

No Sound, No Work

～音が変える職場 音による業務効率向上～

BITS 2016

NIHON UNISYS GROUP BUSINESS & ICT STRATEGY FORUM

ユニシス研究会

全国カンファレンス

Foresight in sight

JUA
JAPAN UNISYS USERS ASSOCIATION

静岡グループ

和信化学工業株式会社

野邊 秀明

SSBソリューション株式会社

亀山 達矢

突然ですが、想像してください。

NO
SOUND,
NO
WORK

落ち着かない

話しかけづらい

静寂



無音

集中できない



電話しづらい

緊張

気を使ってしまう

リラックスできない

どのように感じますか？



♪ 蛍の光



♪ クシコス・ポスト

音楽の影響？



既存の研究や事例を調べると・・・

イギリスの独立研究コンサルタント「Mindlab International」の研究

被験者に **音楽がある環境** と **音楽がない環境** で、「誤字脱字チェック」、「方程式の解答」、「データ入力」を行わせたところ、**88%が音楽がある環境で効率がUP**

**効率
UP**

「鳥取大学医学部」による企業調査

**売上
UP**

東京印刷株式会社では、職場に音楽を流す前と後で業績を比べると、**ミスの件数** や **損失額** が **10分の1** に減少し、**売上高も4割UP** した

「USEN株式会社」 Sound Design for Office より

「**オフィスにBGM**という発想」
Sound Design for Office は、**音の力**で働く人にやさしく、**機能的なオフィス環境**をつくれます

**オフィス
BGM**

研究の 仮説 と ゴール

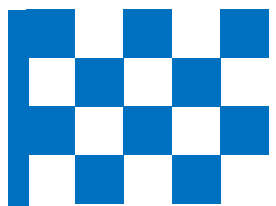
NO
SOUND,
NO
WORK

メンバー全員の
体験 や 想い



数多くの
研究 や 事例

仮説 音 は 仕事 に 良い効果 を与える



音 による 業務効率向上 の提案

GOAL

1. 「音と職場」意識調査
2. 企業・行政インタビュー
3. 職場にBGMを流す検証
4. 会議中に生活音を流す検証
5. 音の効果の検証
6. まとめと提言

調査

検証

提言

1. 「音と職場」意識調査

NO
SOUND,
NO
WORK

サマースクールにてアンケートを実施

? サマースクール

全国の研究グループの
代表者が集まるユニシス
研究会の合宿プログラム

アンケート結果

Q. 職場に音楽が流れていた方がよい？

流れていた方がよい
6人 (15%)

どちらでもよい
11人 (28%)

流れていないほうがよい
22人 (56%)

Q. 職場に音楽が流れていたらどのように感じる？

仕事がかどる
6人 (15%)

仕事に影響なし
14人 (36%)

仕事の邪魔になる
19人 (49%)

Q. 音楽を聴きながら仕事はできる？

できる
5人 (12%)

その他
15人 (38%)

できない／難しい
20人 (50%)

1. 「音と職場」意識調査

職場に音楽を流すことに対して **否定的な意見** が **多い**

音楽のある職場

の **実現** は、

苦勞

困難

受け入れられない



果たして、そうなのだろうか…？



2. 企業・行政インタビュー (1/3)

Sound Design for Office (SDO)

USEN株式会社 提供のオフィスBGMサービス

コンセプト

音で空間を最適にデザインする

(<http://sound-design.usen.com/>)

既に
TVや新聞などの
多数のメディアに
取り上げられている

最初に

USEN株式会社 にインタビュー

導入の事例は？

はじめは若い企業が多かった
現在はストレスチェックの法制化により、
大手企業からも問合せが増加している

SDO導入側の意図は？

「職場を明るくしたい」
「メンタルヘルス対策のため」
の声がある

2. 企業・行政インタビュー (2/3)

NO
SOUND,
NO
WORK

次に

SDOを導入した企業・行政 にインタビュー

株式会社 三井ホーム

某行政機関 市民課

導入の背景は？

職場が硬い雰囲気なので
雰囲気を和らげたい

窓口に来課した方の
待合環境の改善

苦勞した点は？

特に苦勞はなく、
スムーズに決裁された

特に苦勞はなく、
スムーズに決裁された

導入の効果は？

雰囲気の向上や
コミュニケーション改善
など、職場環境の快適化

混雑時の待ち時間に
不満を露わにする
人が減少し、好評

2. 企業・行政インタビュー (3/3)

他にも

毎日 音楽を流していると馴染んできて
音楽があることが自然 という意識に変わってくる

音量には**細心の注意**を払っている
(電話口の相手に聴こえない程度)

