

自宅勤務のハックアイデアから見る これからの働き方とは？

vol.1 - Future Workstyle

FUTURE HYPOTHESIS REPORT by loftwork

常に変化し続ける現代において、
数年後の未来を正確に予測することは極めて困難です。
このような時代においては、統計に基づく受動的な予測ではなく、
むしろ能動的に現在の状況から未来のあるべき姿を洞察する事が重要です。

「Loftwork Future Hypothesis Report」は、クリエイターのアイデアを
専門チームが分析し、これから求められるニーズを抽出・統合することで
発見された新たな事業創出機会の源泉となる未来仮説をまとめたレポートです。
vol.1では「Future Workstyle」をテーマにこれからの働き方について洞察します。





03: はじめに

08: 未来仮説

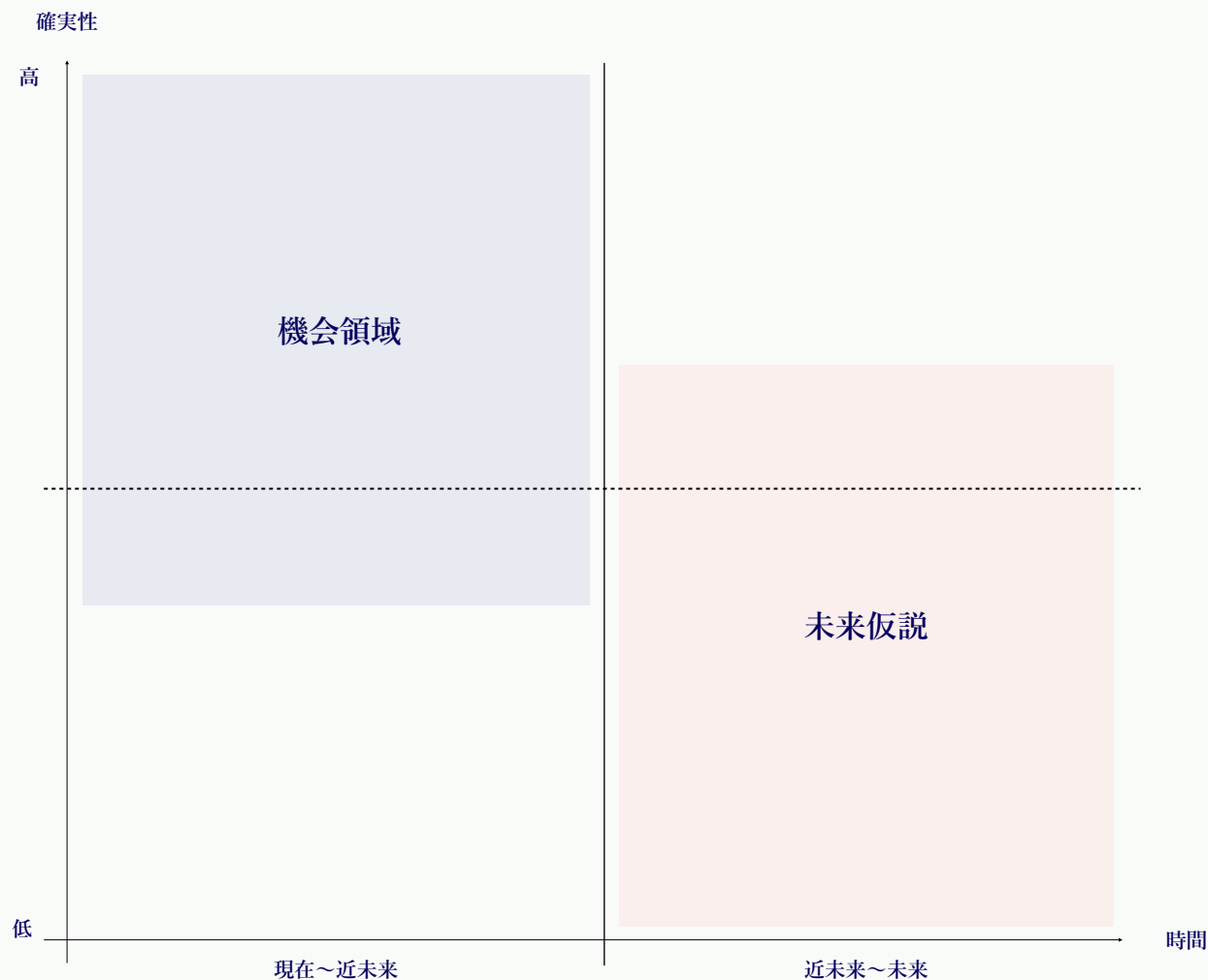
19: 応募作品

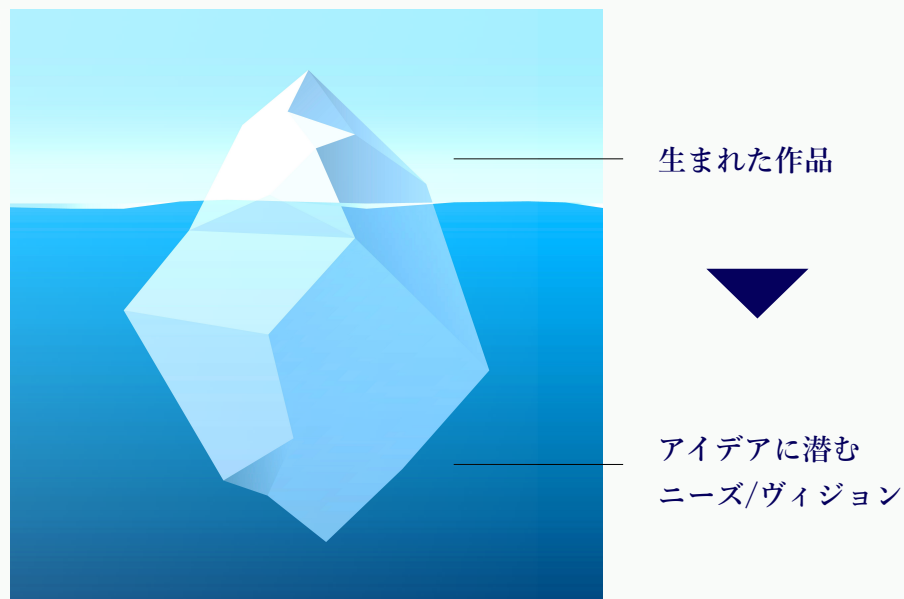
21: サービス紹介資料

はじめに - Introduction

未来仮説 Future Opportunity

未来仮説とは、これからの未来においてその領域の生活者及びその集団において起きるであろう変化の仮説です。機会領域などの生活者調査に基づく、すでにある程度確からしさが認められるものとは異なり、未来仮説はクリエイターのもつ未来へのビジョンや視点に着目し、そこからニーズを抽出することで変化の激しく不確実な要素の多い未来に向けてのサービス/事業開発のヒントとなる視点をまとめたものです。





AWRDとは？

「クリエイティブの力でビジネスを加速させる」をコンセプトにグローバルコンペティションやハッカソンの手法を使い、クリエイターと企業を繋ぐプロジェクトを行う共創プラットフォーム。世界12拠点に広がるネットワークを活かし、アートからテクノロジーまで幅広いプロジェクトが日々生まれている。

<https://awrd.com/enterprise>

クリエイターのアイデアから 次のビジネスを生み出す未来仮説を導き出す

私たちは変化の激しい状況におかれています。
そうした状況のなかでも創造性やスキルを活かして様々なハックを試みているのがクリエイターと言われる人たちです。
彼らは作品づくりを通して未来に想いをめぐらし、
自らのニーズ / ビジョンを表現しようとしています。

