity

People

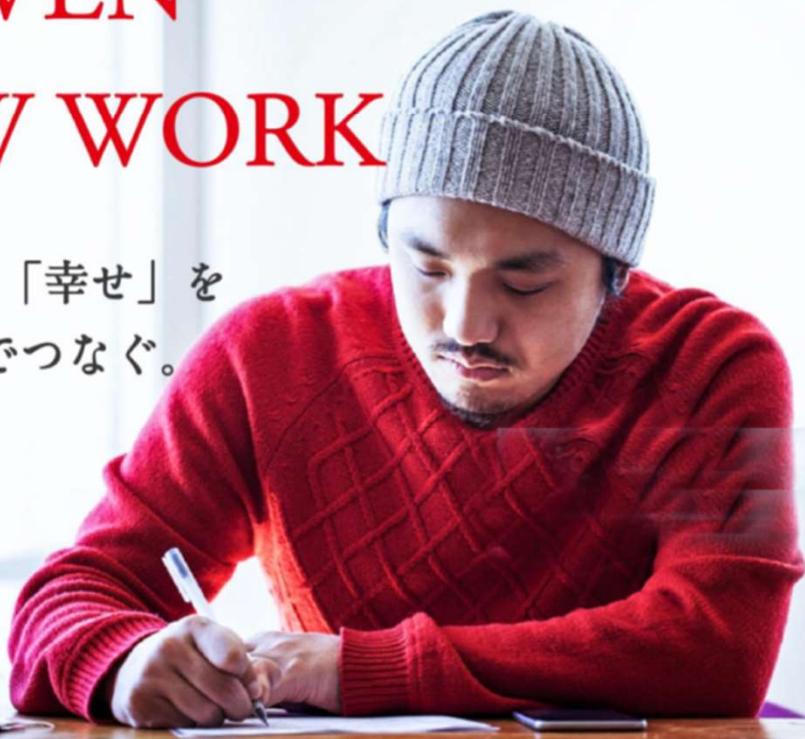
## Our Team Mission

- 創造性創発事業価値のタネを創出(体験価値で！)
- それを生み出せる人材の輩出

STATEMENT

# HAPPINESS DRIVEN NEW WORK

「働く」と「幸せ」を  
イコールでつなぐ。



『働く』こと、それは生産性の追求だった。  
目標は数字でしかなく、主語は常に組織だった。  
人と仕事の間に幸福はあったのだろうか。

さあ、変化の時代がやってくる。

AI、ポストインターネット、ハイパーコネクテッド、  
テクノロジーが「働く」ことを変えていく。  
コンピューターが人間にできないこと、やりたくないことを  
こなしてくれる時代の中で、  
「生産性」は唯一絶対の指標ではなくなるだろう。

「働く」こと、それは、人が人であることを喜ぶための過程に変わる。

大切な誰かのために、働く。  
なりたい自分になるために、働く。  
楽しいから、働く。  
そう、働くことは、人間にしかできないことになる。  
それは人と仕事の間に、  
たしかに存在する幸福の手触りを見つけるプロセスなのだ。

未来において、働くことは生産性の追求から、人間性の追求へ変わる。  
そのとき、RICOHはなによりも、誰よりも、人間について考え、  
人間の幸福を実現する企業でありたい。

人間だから、働こう。  
人間らしい、幸せを。

HAPPINESS DRIVEN NEW WORK

**RICOH**

**Output**

# 3L 実践研究施設



# RICOH PRISM 第一弾プロト



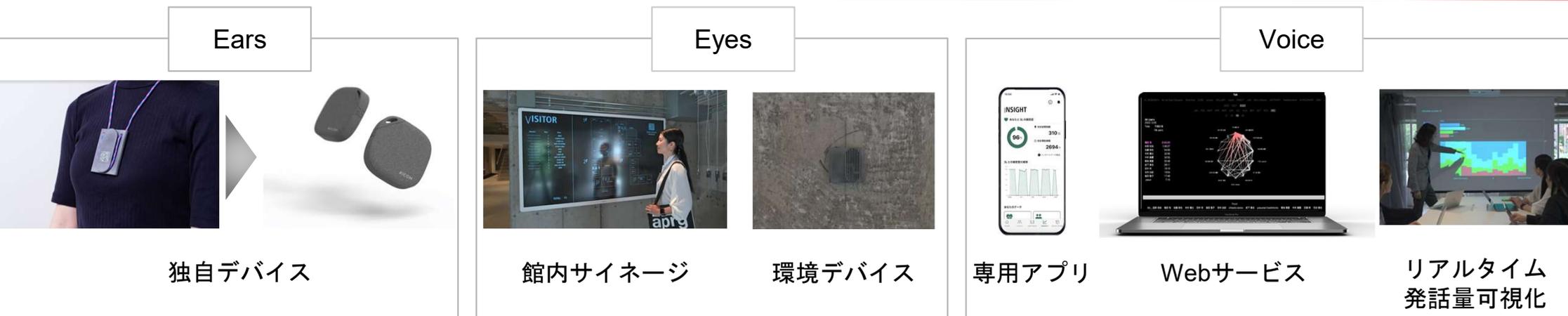
価値紹介

VS

物語紹介

### 3L

## 次世代ワークスペースとして、発話と位置測位によるコミュニケーション可視化



## RICOH PRISM

## 目的に応じて演出が変わる次代会議空間及びデータサービス



9+1つの目的別体験コンテンツ



より良いフィードバックやコンテンツ製作のための振り舞いデータによる解析



ユーザーがいつでも自分の会議のを振り返られるWebサービス

# 3L 実践研究施設



# RICOH PRISM 第一弾プロト



創造性を発揮する上で大切だと思うこと

素質  
(個性)