否定的な層に配慮し、**流す時間**と
流さない時間を分けている

体験者 ならではの **感想** や **工夫・注意事項**

まとめ

職場 に **音楽** (SDO) を導入した
両者にはいずれも、**良い効果** があった
メンタルヘルス対策 のため導入を検討している企業もある

音が職場に与える影響

NO
SOUND,
NO
WORK

音は**仕事**に良い影響を与えるという仮説を基に、

仕事を“**業務(作業)**”と“**コミュニケーション(会議)**”に分類して検証

職場に BGM

メンバー所属の**2社**（対象者数合計：約**180名**）で、
仕事中の**フロア全体**に**BGM**（音楽）を流した
音楽の**ジャンル**は、**ジャズ**や**ボサノヴァ**がメイン

会議に 生活音

メンバー所属会社の社内研修で実施された、
グループ討議（2回開催）にて
生活音（話し声、歩く音など）を流した



3. 職場にBGMを流す検証 (1/3)

複数日 職場に音楽を流す ▶ アンケートを実施

アンケート結果

Q. 業務時間の中で、音楽が流れた感想は？



Q. 今後も流れた方がよい？

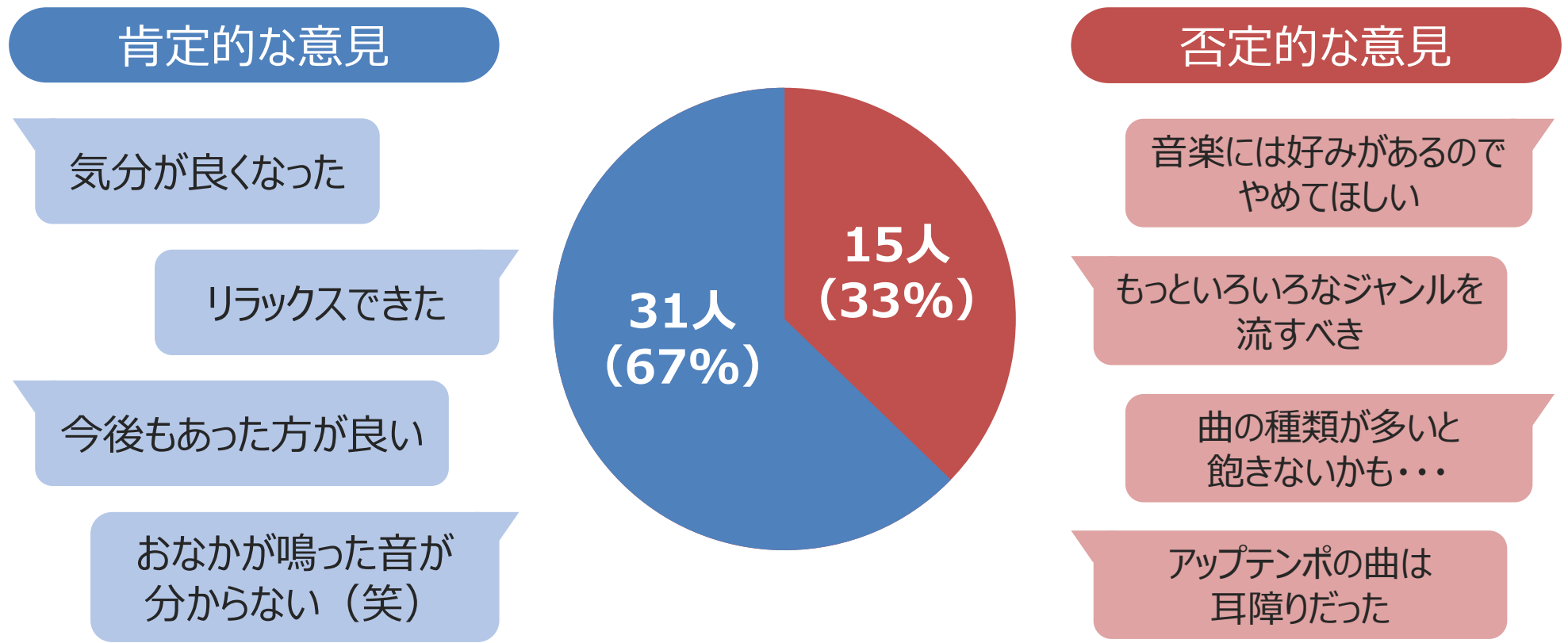


否定的な意見が少ない



3. 職場にBGMを流す 検証 (2/3)

フリーコメントに寄せられた意見を **肯定的** / **否定的** に分類



肯定的 : 多い / **否定的** : 8割が**選曲**について



3. 職場にBGMを流す検証 (3/3)

