

# 創造性のための企業側の環境整備

はたらく人の創造性コンソーシアム



# 創造性とは？

1. イノベーションを含むが、それに限定しない
2. 身の回りのちょっとした気づきも創造性
3. **非連続**的な発想・行動も創造性

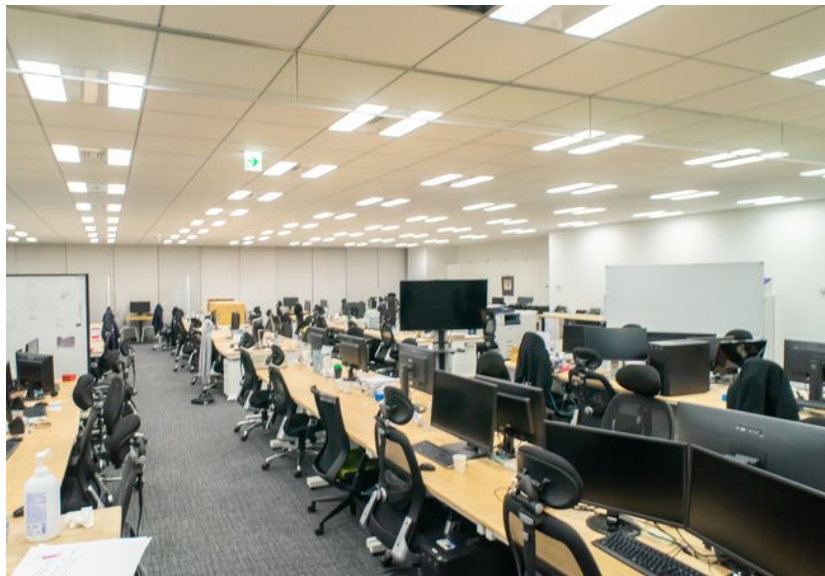
# 非連続が発生する場面



VS



# 非連続が発生する場面



VS



# 非連続が発生する場面



VS



# 非連続が発生する場面



VS

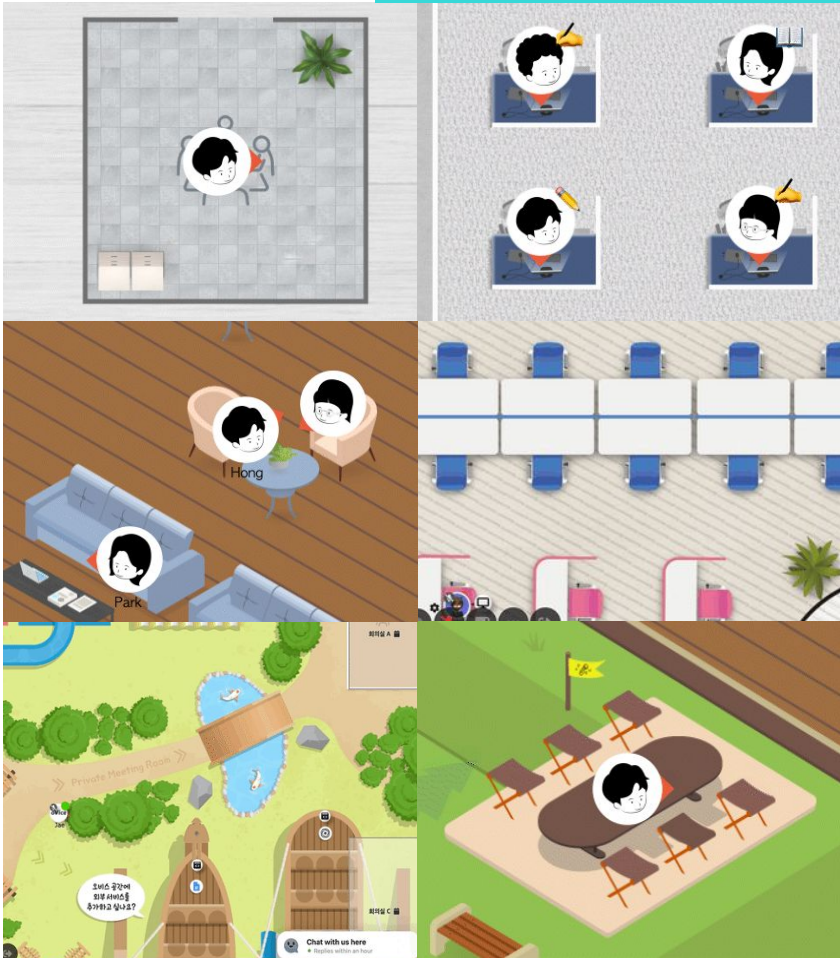


## 非連続が発生する場面の特徴

- ❑ 偶発的なコミュニケーションを誘発
- ❑ コミュニケーションパスを増やす
- ❑ 多様な体験を奨励
- ❑ 心理的安全性を担保



oviceとは現実のような  
コミュニケーションが  
できる2次元の  
ビジネスメタバース





# リモートワークにおける コミュニケーション課題を解消

N



2020.02

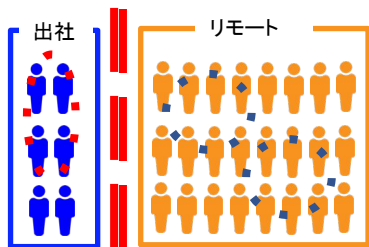
2020.06

2021.01

2021.05

# リモートワークにおけるoviceの価値

出社組とリモートワーカーの見えない壁が  
新たな課題に



25.4%

コミュニケーション課題(業務報告など)