チーム

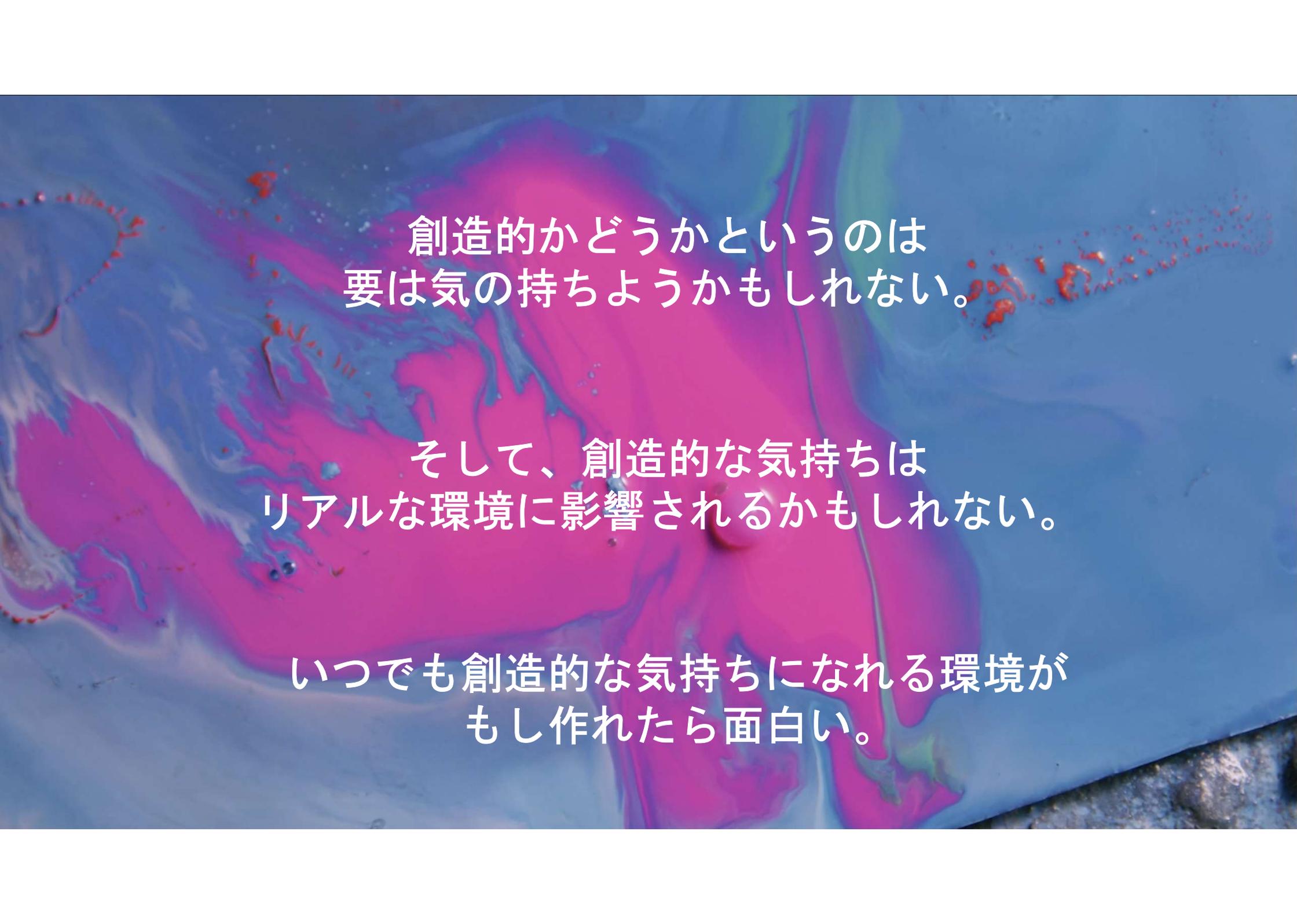
モチベーション

環境

「会を刷新したい」

コンセプト

# 『デジタルアルコーラ』



創造的かどうかというのは  
要は気の持ちようかもしれない。

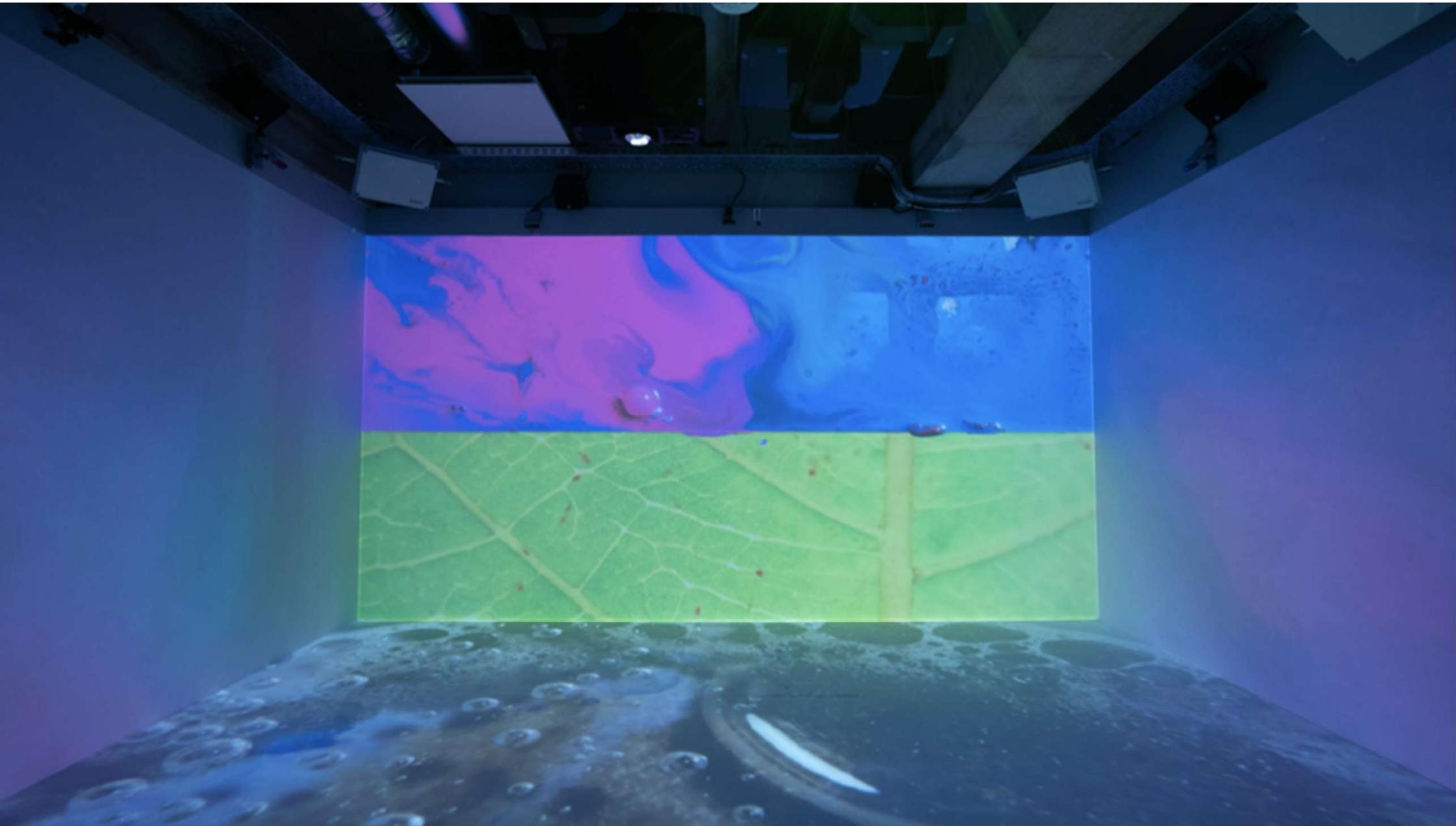
そして、創造的な気持ちは  
リアルな環境に影響されるかもしれない。

いつでも創造的な気持ちになれる環境が  
もし作れたら面白い。

# VISION

オフィスは  
生産性を追求する空間から、  
創造性を発揮する空間へ。

RICOH PRISM（リコープリズム）はチームの創造的な「気持ち」を高める、まったく新しい空間です。この空間では、光がチームの感情や考えを映し出し、その時々ぴったりの音がムードを盛り上げます。