パーソナルコンピュータの生みの親であるアラン・ケイは、
「未来を予測する最善の方法はそれ（=未来）を発明することだ」
という格言を残しています。

現代の複雑さにおいて、一般ユーザー視点を基準にした未来予測よりもむしろクリエイターや起業家のビジョンに、未来のヒントが含まれているのではないのでしょうか。

本レポートは、**AWRD**のグローバルコミュニティに集うクリエイターからアイデアを募り、そこから様々な未来仮説を探索しています。

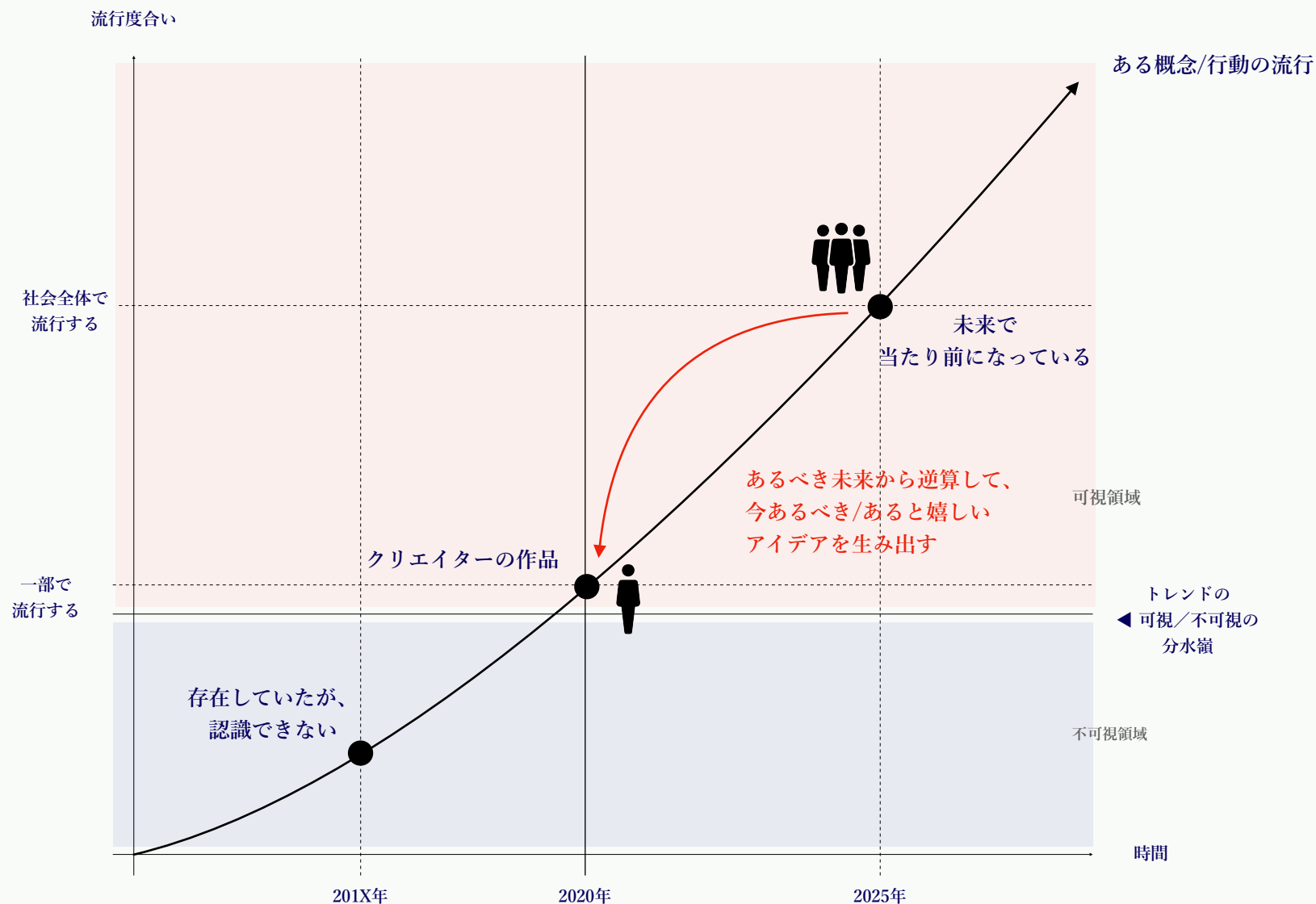
作品から隠れたニーズを導き出す

「ユーザーの潜在ニーズを探せ」と言うは易しというもので、実際に見つけるのは難しいものです。例えば潜在ニーズを見つけるためのアプローチとして「リードユーザー法」があります。リードユーザーとは一般的なユーザーが数年後に感じる課題にすでに遭遇しているユーザーのこと。彼らの課題を洗うことで、潜在ニーズを見つけることができます。一方でクリエイターは「まだ誰も気付いていない悩み」や「今は有効な解決策がないもの」を作品を通じて表現しています。それらの作品から、様々な分野において豊富なプロジェクト経験を持つロフトワークのメンバーがニーズを読み解き、**作品からニーズへの翻訳をおこなうことで「未来仮説」として抽出することが可能になります。**

	顕在化	潜在化
解決済	すでに解決されている悩み より魅力的な選択肢があれば乗り換える	“まだ”悩みと認識していない悩み もし直接解決できれば採用したい
未解決	いまだ解決されていない悩み 顧客は解決策を欲している	“まだ”誰も気付いていない悩み 顧客さえも言語化できないニーズ

クリエイターのアイデアと未来仮説の時間軸による整理

クリエイターが作る作品は「変わっている」「何が新しいのかがわからない」と現在において見えるかもしれませんが、しかし、彼らの作品が異様なものだとしても、これから先の未来において当たり前になる可能性を秘めています。

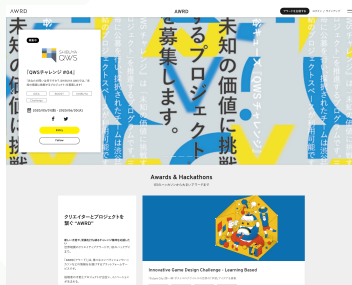


アワード開催から未来仮説の形成までのプロセス

アイデアの収集/ニーズの抽出

クリエイターコミュニティから、アイデアを募集します。
集まったアイデアを分析・統合していくことで背景にある
ニーズ/ヴィジョンを抽出します。

AWRDを活用して
アイデアを収集



アウトプット

・応募アイデア (50-100点程度)

6week

アイデアを分析/統合し
ニーズ/ヴィジョンを紐解く



アウトプット

・ニーズ/ヴィジョン (10-30点程度)

