

2022年秋の夜学校

人と場へのFM投資価値研究部会

# 組織と働く人々の幸福を実現する クリエイティブFMの未来志向

「幸福な組織」とわくわく「場」つくりの実践  
メタバース×DXのXR設計とデザイン

株式会社HLD LAB

代表取締役 岡田大士郎

2022年10月

自己紹介

株式会社HLD Lab (Happy Life Design Lab Co.,Ltd)

代表取締役 岡田大士郎

1955年9月生れ66歳

1979年～2004年 25年間金融業界

日本興業銀行 20年 (内ロンドン5年と本店投資銀行8年)

ドイツ銀行グループ 5年 (**Director and Head of Taxation**)

2005年～2018年 13年間 デジタルエンタテインメント業界

**スクウェア・エニックス 米国法人社長 本社総務部長10年**

2018年3月 定年退社

2019年1月 **Happy Life Design Lab**を起業

・ **一般社団法人デジタル田園都市国家構想応援団 専務理事**

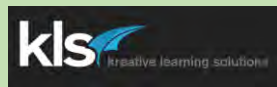
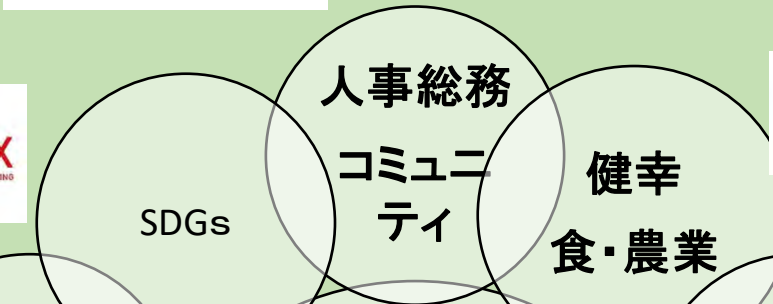
・ 一般社団法人日本ワーケーション協会特別顧問

・ 一般社団法人ゲームカルチャー協会理事

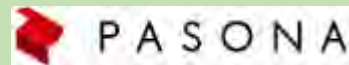
・ 一般社団法人 **DX**推進機構 顧問

・ ポルカファンタジー 戦略顧問

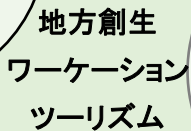
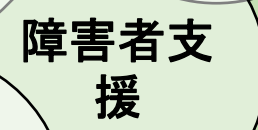
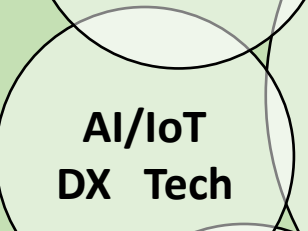
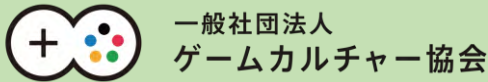
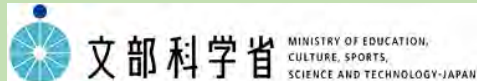




PHONE APPLI



HLD Lab HUB



アート



U AnyWhere



JoAA

studioCOOCA スタジオクーカ



## 本日のテーマ

# Employee Happinessを実現する クリエイティブ・ファシリティマネジメントの在り方

- バックオフィスFMの新概念と 「場」の意味 ⇒ 管理から創造へ  
「コストセンター」vs「プロフィットセンター」の思いこみ！
- バックオフィスFMは 組織「場」のSDG s & Well-being創出のプロモーター  
働く人々の「心理的安全性（居心地）」と「やる気」の創造  
EX ⇒ ES ⇒ FS ⇒ EH そして Enterprise Well-Being
- DX × ゲーミフィケーション × コミュニティー「場」の設計・デザイン

