

# 経営課題に対する、ファシリティマネジメントの実践

経営課題に対して、ファシリティマネジメントとして3つの観点でアプローチし、働き方の見直しとコスト構造の改革を推進

現在、グリーグループはゲーム事業だけでなく、アニメ事業、メタバース事業、コマース、DX事業、マンガ事業、投資事業など、多岐に渡る事業展開をしており、「インターネットを通じて、世界をより良くする。」というミッションの元、「製品」と「ユーザー」に集中し、モノづくりを進めている。

経営課題

## 働き方の見直し

- 入居10年以上経過し、オフィスは労働集約型  
-ブランディング(ゲストエリア)を意識し、従業員のスペースへの投資配分少ない。
- モノづくりにおいては、出勤する事を大切にほしい。
  - ①物理的なコミュニケーションによる信頼関係醸成
  - ②新卒、中途人材の育成、人材交流とエンゲイジメントが新しいアイデアを生む

## コスト構造の改革

- 共同開発による売上の分散
- 高品質化による開発期間の長期化
- 多角的事業への継続的投資

### 1.働き方の再定義

- スペース別のCAPEX配分の見直し
- 新しい仕組み、運用によるコミュニティ形成

### 2.本社移転、供給面積の見直し

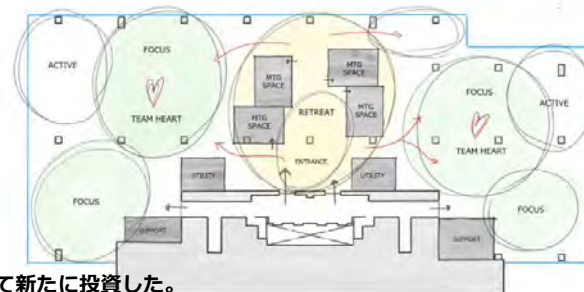
- オフィスに必要なスペースを根本の見直し
- おもてなしによる継続的な満足度向上

### 3.事業セグメントごとの拠点集約

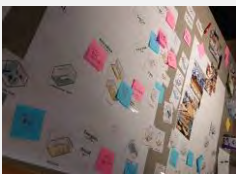
- 人材の交流
- ハイブリッド型勤務との併用

## Work Style Concept 「従業員のためのオフィス」

働く事だけを目的とせず、  
従業員のWell-beingを追求したオフィスとして、  
CAPEXは従業員が利用するスペースに比重を高めた。  
また、コスト構造の改革におけるOPEXの削減の一部は、  
従業員が快適に過ごせるような、仕組みやサービスとして新たに投資した。



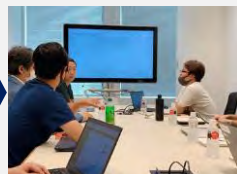
「従業員のためのオフィス」はシンプルなコンセプトだが、コロナ後を見据えたオフィスを追求するにあたって、従来の他社事例やベンチマークだけではなく、コロナ禍に人が集まるカフェやホテルなどを見学し、そこに人が集まる理由や行動、空間、家具、オペレーションなどを参考にした。それを基に、各職種の従業員をペルソナ設定し、BIMを活用し行動をシミュレーションしながら、「従業員のためのオフィス」としてWell-beingを追求した。



理想の行動と空間をシミュレーション



カフェやレストラン、ホテルなどを訪問見学



人が集まる理由を考察し、整理



BIMに落とし込み、行動シミュレーション



従業員が継続的に満足するおもてなしを検討



工程会議をインハウスで実施。細かなニュアンスを伝える



現場でも、行動シミュレーションを行い、細部にこだわる。

2019

2020

2021

2022

## 働き方の見直し



新しい働き方  
・信頼関係醸成  
・採用力強化

## コスト構造の改革

2.本社移転、供給面積の見直し

3.事業セグメントごとの拠点集約

ベースコスト削減  
▲16.7億円/年

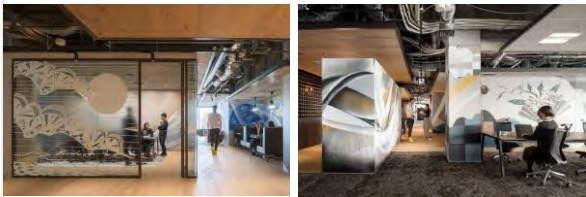
同時スタート

F  
M  
戦  
略  
・  
計  
画

# 従業員のためのオフィスとし、働き方を再定義

従業員自らが誇りをもてるオフィスでありながら、コスト構造の改革も想定以上の成果を実現。ファシリティマネジメント推進による経営貢献が出来た。

## 1.働き方の再定義



- ・従業員の利用するスペースに投資配分の比重を高める
- ・18人のアーティストが描くアートに囲まれるオフィス空間でコミュニティを形成し、クリエイティビティを刺激する。