2week

未来仮説の形成

抽出したニーズをベースにトレンドスクレイピングによって
得られた社会の変化やトレンドを組み合わせることで、
未来仮説として抽出していきます。

ニーズに関係する
トレンドリサーチを実施

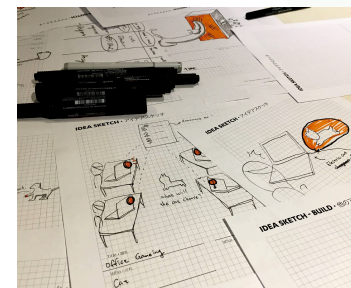


アウトプット

・デスクトップリサーチ (10-20点程度)

2week

ビジネスが生まれうる
未来仮説を導く



アウトプット

・未来仮説 (3-8点程度)

2week

2month

1month

未来仮説 - Future Hypothesis

クリエイターのアイデアから見てきた 『これからの働き方』における未来仮説

クリエイターの作品からまだ誰も気づいていない潜在的なニーズを抽出し、未来仮説としてまとめました。

1 | 在宅ワークにおける
「モード」のデザイン

2 | 離れた場所で働いても、
チームメンバーの動きや気配が感じられる

3 | 効率と豊かな
コミュニケーションの両立

4 | どこでも自分が快適に働ける
ポップアップな環境構築

1

在宅ワークにおける 「モード」のデザイン

在宅ワークが急に増えたことで仕事とプライベートの境界線が溶け始めています。その結果、オン・オフの切り替えが難しくなり、日々の暮らしにも影響を与えています。

たとえば、子育て中の家庭であれば、仕事している間でも子供の面倒を見る必要がありますし、家族が仕事をしている姿を見るのは新鮮かもしれませんが、同時に家庭では見せたくない面が見えてしまう場合もあります。

家で働く準備をする間もなく始まった在宅ワーク。仕事とプライベートを緩やかに切り替えるモードのデザインが求められているのではないのでしょうか？それは物理的に空間を区切ることかもしれないし、瞑想といった体験かもしれないし、スポーツ選手のようなルーティンのようなものかもしれません。

あなたも生産性高い時間を生み出すための工夫や習慣を知らず知らずのうちにやっています。例えば、朝は散歩に出かける、お気に入りのコーヒーを淹れる、夕方にストレッチをする、夜になったら仕事道具を収納する。

リモートワークが一般化し、怠けることも、ずっと働き続けることもできる中で、仕事の始まりと終わりはどうすれば心地よくデザインできるのでしょうか？

プロダクト/サービス開発におけるヒント

1) ルーティーンの発見と継続の支援



人は暮らしの中で社員・妻・父・彼氏・お客さんなどいろいろなモードになります。

それぞれのモードになるまでのルーティーンを支えられれば、家で働いていても生産性や幸福度が上がるかもしれません。

2) 身体性に着目する



モードを切り替える時に有効なのは、身体的な体験を伴うことです。

リラクゼーションの文脈においては、古くから呼吸が注目されてきましたが呼吸以外にも身体的な体験がモードの切り替えを支援できるかもしれません

ソリューションコンセプト例

- お昼休み時間専用ご近所ランニングコミュニティ
- 顔の表情からAIによって緊張度を測るアプリ

未来仮説を裏付ける予兆

→1：在宅ワークにおける「モード」のデザイン

Case.

時間別のルームフレグランス



引用URL：<https://www.fashion-press.net/news/61839>

『ukaの「ルームミスト」は、人気の“ネイルオイルそのままの香り”が楽しめるルームフレグランス。自宅でもukaの香りを楽しみたいという声に応じて登場した。ネイルオイルと同じ天然製油で作られたルームミストは、全4品。ネイルオイル同様に各香りには、時間をモチーフにした名前がつけられていて、時刻や気分に合わせて香りをセレクトできる。』

ルームフレグランスに時間というコンセプトを持ち込み、香りでモードをデザインできることを示しています。

2

離れた場所で働いても、チームメンバーの動きや気配が感じられる

自宅勤務が推奨され、生まれた多くの課題の1つに『コミュニケーション量の減少』が挙げられます。オフィスに集まらなくなったことでこれまで口頭で行われていた報告や相談が減少したことが原因とみられています。

具体的にはマネージャーがチームメンバーの動きを管理することが難しくなったり、雑談の中で生まれていた新しいアイデアの発見や、ノウハウの共有などが行われなくなったり。また、同僚とのコミュニケーションの不足により孤独感を感じる人も。さらに人の目がなくなったことで集中力の低下、ずっと自宅にいるために気持ちの切り替えが上手くできないという声も上がっています。