検証の結果



期待

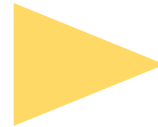
雰囲気↑
チーム力の向上

リラックス
ミスの低減



4. 会議中に生活音を流す 検証 (1/2)

会議中に音を流す



参加者にヒアリングを実施

席配置

- 1
- 2
- 3

講師

- 1

参加者

- 2

- 3

- 4

方法

合計60分間

前半20分 音なし	中盤20分 音あり	後半20分 音なし
--------------	--------------	--------------

流した音



(iPhone/Android)
Coffitivity

生活音 (話し声、歩く音など) を再生

静岡グループで
効果あり



4. 会議中に生活音を流す検証 (2/2)

ヒアリングの結果 (参加者の感想)

無音の状態は、**精神的に苦痛**だった

音が流れていた方が**リラックス**して討議でき、意見も言いやすかった

Coffitivity を使いたい

報告

別の会議で試した

会議中の様子 (講師の感想)

発言がない時、**無音**だと**空気が重く**なり、より**意見が出にくい雰囲気**になっていた

音があった時の方が**活発に討議**されていた

期待

発言に対するプレッシャーの緩和
コミュニケーションの円滑化

企業・行政インタビューと2つの検証を終えて・・・

企業・行政 インタビュー

職場に**音楽**（SDO）を導入した両者はいずれも、**良い効果**があった

職場に BGM

不満などは少なく、**今後も継続したい**という意見があった
雰囲気向上や**リラックス効果**を感じた人も多い

会議に 生活音

音が流れていた方が**リラックス**できて意見も言いやすく、
活発に討議されていた

否定的な意見：少ない / **肯定的な意見：多い**

ギャップ^oについての考察



サマースクールアンケートの結果と、
インタビュー / 検証の結果に **ギャップ^o** がある



音のある職場

先入観^に
よるものでは？

音楽 は 本来 **娯楽** である
娯楽 と **仕事** は 結びつくものではない



5. 音の効果の検証 (1/6)

検証用のアプリを **独自開発** ・ **2種類のゲーム** を用意



Quick Touch

音楽のテンポ (遅い・速い) による
作業速度の変化 を検証する

Rapid Answer

音の有無 による、
問題を解く **正確性の変化** を検証する

自動

Google Analytics

任意

メール報告

ゲーム結果

5. 音の効果の検証 (2/6)



Quick Touch

1 から 25 の数字を順番に **タップ**

▶ **クリアタイム** (かかった時間) を計測

ゲーム中は **音楽** が流れる

クリアタイムが速い のはどちらか？

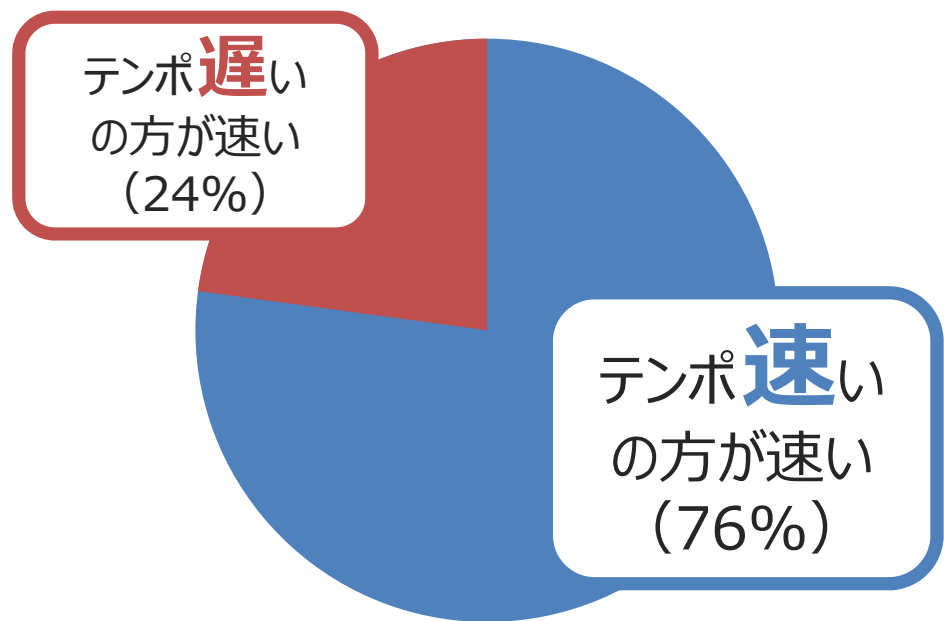
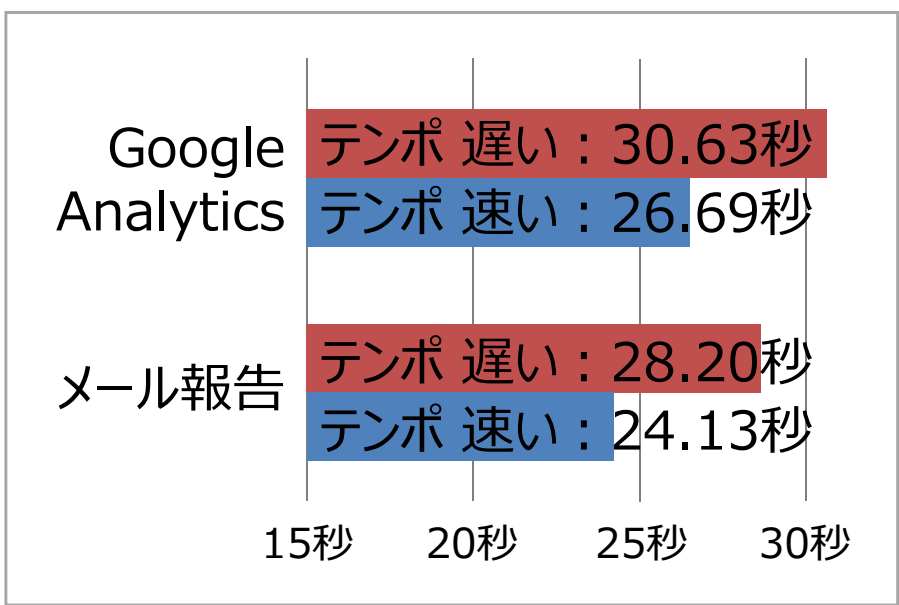
テンポ **遅い**