クリエイティブFMを探求する「人と場へのFM投資価値」とは



# 組織と「場」



# 組織内「仕事領域」の区分



経営

営業・販売

研究開発

ミドルオフィス

製造

バックオフィス

# 経営・フロントオフィス

経営企画部門

経営戦略部門

販売・営業部門

新規事業部門

商品等開発部門

事業推進部門

# ミドルオフィス

広報部門

調査部門

営業支援部門

審査部門

専門機能部門

事業管理部門





# バックオフィス

総務部門

人事部門

知財・法務部門

情報システム部門

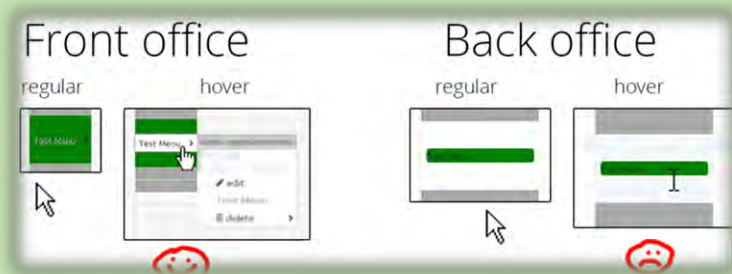
経理・財務部門

現場

業務管理部門



# バックオフィスは コストセンター？



フロント・ミドルオフィスは  
プロフィットセンター？



でしょうか!!





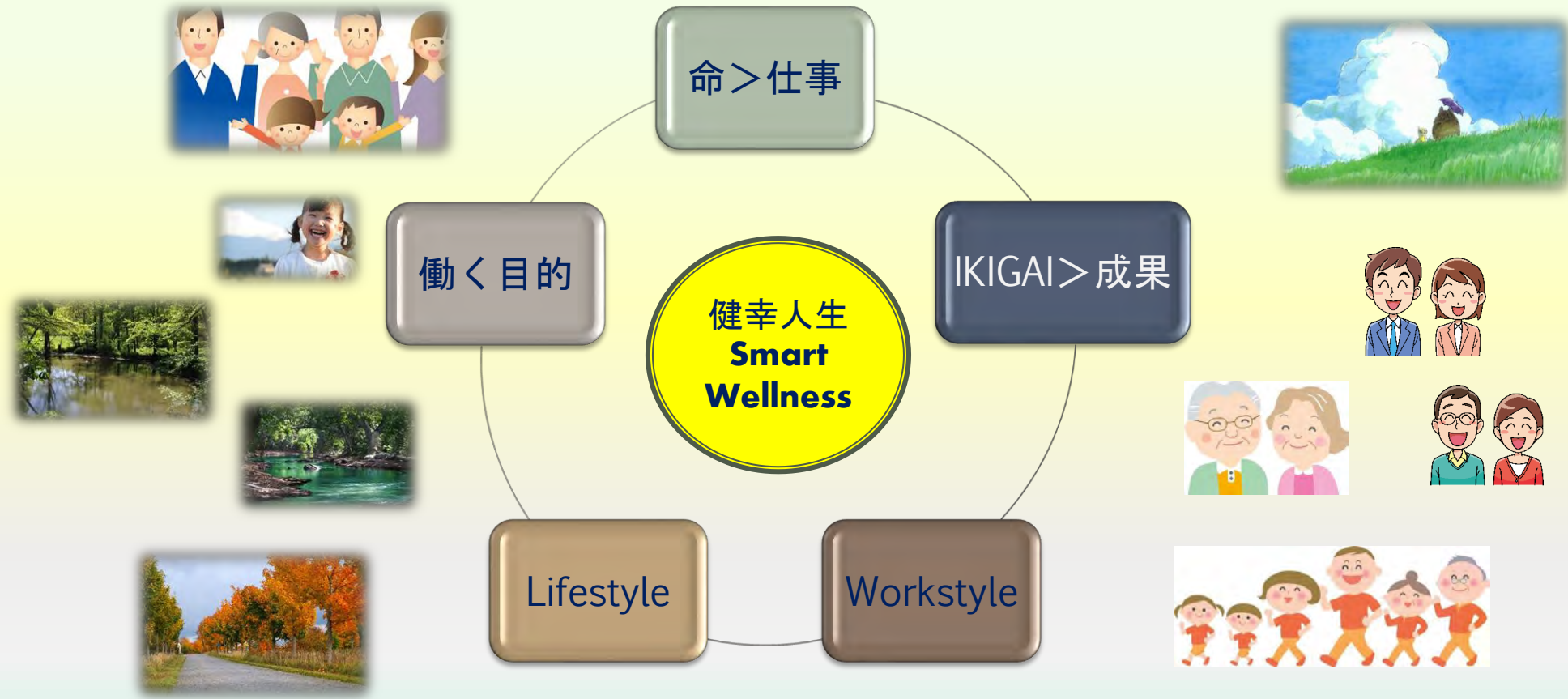
バックオフィスの新概念

**DIGITAL BACK OFFICE**

**COVID-19がもたらしたもの！**

# コロナがもたらした パラダイムシフトと社会意識変革

## 社員と経営の「共創活動」



長引く在宅ワークにより.....