香りや触感まで駆使した緻密な空間演出が、あなたの脳細胞を刺激し、一人一人の想像力を高め、集団としての創造力を拡張してくれます。RICOH PRISMはまるで生きているような空間、あなたのチームの限りない創造性を引き出します。



**RICOH PRISM**  
**9+1 APPLICATIONS**

# 目的に応じて変容する会議室

RICOH PRISMの基本状態



## 整える | TUNE

個人とチームが活躍するために、  
日々のチューニングをする領域



RICOH PRISM

## 旅する | WANDER

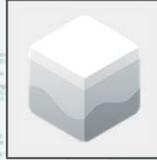
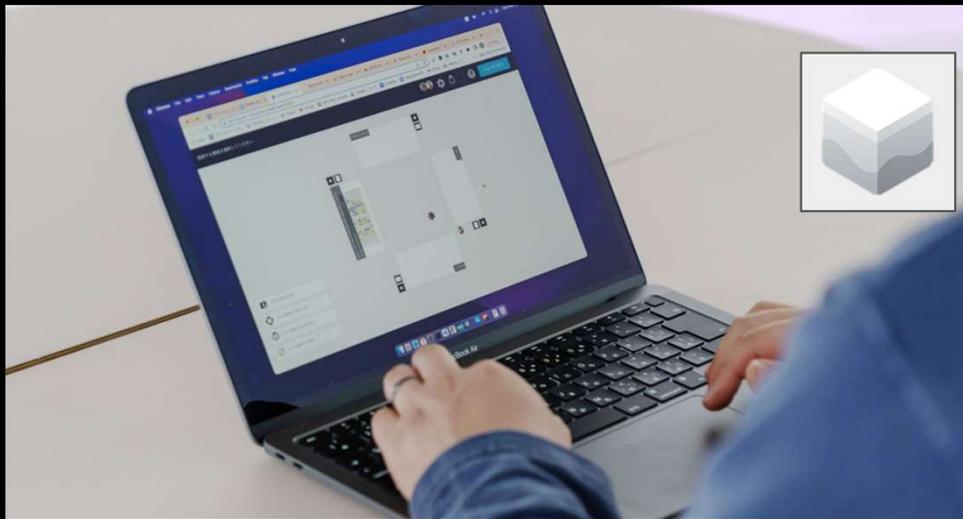
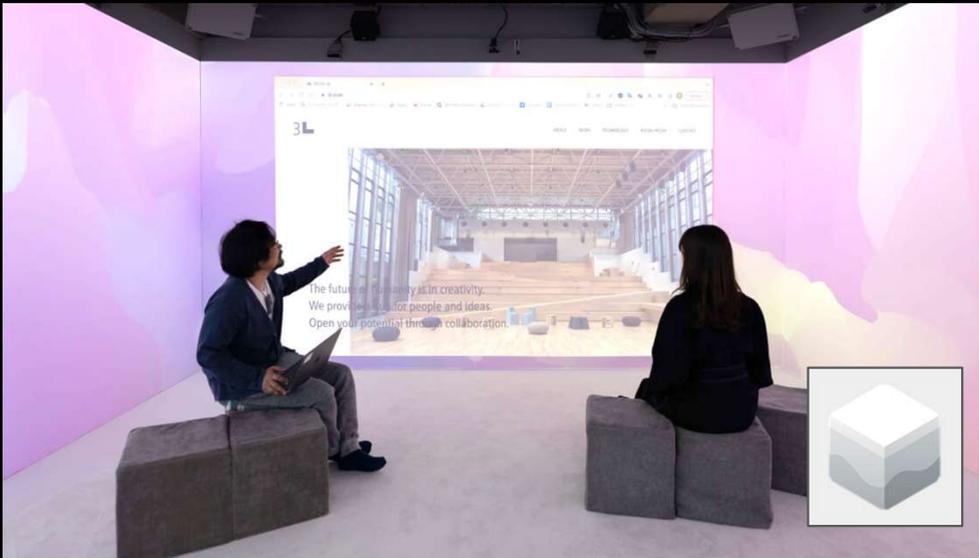
新たな創造をするために、  
未知の世界を恐れずに探索する領域