これらの課題は『同僚の気配を感じられる』ことで解決するのではないのでしょうか？「いま同僚がどんな仕事をしているのか」がうっすらと分かれば、たとえ距離が離れていてもオフィスと同等、もしかしたらオフィスよりも効率的に仕事ができるようになるかもしれません。

今後5Gなどの通信技術やIoTデバイスの発展で、いま同僚が何をしているのか、リアルタイムで感じる体験がよりアップデートされた時、オフィスにいたくとも同僚の気配を感じることが可能になるでしょう。

プロダクト/サービス開発におけるヒント

1) 視覚以外の五感を通じて他人の気配を感じる



リモートワーク中、視覚は自分のPCの画面やノートなどに向かっています。

だからこそ本人の集中を阻んでしまわないように視覚以外の方法で気配を感じさせる必要があります。例えば聴覚は入りやすいかもしれないし、他にも触覚も有効かもしれません。

2) 感じる範囲を自分でコントロールできるようにする



いっぽうで気配を感じる範囲をコントロールできることも重要です。

情報が一方的に入ってくることは時に大きなストレスとなります。相手の気配をどこまで感じるのか、逆に何を感ぜないようにするのかなど、その範囲と量を調整できるようにすることが大切です。

ソリューションコンセプト例

- 同僚のタイピング音がかすかに聞こえてくるアプリ
- 気軽に話しかけられる、バーチャルオフィス

先端事例

→ 2 : 離れた場所で働いても、チームメンバー同士の動きや気配が感じられる

Case. Discord.appを用いた、リモートチームのための仮想オフィスの作成



参考URL：リモートワークでチームの雑談が減ったのでボイスチャットサービス『Discord（ディスコード）』を使ってみた (https://note.com/ic_root/n/n03b0c324ff38)

COVID-19の影響によって、もとよりリモートワークを推奨していた企業/チームはスムーズにリモート環境を構築しました。しかし、これまでオフィスで行われていたスムーズなコミュニケーションをどうリモートでも再現するかはやはり課題でありました。オフィスではフロアを出歩けば、誰かに話しかけられたり、作業に集中している様子を見ることができたりしていました。

discord.appを使用すればそうしたリアルなオフィスと近い体験を再現することができます。このような方法を使えばリモートで働いても同僚の気配を感じながらオフィスでリアルに集まった頃と同じような環境をつくれるかもしれません。

3

効率と豊かな コミュニケーションの両立

自宅勤務の課題の1つにステイクホルダーとの信頼関係構築の困難さがあげられました。現在、私たちは限られた画面と体験の中から判断しなくてはならない状況に置かれています。これまではボディランゲージや仕草から感じられる感情の機微などが感じられなくなっているのです。

これから多くの人が考えなければならないのは、オンラインでのコミュニケーションが当たり前になっていく時代においてもオフラインと同等、それ以上のコミュニケーションを実現する方法です。

画面の中で、どのようにして相手を深く知り、相手の状態を感じ取り、相互に思いやることができるか。そのためのアプローチは2つ考えられます。

1つはxRなどを通じてリアルと同等の体験を志向するアプローチ。もう1つは相手の背景や価値観といった関係性が深まるにつれて共有してきたその人らしさを象徴する「ナラティブ」な情報を共有するというアプローチです。たとえば、会議に参加した人のこれまでの背景やプロフィール情報がわかるなどの体験が考えられます。

考えるべきは、ただオフラインをすべてオンラインに戻すことでも、オンラインをオフラインに戻すということでもなく、効率と豊かさを両立することではないでしょうか。

プロダクト/サービス開発におけるヒント

1) 相手の背景や価値観といったナラティブを共有する



相手を深く理解するのに重要なのは、服装や仕草、持ち物から見えてくるその人の定性的(ナラティブ)な情報である。

オンラインになり失われてしまったその情報をなにか別のアプローチを用いて、むしろより豊かにナラティブを共有するにはどうすればいいのでしょうか？

2) 身体的な体験を加えていく



オンラインだからといって、全てをPC画面上で実行したり、じっとPCの前に座っている必要はありません。

タイピング以外にも身体的な動作を体験として加えていくことも1つの方法かもしれません。

ソリューションコンセプト例

- 相手のこれまでの経歴や大事にしている価値観を閲覧できる名刺の代替サービス
- 人のこれまでの経歴やスキルをストーリーやケーススタディを通じて理解することができるゲーム
- ログインする際に背伸びの姿勢をいれないと、オンラインのミーティングルームに参加できないAPIサービス

先端事例

→3：効率と豊かなコミュニケーションの両立

Case. 不足したコミュニケーションを促す「社内ラジオ」



参考URL：チャットワーク「社内ラジオ」をネットで配信 - 日本経済新聞 (<https://www.nikkei.com/article/DGXMZO61398090Q0A710C2AA1P00/>)