# リモート会議疲れや在宅ワークストレス



こうした環境変化のなかで

未来型「バックオフィス」の役割は  
組織の「元気」づくり



価値創造型バックオフィスの概念



創意工夫による

儲か(け)る(プロフィット)バックオフィス

とは？

潜在的な組織力や社員力を  
触発・誘発・創発させる

「場」のプロデュース  
バウンダリースパナー  
(組織の横断的越境行動者)

Well-being (幸福な) 組織づくり

わくわく「場」の演出

**ESからEHへ**

**戦略FM総務部門**が

バックオフィスのファシリテーターに！

これからの「戦略**FM**総務」の役割は  
ウェルビーイング創造

組織ウェルビーイング  
&  
ヒューマン・ウェルビーイング



組織社会の成長と発展に

そして！

「社会の幸福」と「組織の幸福」  
そして「人間の幸福」を実現する取組み



**TOTAL Well Being**

を推進してゆく**SDGs Producer**としての  
クリエイティブ・バックオフィス！の価値貢献



儲か(け)るバックオフィス

「場」づくり術



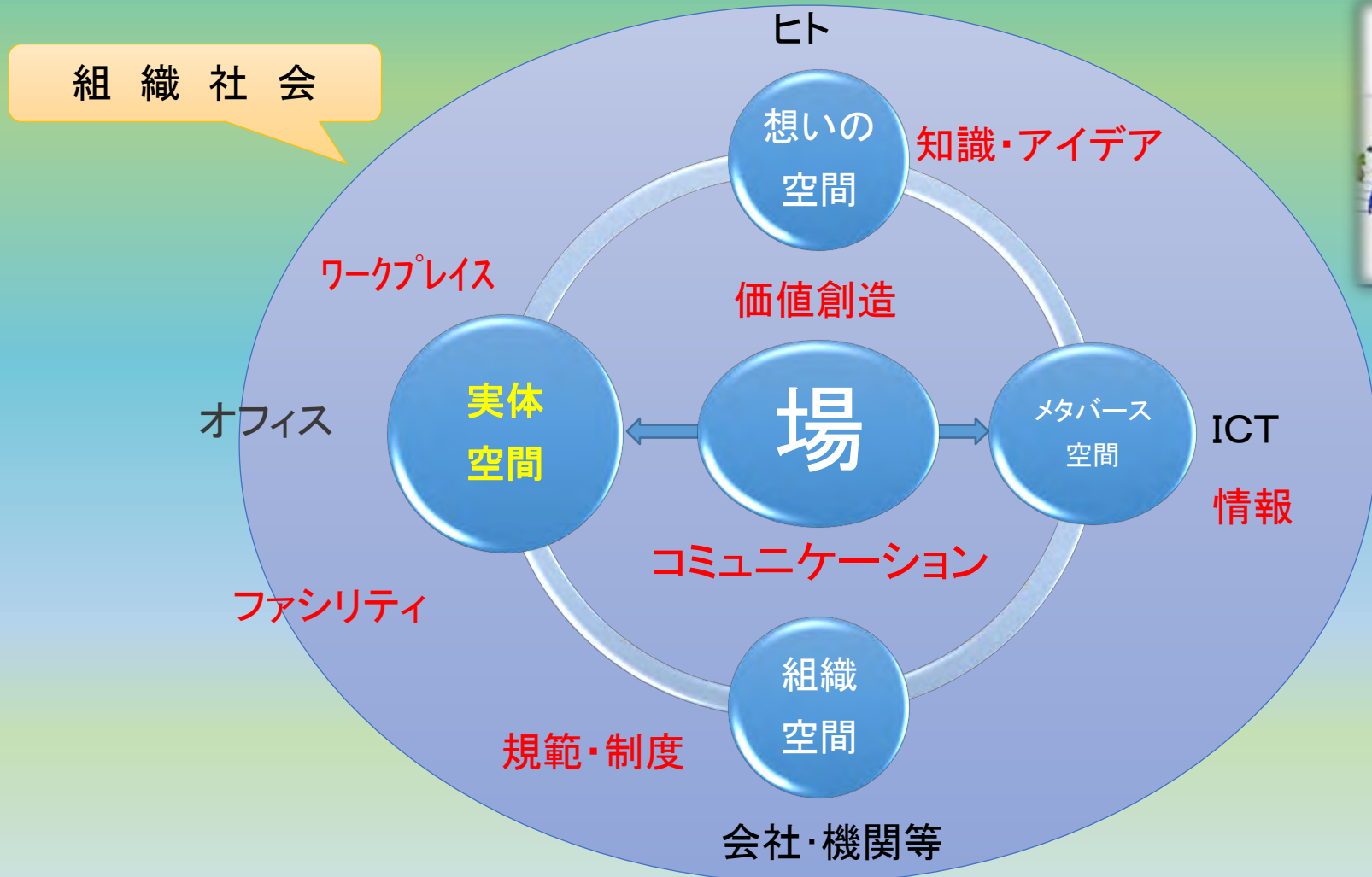
# 「場」の意味

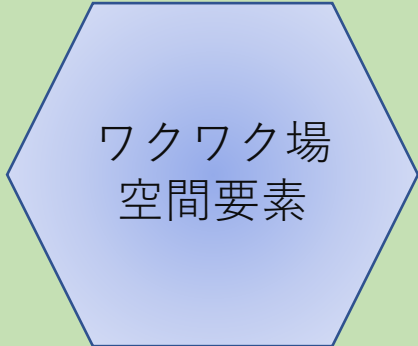
オフィスと「場」  
組織と「場」

この違いは？