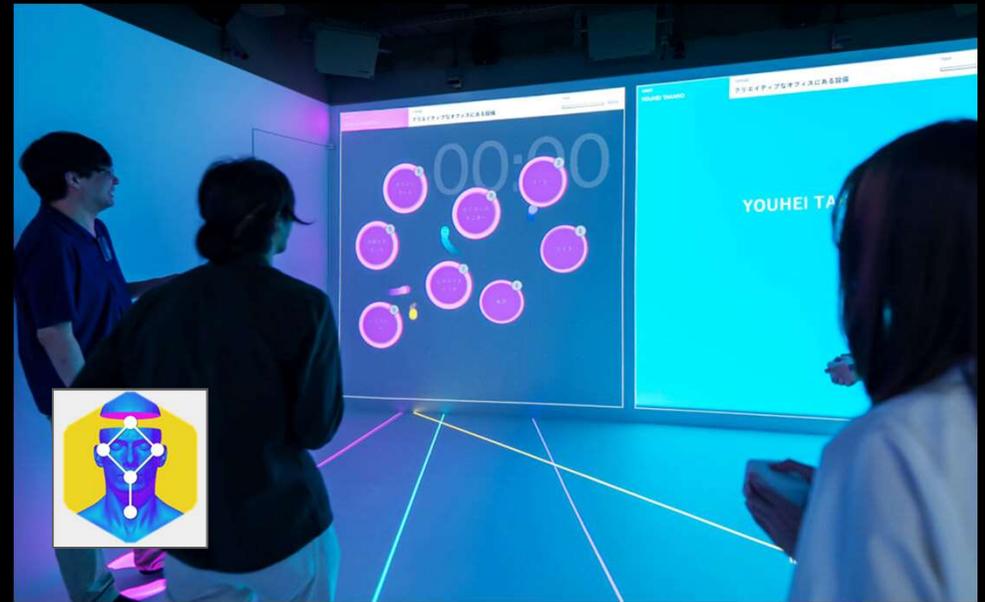


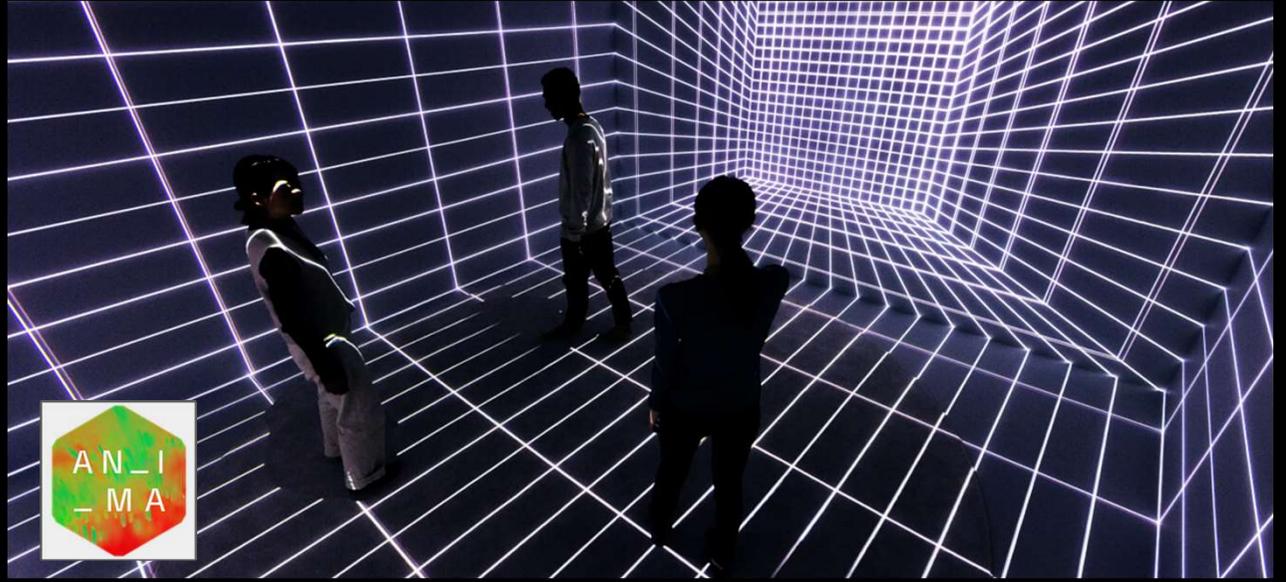
## 交える | GATHER

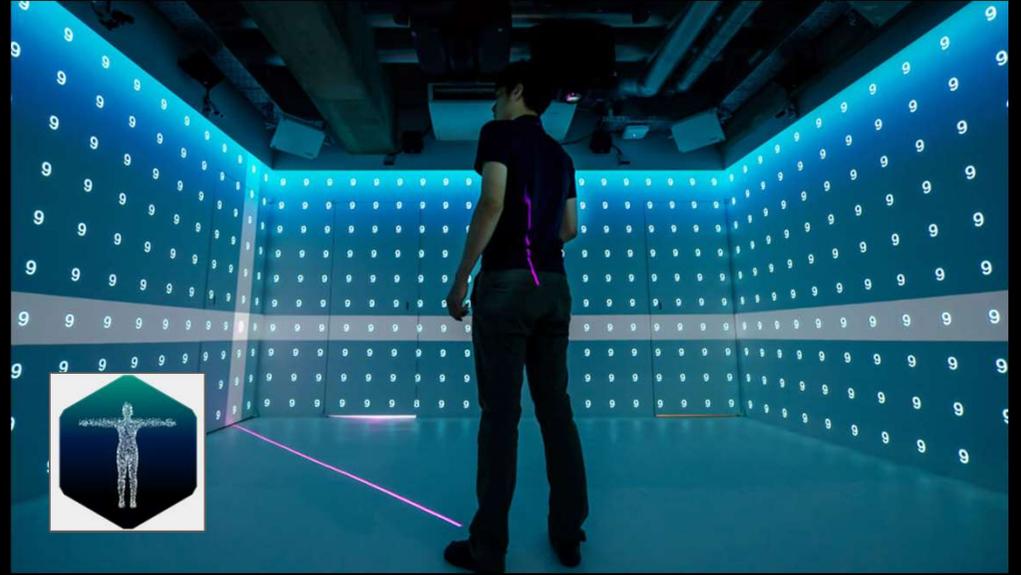
創造力を発揮するために、  
チームの力を結集する領域











RICOH PRISM  
DATA OF BEHAVIOR

新コンテンツのアイデア出し

360° CAMERA CAM1 / LEFT CAM2 / FRONT CAM3 / BACK CAM4 / RIGHT BONE DATA

2021.09.24 13:00~14:00 履歴詳細

- 三愛 太郎 測り知らない才能
- 佐藤 洋介 測り知らない才能
- ジョン・スミス 測り知らない才能
- 田中 美奈子 測り知らない才能



00:12:02

SHIRO

BRAIN WALL

03:00 06:00 09:00 15:00 18:00 21:00 24:00 27:00 30:00 33:00 36:00 39:00 42:00 45:00 48:00 51:00 54:00 57:00 60:00 63:00 66:00 69:00 72:00 75:00 78:00 81:00 84:00 87:00