東証マザーズ上場で大阪市に本社を置くビジネスチャットツールのチャットワーク社は今春、「社内ラジオ局」の取り組みを始めました。有志がDJを務め、社員向けにオンエア。新型コロナウイルスの感染防止のため、原則として在宅でのリモートワークを続けている中、不足している社員の孤立感や寂しさを癒やし、コミュニケーションを活性化させるために実施されました。

ラジオのなかでインタビューを行い、普段のチャットツールやメールには現れてこない個人のバックグラウンドや悩みといった情報を知ることができます。社内ラジオはオフラインのとき以上に社員のことを深く理解することができる可能性を示しました。

4

どこでも自分が快適に働ける ポップアップな環境構築

かつて私たちがまだオフィスに縛られている頃「ノマドワーカー」と呼ばれる人々がいました。彼らはオフィスという場所に縛られずに自由に働く、一部の珍しくも羨ましい人々として描かれていました。

しかし、今ではオフィスに縛られずに自由に働く人は珍しくも羨ましい存在でもありません。多くのビジネスパーソンがオフィスと自宅勤務を使い分け、人によってはカフェやサテライトオフィスで働く人も出てきました。

これからは『どこでも仕事ができる』時代から、『どこでも仕事をしないといけなくなる』時代へと変わっていくでしょう。Zoomを使ってどこからでも会議に参加できるようになり、Googleドキュメントを使って遠隔でも共同で作業ができるようになりました。環境が整ったからこそ私達は逆に「いつでも仕事をしないといけない」時代へ突入するでしょう。

今後、自分が集中できる環境を場所を選ばずに構築するためのサービスやプロダクトの需要が高まっていきます。例えばAirPods Proを購入すればノイズキャンセリングによって人はどこでも自分だけの世界に没入することができます。

どこでも仕事ができる時代だからこそ、どこでも最高のパフォーマンスを出せる環境を作る必要があります。

プロダクト/サービス開発におけるヒント

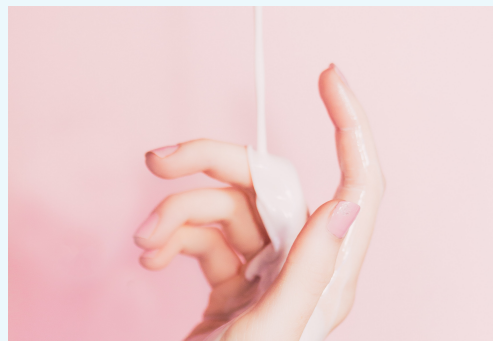
1) 昔からのフリーランスの行動にヒントを求める



以前よりどこでも働くことを実践してきた人たちの行動から新たなプロダクト/サービス開発のヒントが得られるかもしれません。

カフェでフードをかぶってコードを書くエンジニアや、ホテルをオフィス代わりにして働いてきたコンサルタントなど、彼らの行動や価値観には多くの発見が眠っているはずです。

2) セグメントに応じたツボを理解する



ある人にとっては没入を促したり、快適さを感じるものであっても、人によっては妨げるものになる可能性も。

何を取り入れるか考える前に、そもそも自分がどういう状況を快適だと感じるのか把握すること重要です。新しいサービスを顧客に使ってもらう前に、顧客にツボを自覚させることが必要でしょう。

ソリューションコンセプト例

- 生産性と快適性を両立させるリモートワーカーのためのテックウェア
- オフィスや実際に人が働いている人の環境音がLIVEで配信され、どこでもオフィスで働いている感覚が得られるサービス

先端事例

→ 4 : どこでも自分が快適に働けるポップアップな環境構築

Case. 一人で深く考えるためのソロワーキングスペース“Think Lab”



参考URL：世界一集中できるワークスペース!? JINSが手がける「Think Lab」体験会レポート (<https://news.mynavi.jp/article/20180919-thinklab/>)

アイウェアブランドとして知られる「JINS」が、2017年12月に会員制ワーキングスペース「Think Lab(シンク・ラボ)」をオープンしました。“世界一集中できる環境”を目指してつくられたこの空間には、「音」や「光」、「香り」など、至る所に集中力を高めるための仕掛けが詰め込まれています。集中力を測定できるメガネ型デバイス「JINS MEME」の研究成果を用い、「世界で一番集中できる場所」というコンセプトで開発が進められ、潜在的な集中力を引き出し、生産性の高い仕事をしたい、というビジネスパーソンをターゲットにサービスが展開されています。

このThink Labはゆくゆくは複数施設展開していきます。そうすることでユーザーは様々な地域で場所を選ばず仕事ができるようになるのです。これからの仕事環境の構築は大きく3つの流れに分かれていくでしょう。モバイルで携帯できるガジェット、自宅用の仕事用のガジェットやプロダクト、Think Labのような空間の3つではないかと考えられます。