# 「場」とは人が暮らす時空間 知識・アイデア創造の原点





# “はたらく”に喜びを！ワクワク仕事のスタイル



遊びの  
ごとく働く

わくわく  
人生

いきいき  
と活動



笑顔で  
暮らす

Happy Living  
and Working  
Style

興味  
好奇心を  
抱く



面白く  
生きる

楽しんで  
活動する

欲しい  
やってみ  
たい！

# 心の交流を醸し出す 人間「場」づくり

わくわく

喜び

感動

自立・自律

誇りと自信

## Work Happiness

”はたらく“に喜びを組織に実装

その結果！  
何が変わるのでしょうか

働く人々が  
働く喜び・面白さ、楽しさとやりがいを  
意識できる

「**心理的安全性**」に充足された  
「場」には、

「創造性」と「潜在力を触発」させる  
誘発力が生まれます

# 幸福感受性（わくわく）と行動変容

潜在的な身体知能力（脳力）誘発の触媒効果



フロー（ゾーン）（火事場の力）の創発

意欲創造が行動変容に

では、どうやってこうした「場」を  
演出・プロデュースしてゆけば  
よいのでしょうか

キーワードは

**Digital & センシング**  
**MetaDX × ゲーミフィケーション**



総務テックとHR テックの融合

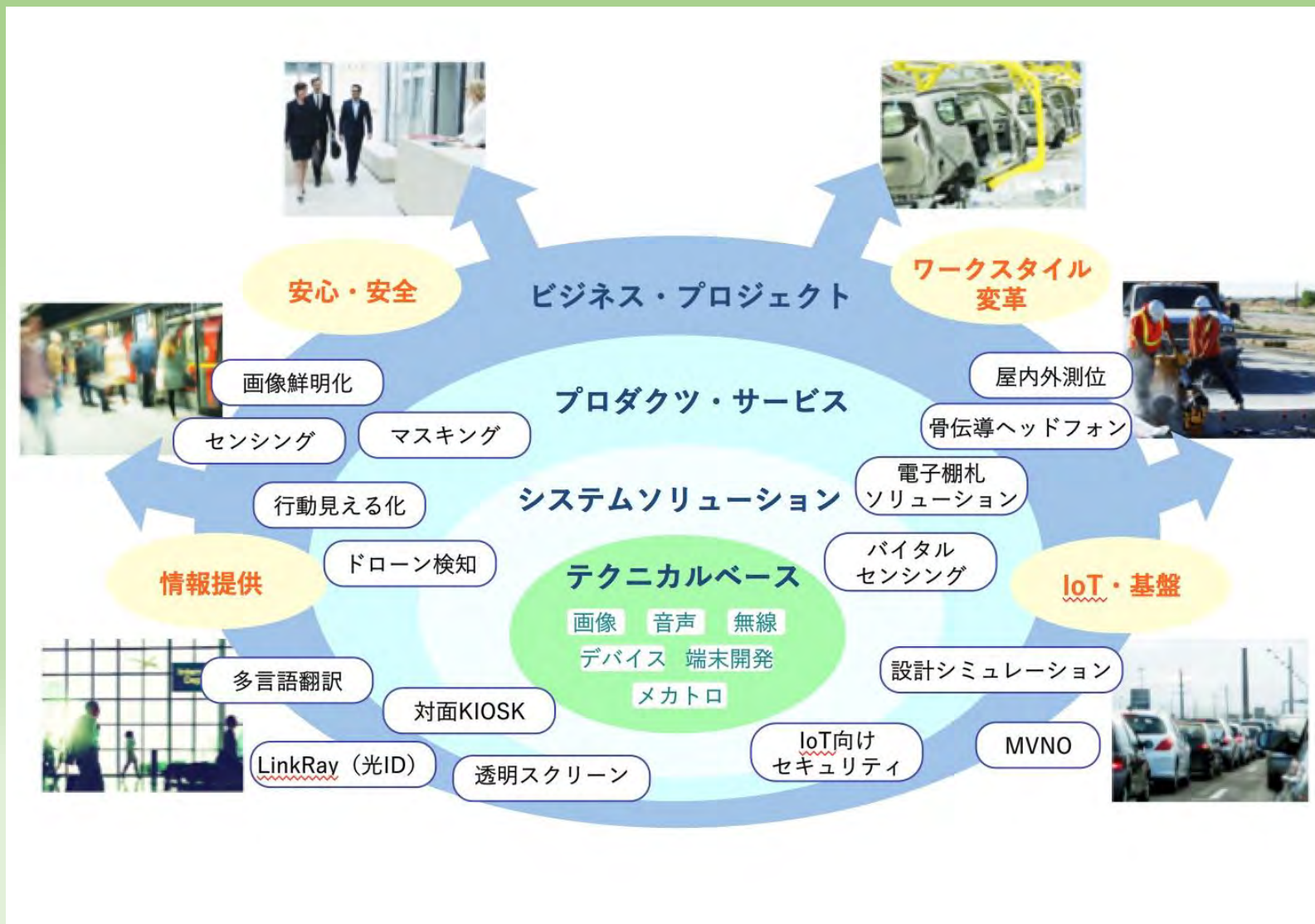


**Digital Creative Back Office**  
職場の可視化と**Crossing**！

# センシングの対象と価値創造



# センシングが果たす Happy Working投資の考え方



でも、可視化だけでは不十分！  
「意欲」を醸成してゆく仕掛けが重要

その手法が**Digital & Virtual**  
ゲーミフィケーションプラットフォーム

そして  
メタバース & **WEB3**の未来場創造

## ゲーミフィケーション・プラットフォーム構築



ゲーム感覚(あそび)を  
取り入れた

教育 & 仕事術

# メタバース × DX × ゲーミフィケーション

- Digital Twin的リアルメタバース
- VR/AR/MR/XR
- デジタルツイン
- 立体ホログラム
- プロジェクションマッピング
- 3Dメタコミュニティ
- WEB3





リモートワーク



インターネット・SNS社会



メタバース

WEB3

# Digital Back Office で実現する未来社会

ロボティクス



DAO

シンギュラリティ



社員が

生き生きと！

楽しんで！

喜びを感じて！

感動を共有できる職場



社会と組織の発展に寄与

幸福な社会創造





リモートワーク



インターネット・SNS社会



メタバース

WEB3

# クリエイティブFM の真価が問われる時代！

ロボティクス



DAO

シンギュラリティ



人と場FMの価値を  
創出してゆきましょう！