## 2.本社移転、供給面積の見直し



- ・エントランス、ゲスト専用会議室をなくし、ゲストと一緒にオフィススペースを共有利用。
- ・おもてなしにより、満足度を継続的に向上させる。

## 3.事業セグメントごとの拠点集約



- ・ユニバーサルABWの導入。好きな家具、好きなアートがある他の事業部があるフロアで選択して働く事が可能。また、ハイブリッド勤務と組み合わせる事でウェルビーイングが向上。

FMの実践

### 新卒、中途社員の育成・交流/採用力強化

### 削減目標6億円/年に対し、16.7億円/年のベースコスト削減



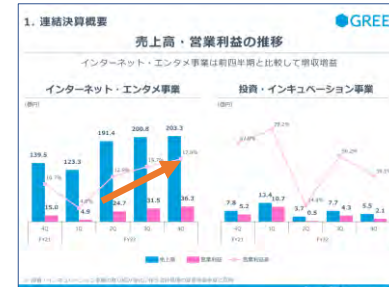
新卒、中途社員とも信頼関係を醸成し、ミートアップイベントをオフィス内で行う事で採用力強化。

1. 連結決算概要

決算概要

売上高 749億円、営業利益 115億円、EBITDA 121億円  
 経常利益は為替差益の計上により前年度に比較し増益 141億円  
 当期純利益は投資有価証券売却益の反動減等により前年度に比較し減益 101億円

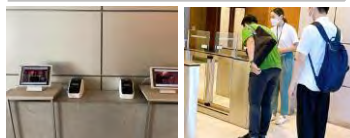
	FY22 実績		FY22 4Q		FY21 実績		FY21 3Q	
売上高	749.1	117.0	208.8	0.3	632.1	208.5		
営業利益	115.0	6.4	38.4	2.6	108.6	35.8		
経常利益	141.1	30.1	54.3	11.6	111.0	42.7		
当期純利益	101.2	▲34.1	35.1	5.6	135.1	29.5		
EBITDA	121.2	4.4	40.1	2.5	116.8	37.8		