未来仮説を通じて見えてきた、これからの働き方において、
以下のような変化が起きていくと考えられます。

仕事をする場所が、 オフィス/リモートとが 入り混じっていく

COVID-19の影響により、私たちは今までオフィスで
賄っていた業務について「本当にすべてオフィスで
ある必要はあるのか？」と気づいた。
これからは業務のスタイル、プロジェクトの常用に
応じてオフィスとリモートを適切に使い分けて働く
ようになる。

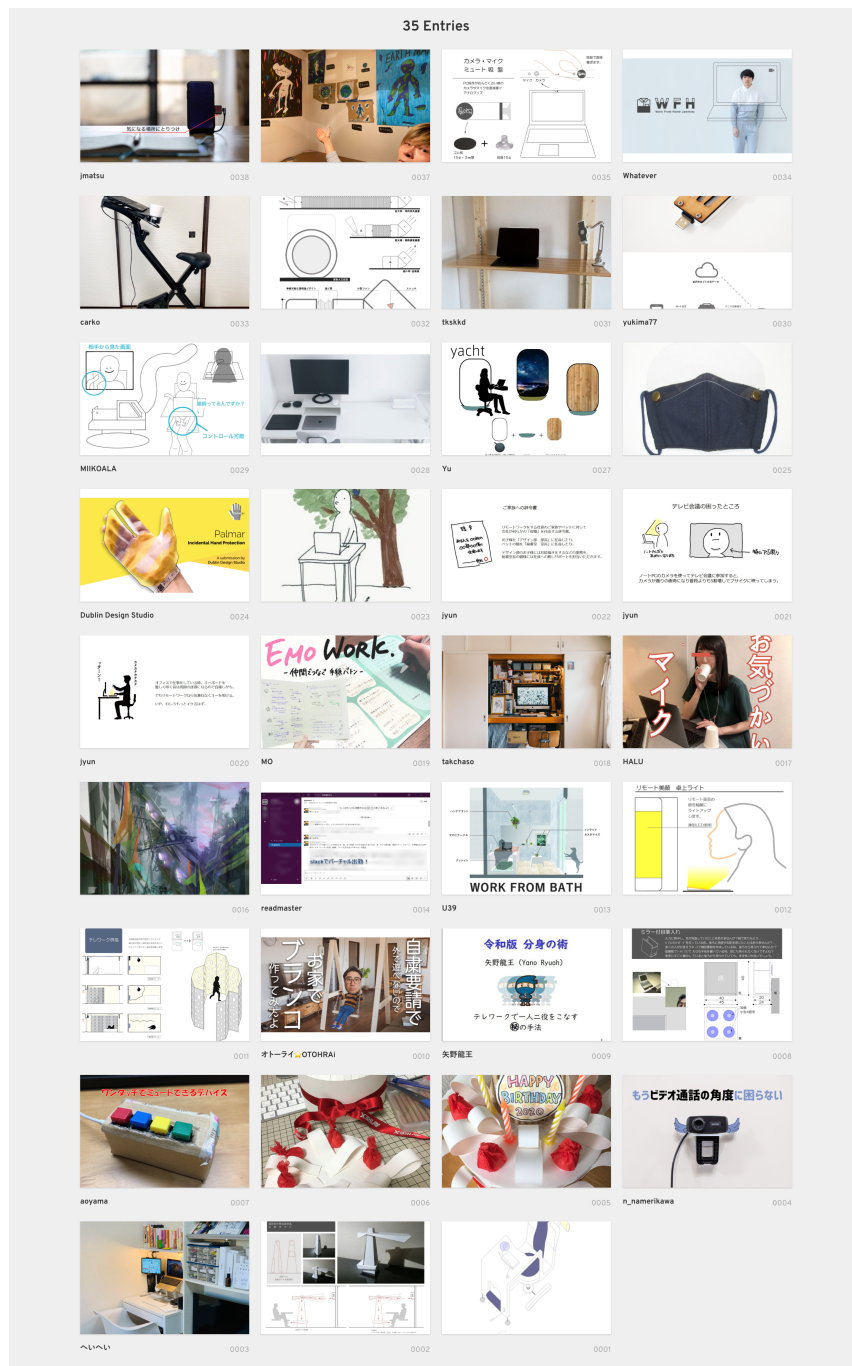
仕事とプライベートの境目が よりいっそう流動的になり、 出勤と退勤の概念が消える

リモートワークを多くの人が行うようになった結果、私たちに
とってプライベートと仕事の境目が曖昧になっていく。これまで
のような勤務時間体系は崩壊していく可能性が高い。