vs

テンポ **速い**

5. 音の効果の検証 (3/6)

Quick Touch (クリアタイム)



LOSE

テンポ遅い

vs

WIN

テンポ速い

約4秒の差

5. 音の効果の検証 (4/6)



Rapid Answer

制限時間 **60秒**

次々に表示される **問題** を **解答**

▶ **正解率** を計測

ゲーム中は **雨の音** が流れる

正解率が高い のはどちらか？

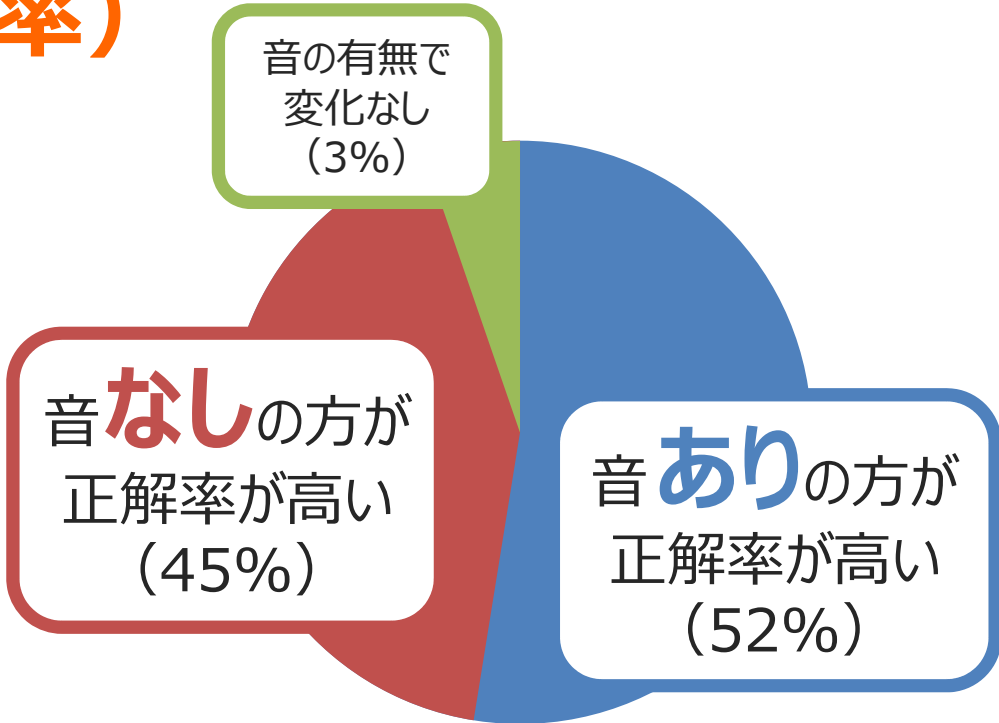
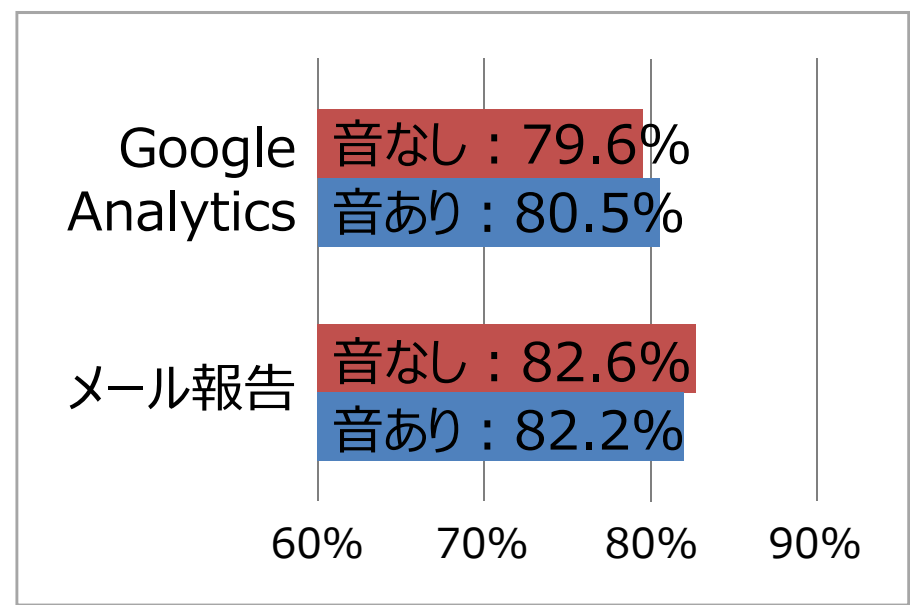
音 **なし**