発話量



三愛 太郎

佐藤 洋介

ジョン・スミス

田中 美奈子

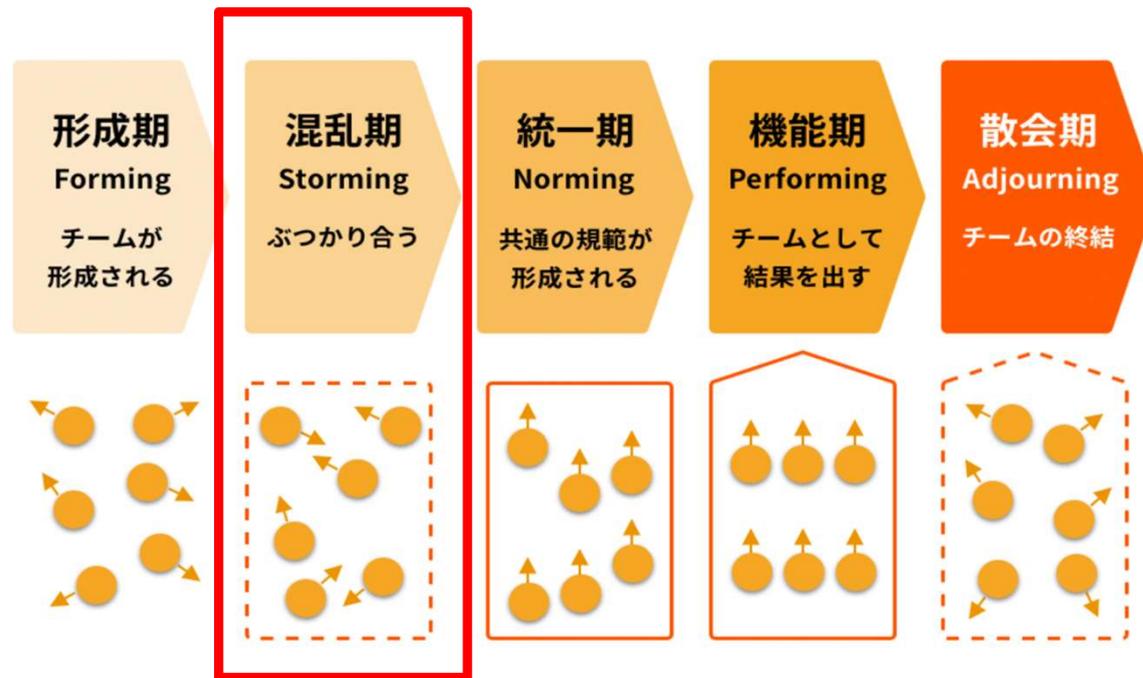
立つ/座る



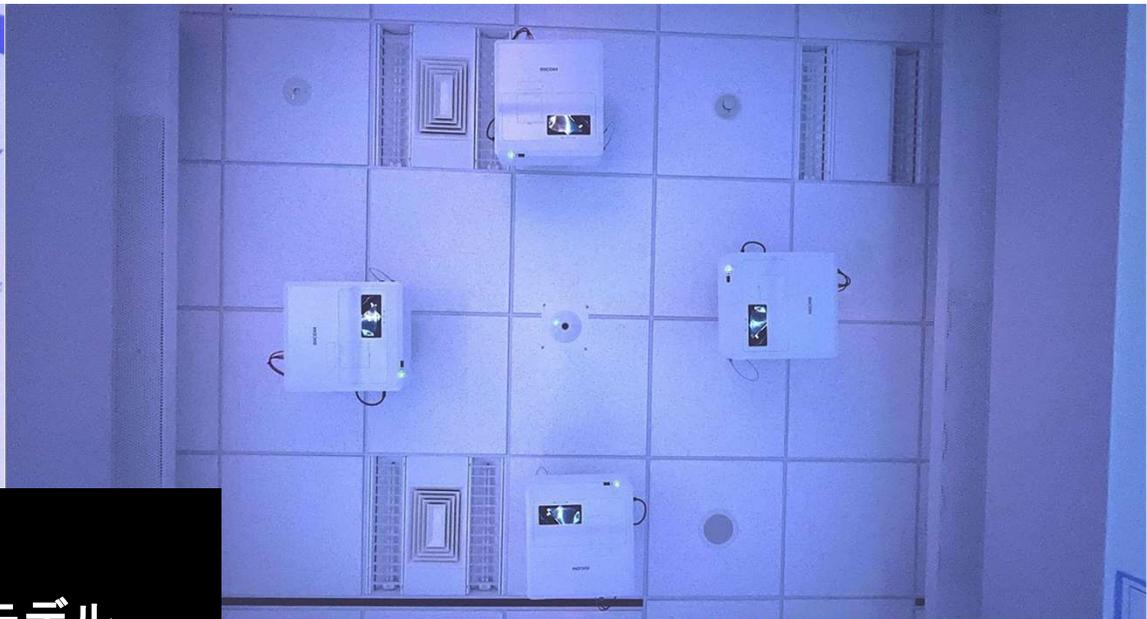
MacBook Pro

RICOH PRISM  
DEMONSTRATION  
EXPERIENCE

社内実践における1500回以上の利用実績から  
新規事業創発/ チームビルディングを支援する  
無人プログラムを重点構築。(実証第一弾)