31.3%

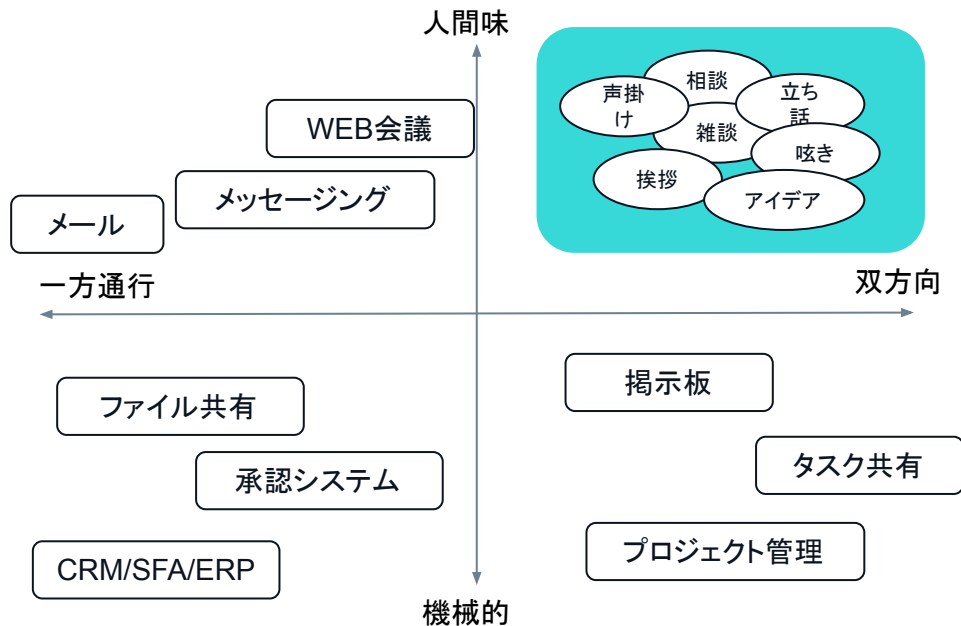
勤務評価に関する課題

20.5%

孤独感や疎外感

出典: 日本生産性本部 第6回働く人の意識調査

## リモートワークのためのシステムとVice



# 事例)エン・ジャパン様



ovice利用人数

1,000名以上

oviceを導入した理由

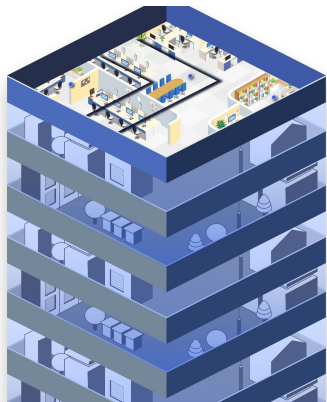
社員のストレス

oviceを導入してよかった点

- 離職率の改善
- 新入社員教育
- オフィス賃料削減

oviceにログインすると、  
今いるフロア全体を上から俯瞰したように見える

物理オフィスを削減し、20階建て以上の  
バーチャルビル※を導入



# Return to Office

## 物理的制約をなくす取り組み



2020.06

2021.01

2021.12

2022.7

# 事例) デンソーソリューション様



## 1. このオフィス空間の目的

- ・メンバーの勤務状況の見える化
- ・遠隔地にいるメンバーとのコミュニケーション醸成 (報連相、確認、雑談等)

## 2. 既存ツールとの使い分け

	oVice	TEAMS	Zoom	OneNOTE	SPO	共有ファイルサーバー
チャット	△	◎	△	×	×	×
会議(雑談)	◎	○	△	×	×	×
ディスカッション	◎	○	○	×	×	×
会議	○	○	○	×	×	×
画面共有	△	○	○	×	×	×
資料保存・編集	×	○	×	◎	◎	○
相手の可視化	◎	△	×	×	×	×