事業の成長と主力事業の営業利益率改善に貢献、今後投資フェーズへ移行

新たな維持運営の仕組み

### First impression



1階無人受付とコミュニティスタッフ



社員もゲストもおもてなし



業務支援スペース拡充



全席4Kモニタ配置

### Office Time



リフレッシュ時には、ネオン浴

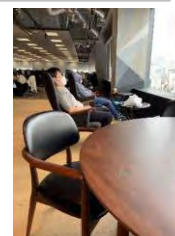


安価な飲料



紙パック水の提供によりSDGsへの参加意識向上

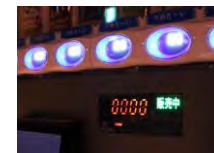
### Extra



お昼寝休憩スペース



こだわりの災害備蓄品



1buy1自販機

# FM標準サイクルのプロセスの見直し

コロナ禍を経て、FM標準サイクルの見直し頻度が加速。シナリオプランの導入やデータ取得を継続的に行う事で、変化に対して、柔軟に対応が可能。

## ▼FM標準サイクル

業績見通しが困難

事業環境の変化が激しい  
 ・ゲーム・アニメ事業のヒットは予想が難しい。  
 ・いつサービスをリリース出来るか予測しづらい。



FM戦略・計画

シナリオプランを作成  
経営へ報告

改善

統括マネジメント

プロジェクト  
管理

運営維持

評価改善を通して、  
チームメンバー一人一人のスキルUPを図る。

FMチームポリシー  
「挑戦する事」「ファン化する事」

評価

プロジェクト管理

運営維持

プロジェクト管理の評価は各自が  
振り返りを行い、チーム内で発表を行う。

運営維持は17項目の指標を月次レポートを  
取得し、チーム内で発表を行う。

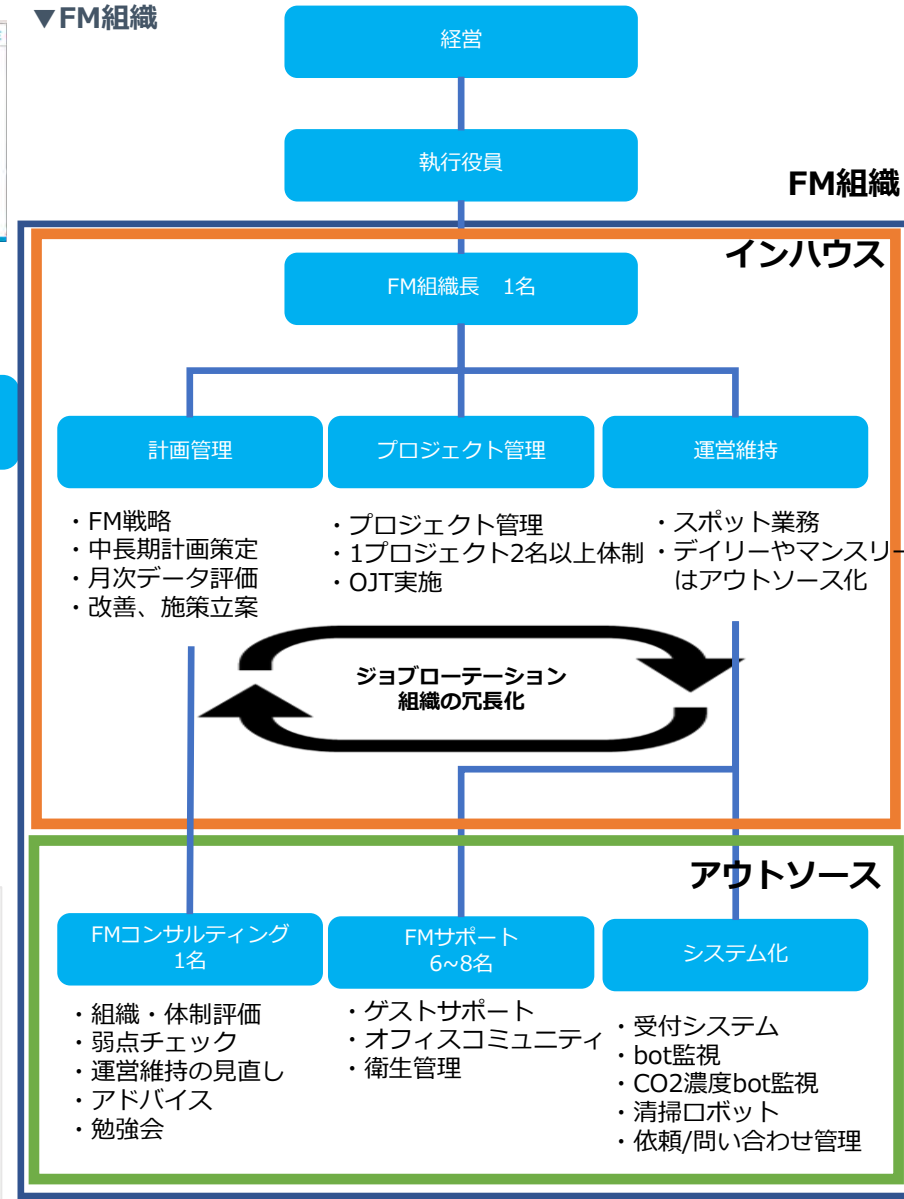


GBO移転PJ  
振り返り

2019/06/07

GREE

## ▼FM組織



FM組織

インハウス

FM組織長 1名

計画管理

プロジェクト管理

運営維持

- ・FM戦略
- ・中長期計画策定
- ・月次データ評価
- ・改善、施策立案

- ・プロジェクト管理
- ・1プロジェクト2名以上体制
- ・OJT実施

- ・スポット業務
- ・デイリーやマンスリはアウトソース化

ジョブローテーション  
組織の冗長化

アウトソース

FMコンサルティング  
1名

FMサポート  
6~8名

システム化

- ・組織・体制評価
- ・弱点チェック
- ・運営維持の見直し
- ・アドバイス
- ・勉強会

- ・ゲストサポート
- ・オフィスコミュニティ
- ・衛生管理

- ・受付システム
- ・bot監視
- ・CO2濃度bot監視
- ・清掃ロボット
- ・依頼/問い合わせ管理