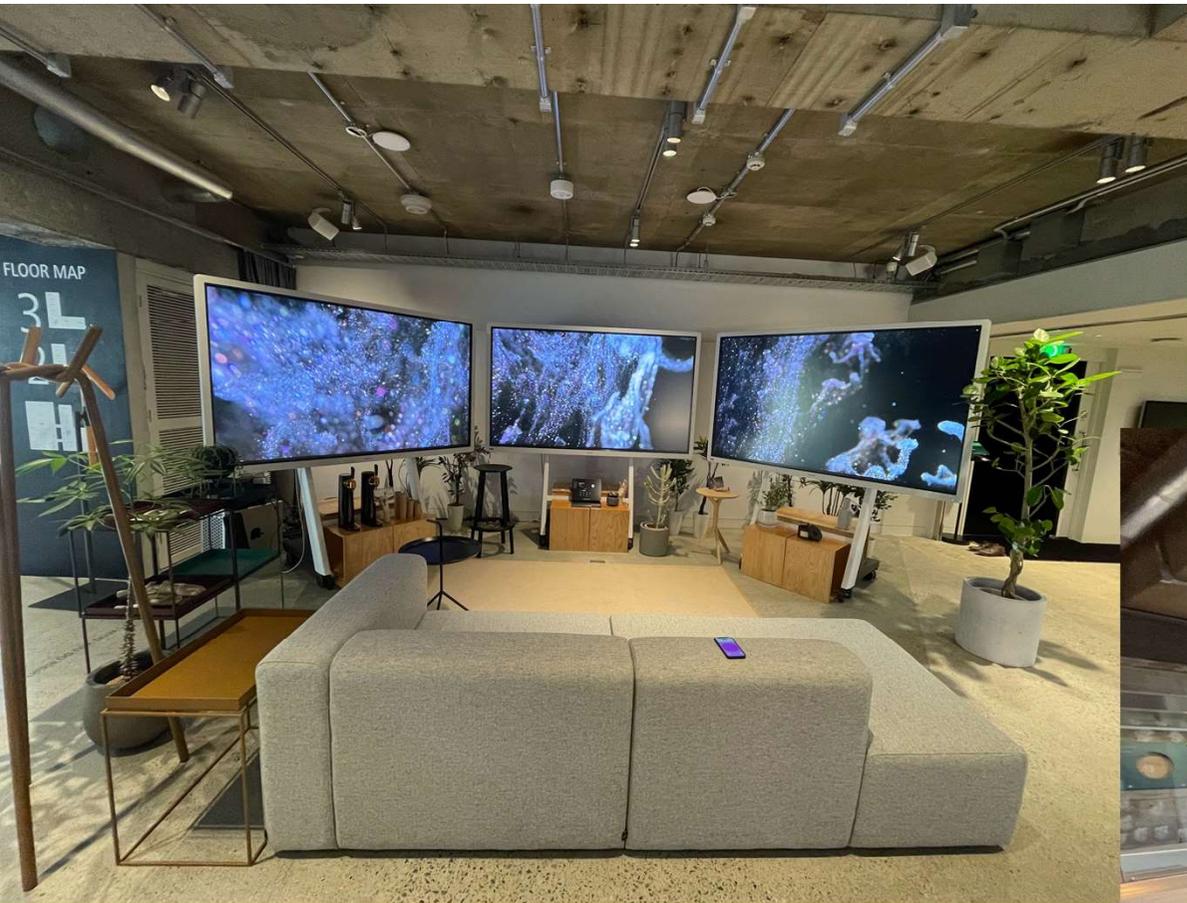


東洋経済『仕事ができる人は「正しい衝突」が超得意』を参考

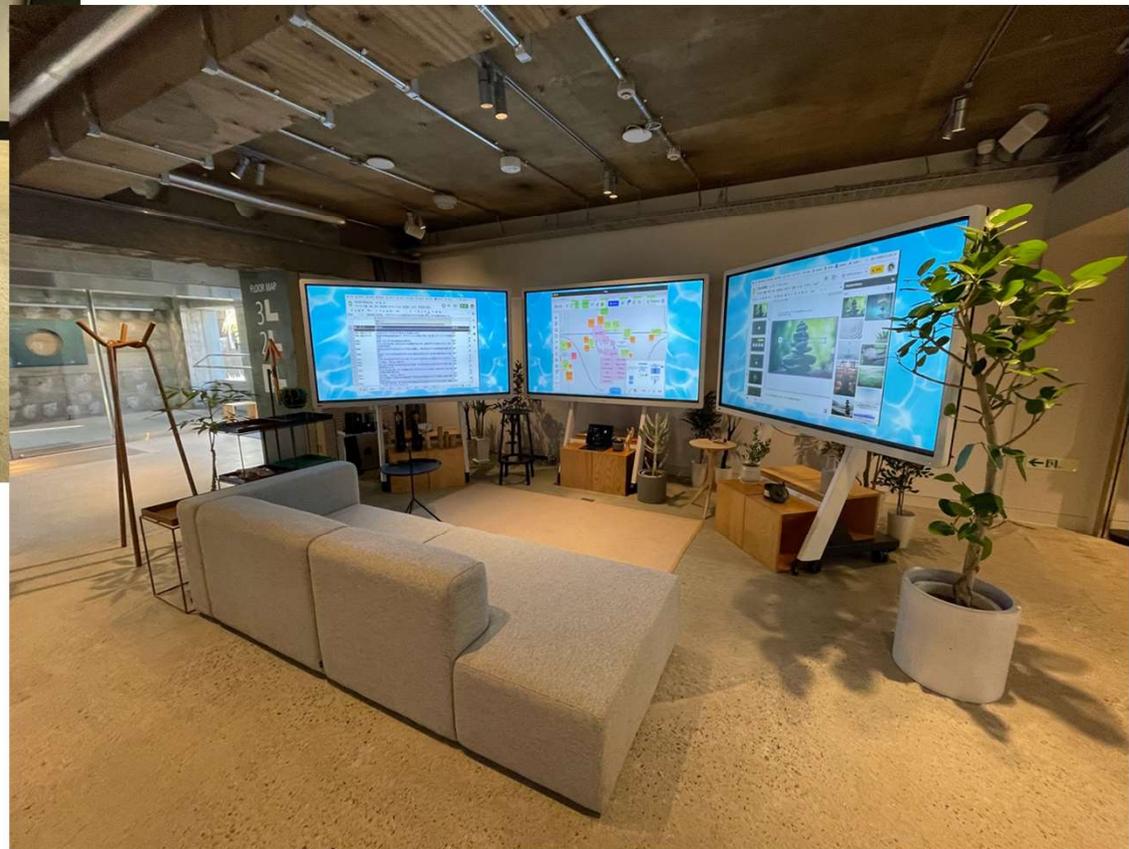


施工モデル





ディスプレイ  
モデル



**組み合わせ!?**

# 課題

- 取得データの理解と活用
- コンテンツが人の創造性に効いているか
- 出島で創ったプロダクトの今後の展開

# 起きた賛否両論

賛

- 新体験でとても面白い
- 未来の会議空間の可能性を感じた
- うちのフロアに導入したい
- 一緒に価値開発したい
- 初めてGHQが取り組むべきレベルのものをみた

否

- 創造的な気持ちにならない
- 効果を感じない
- これでは売れない
- 一度体験したら十分

## 《はたらく人の創造性フレームワーク》

### 働きかけの対象

個人  
(認知)

チーム  
(関係)

企業・組織  
(規範・構造)

### 創造のプロセス

知の拡大  
(Input)

知の結合  
(Insight)

知の精錬  
(Elaboration)