## 3. 入退室ルール

勤務開始時	必ずoViceに入室し状態(出社=赤、在宅=青)を設定、担当業務の席につく
勤務終了時・出張時	oViceから退室する

## 4. 在室中ルール

雑席	☑ (コトーン) のアイコンをクリック
会議(Teams/Zoom)	作業中ブース
会議(oVice)	oVice会議室
日常の会話	会話可能エリア (声掛りOK)
担当業務エリアでの会話	相手にチャット(メンション)で確認してから声掛ける

oVice利用人数  
約100名

oViceを導入した理由

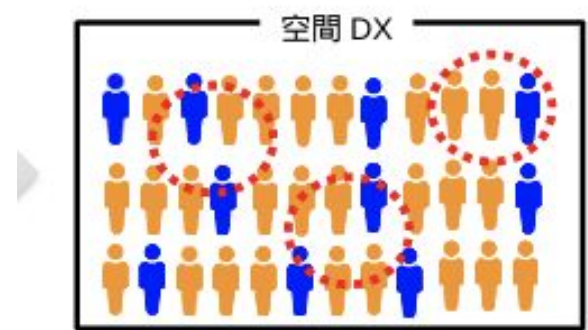
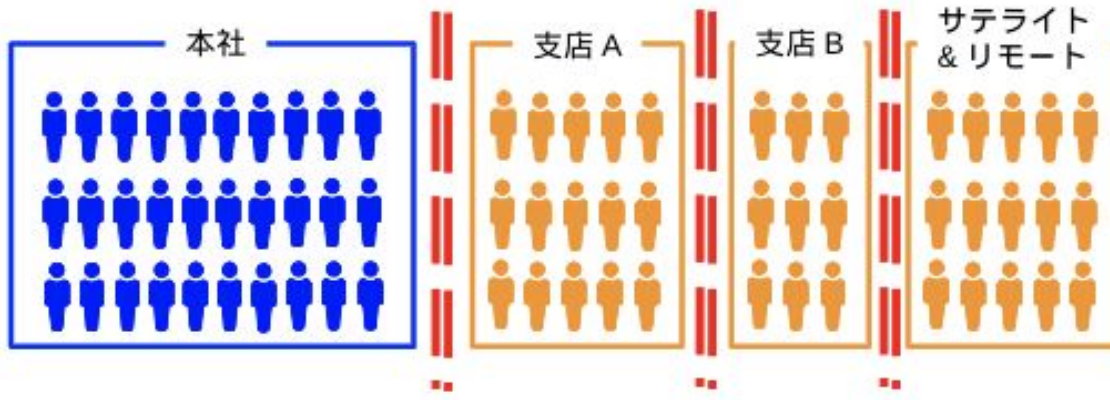
全国8支社を集約ワ  
ンチームへ

oViceを導入してよかった点

同じ場所で一緒に仕  
事する一体感

# ニューノーマルにおける新たな空間の考え方

物理的に分散された就業環境が情報の遮断を生み出し企業の生産性を阻害



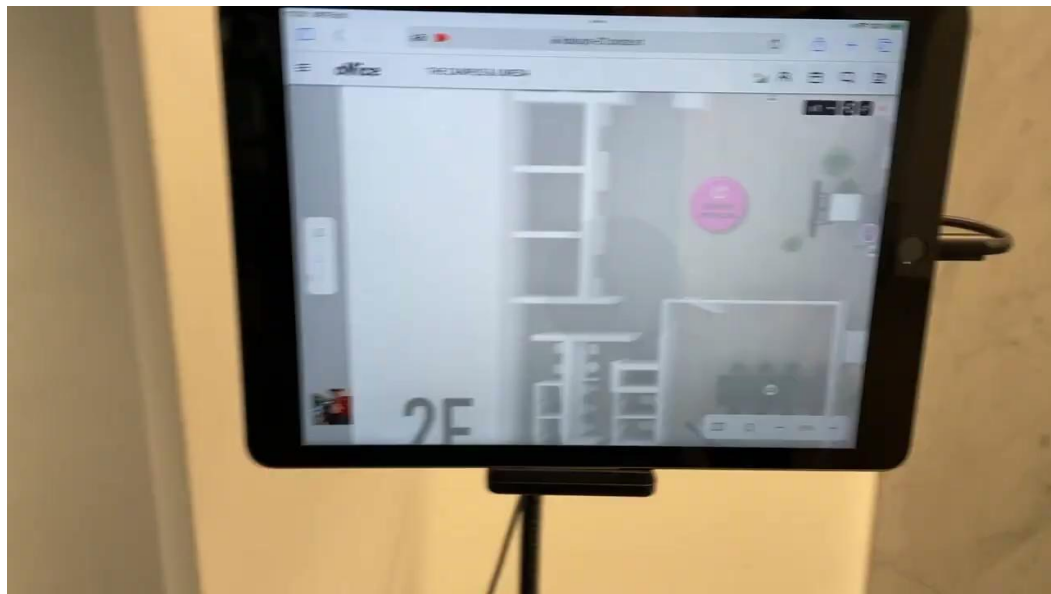
# バーチャルツイン リアル世界との融合

2021.01

2021.12

2022.07

2023.4



ここがポイント

**オフィスをおviceと同  
期化**

oviceの活用方法

**どこにいてもどこから  
でもみんなと繋がる**



- いつでもどこからでも仕事できる**フレキシブルな働く環境**を提供 ≡ リモートワーク
- 物理的な制約を感じさせない**シームレスなコミュニケーション環境**を提供

- 業務フローに組み込むこと
- 監視ではなく**緊張感**
- トラッキングではなく**自己開示**

# 創造性のフレームワーク

## 創造性のプロセス

知の拡張

知の結合

知の精錬

個人  
(認知・行動)

集団  
(関係)

組織  
(規範・構造)

働きかけの対象