『どこでも仕事ができる』から、 『どこでも仕事をしないといけなくなる』へ、 これからはどこでも集中しないといけない

リモートで仕事ができる環境が整ったことで、私たちはどこでも仕事ができ
ようになったという人もいるが、正確には「どこでも仕事をしなくてはい
けない」状態になったと言うほうが正しい。どこでも仕事をしなくてはいけ
ない時代に必要なのは、どこでもオフィスと同等の集中や効率が達成される
ような環境構築の需要が高まるだろう。

応募作品 - Entry Works



詳細については、応募作品の[ページ](#)をご覧ください。

応募概要

総応募作品数：35点

募集期間：2020年5月2日(土)～5月31日(日)

募集対象：自宅勤務のハックアイデア

賞：審査員3名ごとの審査員個人賞(計3名)

審査員

藤本 あゆみ

一般社団法人at Will Work 代表理事、 Plug and Play Japan株式会社 執行役員 CMO

2002年キャリアデザインセンター入社。3年目に当時唯一の女性マネージャーに最年少で就任。2007年4月グーグルに転職、人材業界担当統括部長を歴任。「Women Will Project」のパートナー担当を経て、同社退社後2016年5月、一般社団法人at Will Workを設立。その後株式会社お金のデザインを経てPlug and Play Japan株式会社にてマーケティング/PRを担当。

藤原 麻里菜

コンテンツクリエイター・文筆家

1993年生まれ。頭の中に浮かんだ不必要な物を何とか作り上げる「無駄づくり」を主な活動とし、YouTubeを中心にコンテンツを広げている。2016年「YouTubeNextUp」に入賞。2018年、国外での初個展「無用発明展- 無中生有的な有用部屋in台北」を開催。25000人以上の来場者を記録した。「総務省 異能vation 破壊的な挑戦者部門 2019年度」採択。

Ignasi Pascual

テクノロジーエキスパート/Falken Technologies社 CEO兼リードリサーチャー

8歳からコンピューターを自分で組み立てその後18歳までに様々な電子機器を作る。フランス国立応用科学院リヨン校卒業後、フランス国立宇宙研究センターに勤務。タレス・アレニア・スペース社で航空電子エンジニアとして複数の宇宙プロジェクトに関わった後、欧州を中心にスタートアップ界隈を周り5ヶ国語を習得する(カタロニア語・スペイン語・英語・フランス語・ドイツ語)その後、スタートアップ向けエンジニアコンサルティングを提供するFalken Technologies社を設立。またクリエイターへのテクノロジー支援と量産化支援を行うEcological Farben社も設立し活動の幅を広げている。

サービス紹介資料 - Service Introduction

AWRDを使った未来仮説発見サービス

御社のテーマに合わせたテーマ・領域での未来仮説発見をサポート

こんなときに…

1



既存ビジネスの 新たな視点を得たい

既存事業をテーマとし、
アワードを開催。
クリエイターのレンズを通して
未来のニーズや顕在化されてい
ない課題を見つけることができ
ます。

2



新たな事業の 種を見つけない

クリエイターの作品を通じて、
新たな事業の種を見つけるのに
も役立ちます。

今まで見ていなかった領域や
新しい視点の獲得が可能です。

3



常識に囚われない アイデアを集めたい

特定の領域においてソリュー
ションを検討している際にも役
立てることができます。

これまで考えなかった視点での
アイデアをクリエイターから
集めることができます。

プロジェクトの流れ



サービス内容

基本サービス

- 審査会の参加
- 未来仮説レポート
- ワークショップの実施
- AWRD告知ページの制作
- 各種クリエイティブ制作

200万円～

+

オプション サービス

- 受賞者と共創商品・サービス開発支援
- 未来仮説を元に新規事業創出WSの実施
- 追加リサーチの実施

担当チームから

COVID-19の影響に伴い、世界中の多くのビジネスパーソンが自宅勤務を余儀なくされました。これまでオフィスで働いていた私たちが急遽自宅で仕事するようになった結果、数多くの課題が生まれています。

しかし、世界の多くの人々が#workfromhomeのハッシュタグを通じて自宅でも効率的に、気持ちよく働く方法を編み出し共有していました。私達ロフトワークもその動きに注目し、クリエイターから自宅勤務におけるアイデアを募集し、応募作品からこれからの働き方のヒントを抽出しました。本レポートを通じてあらゆる企業のこれからの働き方を考えるきっかけや、新たなサービス/事業開発の一助となれば幸いです。

またこの手法は働き方のヒントだけでなく、幅広い業種や業態に応用が可能です。
このレポートを読んでもくださった皆さんと「新しい未来探索」ができることを楽しみにしています。

プロジェクト/リサーチチーム 各メンバーの写真をクリックするとプロフィールページに遷移します



永谷 聡基
Satoki Nagatani



柳川 雄飛
Yuhi Yanagawa



東郷 りん
Rin Togo



小檜山 諒
Ryo Kobiyama



伊藤 望
Nozomi Ito

fin.

