

## 第17回大会発表概要：ワークプレイスプログラミング研究部会

2016年9月10日（土）東北大学青葉山東キャンパス  
中央棟2階大講義室 第二部(2) 15:30～16:20

### 1. 発表プログラム

コーディネーター：西出和彦（部会長／東京大学）

パネル討論：

「ワークプレイスプログラミングの普及に向けて  
～研究部会の成果のまとめ～」

- パネリスト： ①仲隆介（京都工芸繊維大学）  
②大川徹（株式会社竹中工務店）  
③丸山玄（大成建設株式会社）  
④溝上裕二（ジョンズラングワサル株式会社）

### 2. 発表の概要

#### 2.1 研究部会の活動概要

ワーカーの創造性とパフォーマンス、さらに組織に対するエンゲージメントを向上させるための切り札の一つとして、ここ数十年でワークプレイスづくりへの関心が高まっている。その状況の中、ワークプレイスづくりの根幹となるワークプレイスプログラミングは、その概念や手法、内容等が日本ではまだ十分に普及しているとはいえない状況であり、クライアントの意向が設計に十分に反映されなかったり、クライアントの意向自体がはっきりしないため、設計者が何度も計画の手直しを行わなければならない場面が多く見受けられる。この非効率な進め方のために、本質的な設計行為の時間が削られることも多く、日本での良質なワークプレイスづくりの発展を妨げている一因とも考えられる。

そこで、本部会では、日本社会の実情を反映した「ワークプレイスづくりにおけるプログラミング（要求条件整理）のあり方の研究と具体的な実践・普及活動」を目的として、2014年より活動を開始した。

以上の活動背景をもとに、一旦まとまった成果物の概要発表とパネルディスカッションによる議論の深耕を行った。

#### 2.2 研究部会の成果概要

15回以上行われた研究部会の活動により、下記の内容が整理できた。

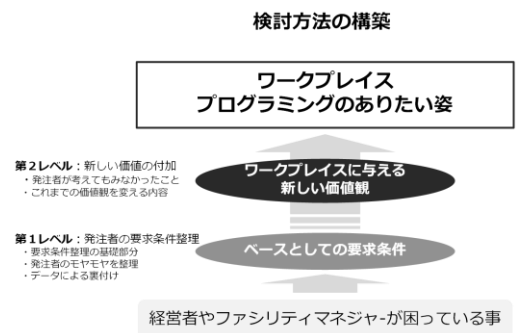
①部会メンバーのワークショップによる仮説づくり

部会メンバーの経験と知見から、「ワークプレイスプログラミングの実施状況」「現状の問題点」「ありたい姿」「成功要因のまとめ」についての仮説を整理した。これらの仮説により、

プログラミングのレベルを「レベル1：発注者の要求条件整理」と「レベル2：新しい価値の付加」という2段階とし、その仮説をもとに事例研究やワークプレイスプログラミングのありたい姿等について研究した。



図1 メンバーによるワークショップの様子



#### ②事例研究

部会では、8つの事例研究を行い、「プロジェクトの背景」「発注者の要望や困っていたこと」「成功した内容」「成功要因」についてまとめた。大会では、その事例の中で、既成概念を超える本社ビジョンを実現した「スノーピーク本社」と、クライアントの長年の想いを実現した「某製造業 設計開発棟」のワークプレイスプログラミングの実施事例の詳細が紹介された。2事例とも、十分なプログラミングを行い、クライアントにプロジェクト推進のキーマンが存在したことが、経営層がプログラミングを理解し、推進を支援したことが成功要因であった。

### ③ワークプレイスプログラミングのありたい姿とワークプレイスへの価値

事例研究をもとにした議論や部会メンバーの知見をもとに議論を重ね、「これからのワークプレイスの持つ新しい価値」、「経営や人間行動からの新しい価値」、「建築計画とプログラミングの関係と新しい価値」を検討し、まとめられた。

「これからのワークプレイスの持つ新しい価値」では、ワークプレイスを通して、「経営者からのエンゲージメントの為のメッセージをいかに社員に伝えられるか」という視点を盛り込むことにより、プログラミングは新たな付加価値を生み出すことができると指摘された。

「経営や人間行動からの新しい価値」では、経営学とプログラミングの共通手段として、エスノグラフィー(行動観察)のアプローチと活用により、プログラミングを深化させる可能性が指摘された。

「建築計画とプログラミングの関係と新しい価値」では、環境デザインの方法論とワークプレイスプログラミングとの関係が整理された。その結果、プログラミングと建築計画とを、特に別なものとして分けて考える必要はなく、建築計画学も現代社会において、その考慮範囲を拡大していく必要に迫られていると考えられた。そこでは空間デザインだけでは対応できないとともに、事業計画だけでは必要十分な空間も得られることもできず、多様な参加者の価値と知恵を投入しつつ、プロセスを共有しながら、プロジェクトを進める必要があると指摘された。

### ④プログラミングの将来に向けた試論

発表では、これまでの事例研究やワークプレイスプログラミングの「ありたい姿」の研究を背景として、プログラミングの将来における可能性や発展の方向性についての試論が展開された。

ここでは、ビジネスモデルが賞味期限切れとなり、今後、今存在している職業の多くが機械によって代行されること、みんなでやりがいを感じながら知恵を絞れる状況をつくるために、生産性を上げ高付加価値を創造する環境が必須であり、そのために、プログラミングの必要性が時代の変化とともに格段に増している状況が紹介された。さらにその最適なプログラミングのためには、経営学、社会学、心理学などの他分野の専門家とのコラボレーションが重要となることも指摘された。さらに、プログラミングの成功のポイントとして、下記の4点が示された。

- ・経営層がリーダーシップを発揮すること
- ・チェンジマネジメント(意識改革)を成功させること
- ・新しい働き方と新しいオフィス環境がマッチしていること
- ・新しい働き方を人事評価制度に反映させること

### 3. まとめ

各トピックスの発表後のディスカッションでは、部会の研究成果の発表はもとより、パネラーの実体験に基づき、これまでのプログラミングの状況と課題、さらに、組織の経営課題や建築計画との関係について言及され、プログラミングの今後のあり方やプログラミングがワークプレイスに与える価値について討論された。さらに、まとめとして、ワークプレイスプログラミングやその実務担当者に対する期待として、「より生き活きとした「人間-環境系」の構築を目指して」と題し、「当事者の『自分たちの問題』として、『自分たちの満足できる解』を、自ら見出すことが必要である」という提案が行われた。

(溝上裕二)