### メニュー

エンゲージメント/  
モチベーション

環境/空間

評価/Key Result

教育/キャリア/  
リスキリング

企業風土

組織制度/  
承認プロセス

コミュニケーション

Well-being/  
個の安定

# 3L 実践研究施設



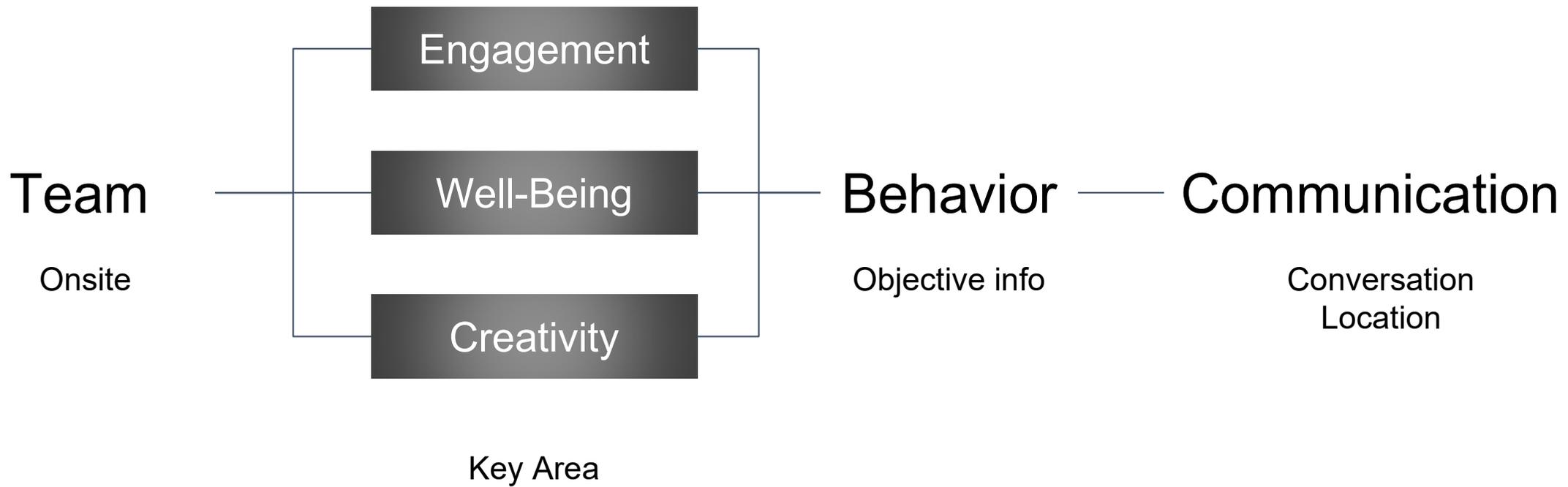
# RICOH PRISM 第一弾プロト





**3L**

Promo Video



コミュニケーション  
の  
可視化

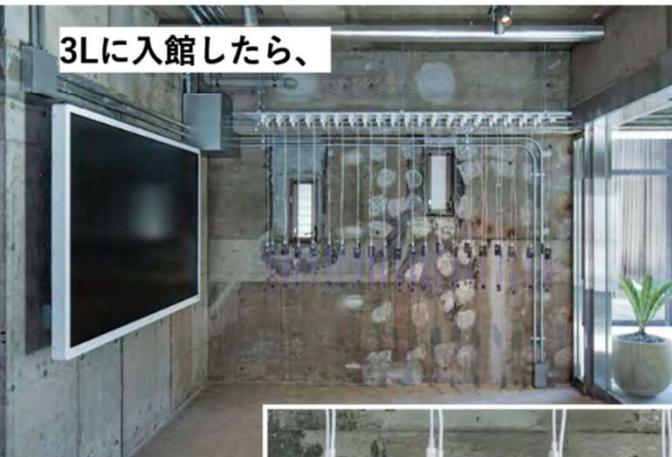
3L館内に隙間なく張り巡らせた位置測位システム  
館内情報を視覚化するサインージシステム  
最初の出会いを加速するシェアリングテーブル  
それに連動する入退館システム

これらをまとめる、3Lアプリ



## 可視化の仕組み

3Lに入館したら、



充電設備から  
トラッキングデバイスを  
受け取り、

アプリでチェックインすると、



各地のサイネージに  
誰が来たかお知らせ



首にかけると、



誰がどこにいるか  
いつでもわかる。

創造性はどんなチームから生まれるのか。  
はたらく喜びはどんな活動から得られるのか。  
3Lは、こうした仮説を検証し  
未来のはたらき方を考える実験場です。  
3L専用のウェアラブルデバイスを装着することで、  
いま館内にだれがいるか、どう過ごしているかを測定。  
取得したデータは館内のだれもが閲覧・分析でき、  
すべての人の動きがデータを通して「見える」化されます。

# 3L Communication Viewer

## Talk

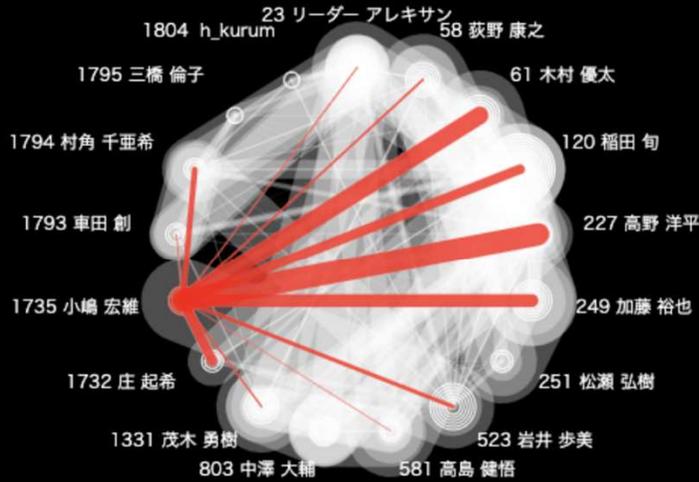
ESEARCH CUBE GALLERY kansei KINECT LAB MEGAPHONE MOTIVART new gen work style NURODRIVER pig. PRISM DEV

2020 2021  
 JAN FEB MAR APR MAY JUN JUL AUG  
