

デジタルエンタテインメント事業におけるFMの実践と成果

ナレッジアーチストの創造性を誘発するクリエイティブワークスペースの構築

移転プロジェクトの背景と狙い

環境のマンネリ化と社員意識の閉塞感が創造的活動に影響...

意識改革と働き方の変革で風土改革に挑戦 ➡ 移転を機に創造の「場」を再構築

知識創造型ワークスペース「場」の設計意図

- 知識創造活動に適合したクリエイティブワークスペースの構築
- クリエーターの行動分析・検証に基づくフロアデザイン
- 社内コミュニケーションレベルの向上
- 社員のモチベーション向上
- 新オフィスの特性(フロア面積1800坪)に沿った設計・デザインの検討

デジタルエンタテインメント事業におけるFMの実践と成果

ナレッジアーチストの創造性を誘発するクリエイティブワークプレイスの構築

オープン型 クリエイティブ・オフィスが果たす期待効果

- 知識創造行動の連鎖を誘引しクリエイティブサイクルを実現
刺激しあう → アイデアを表に出す → まとめる → 自分のものにする
- 社員の意識・行動改革を促進
変わろう！ 変わらねば！の意識に
- コミュニケーションの活性化
部門内 → 部門間 → 組織外
- 縦割り(セクショナリズム)意識の強い組織からの脱却
「見られる」働き方への適応
- 社員のモチベーションの向上
貢献意欲
参画意欲
- 目標・理念の共有促進
組織目標
プロジェクトのゴール

デジタルエンタテインメント事業におけるFMの実践と成果

ナレッジアーチストの創造性を誘発するクリエイティブワークプレイスの構築

「場」の創造と「実践知」の目標と成果

- 物理的「場」 オープン環境のオフィス空間は移転により実現
- バーチャル「場」 ICTコミュニケーションツールの最大活用
- 実存的「場」 新しいクリエイティブワークスタイルへの挑戦



- 新しい「場」の構築により風土改革に喝！ ➡ 組織求心力が向上
 - 組織横断的に連携した成熟組織への変質
 - スクエニ社員としてのロイヤリティ向上
- 創造性、革新性に富んだ調和のとれたプロ集団へ



人々に感動を与えられるヒット作創出と企業収益向上