

オフィス・ワークプレイスの知的生産性研究部会

イノベーションを支える ワークプレイス

オフィス・ワークプレイスの知的生産性研究部会 部会長

齋藤 敦子 さいとう あつこ

コクヨ株式会社 WORKSIGHT LAB.
主幹研究員



ワークプレイス

この数年、イノベーションセンターやフューチャーセンターを立ち上げ、既存の枠組みを超えた「イノベーション」によるビジネス創出や社会変革を目指す企業や大学が増えている。施設をつくれればイノベーションが起きるわけではないが、従来のやり方やオペレーション中心の組織をリセットするために「場づくり」は有効な手段だ。「場」は共創を引き出す触媒空間として、個々人がアイデアを出し合い関係者とともに新たな知を生み出していくことを支える。これら先進的な場に限らず、オフィスの大きなトレンドとして、日常的な知識創造が重視されていることから、イノベーションとオフィスの関係は今後ますます深まっていくだろう。

一方、試行錯誤を素早く繰り返すことが求められるイノベーションと、PDCAを基本としたFMではマネジメントの方法が異なる。イノベーションがソフトやコトを対象としているのに対して、FMはモノやカネのマネジメントがベースにあるため、戦略や打ち手が相反する場合も少なくない。両者とも、経営にとって重要な視点であるものの、結果としてイノベーションの実践が進まないという現実がある。JFMA オフィス・ワークプレイスの知的生産性研究部会では、これらの課題を背景に「知的生産性」をテーマとし、人や組織などのソフトやコトも含めたワークプレイス評価モデルの

研究を進めている。「知的生産性」に関係する50の要素を抽出し、ワークスタイル、組織、ファシリティという3つのカテゴリ（SOF）に分けて状態を評価、全体像を俯瞰してギャップを埋めるためのツール開発を試みている。

SOFモデルはバージョン1.0が完成し、JFMA会員企業の協力を得ながら検証を進めている。JFMAフォーラム当日の会場でも25名にご協力いただき簡易調査を行ったが、先進企業の事例調査なども含めて「イノベーション」を軸に仮説を組み立てた。SOFがそれぞれ関わり合いながら、価値創造が促され、イノベーションにつながるという関係図である。F（ファシリティ）の要素はイノベーションに直接効くものではないが、情報、交流、身体という意味を置くことでイノベーションを支えているという仮説である。これはまだ試案であるが、検証数を増やししながら、いくつかのモデルを見出していければと思う。