 03 04 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27

All Users  
 2021.08.26

Total 167:39:46  
 Average 9:51:45  
 17 users

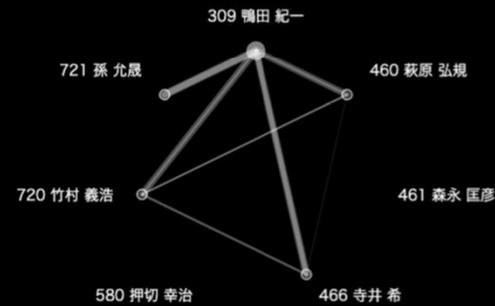
リーダー ア	4:40
荻野 康之	7:12
木村 優太	58:00
稲田 旬	32:54
高野 洋平	1:13:32
加藤 裕也	42:10
岩井 歩美	13:30
高島 健悟	2:48
中澤 大輔	0:04
茂木 勇樹	6:08



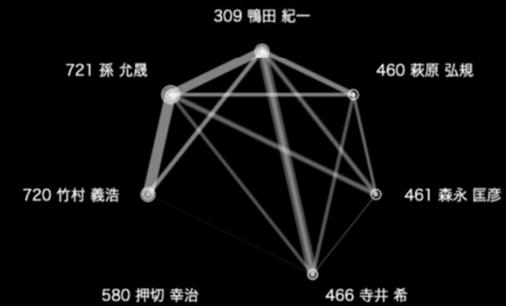
## Personal communication log

## Project Team communication log

2021.01



2021.02



# 課題

- 取得データの理解と活用
- 行動変容のための利用者への価値あるフィードバック
- 今後の展開
- 市場価値が急速に高まった若手社員に対する適切な処遇
- 人材が広がって行かない

# 起きた賛否両論

賛

- 美しい空間で気持ち良い
- リコーの未来への象徴となる
- 初めてGHQが取り組むべきレベルのものをみた
- ここで行われている取り組みを是非活用したい
- なぜこのような活動ができたか物語を知りたい

否

- 稼働率は上がってるのか
- 一部の奴らが盛り上がってるだけ
- この時代に固定資産に投資すべきではない
- 創業の息吹が感じられない

## 《はたらく人の創造性フレームワーク》

### 働きかけの対象

個人  
(認知)

チーム  
(関係)

企業・組織  
(規範・構造)

### 創造のプロセス

知の拡大  
(Input)

知の結合  
(Insight)

知の精錬  
(Elaboration)

### メニュー

エンゲージメント/  
モチベーション

環境/空間

評価/Key Result

教育/キャリア/  
リスキリング

企業風土

組織制度/  
承認プロセス

コミュニケーション

Well-being/  
個の安定