vs

音 **あり**

5. 音の効果の検証 (5/6)

Rapid Answer (正解率)



DRAW

音なし vs 音あり

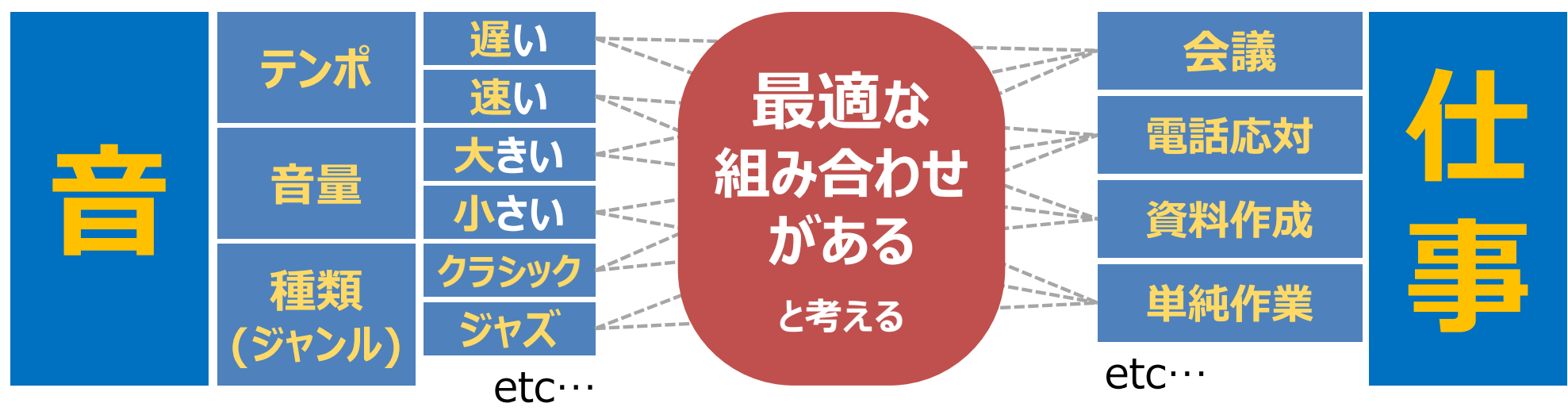
ほぼ同数

5. 音の効果の検証 (6/6)

確認できた効果

- 音楽のテンポが作業速度に与える影響：あり
- 音の有無で作業の正確性に影響：なし

▶ 音には なにかしらの 作業に与える効果 がある



6. まとめと提言 (1/2)

サマースクール
アンケート

研究・事例
調査

雰囲気↑

コミュニケーション

企業・行政への
インタビュー

社内BGM
検証

プレッシャー緩和

リラックス

会議に音を
流す検証

アプリによる
検証

音の効果





職場改善のアイデアに

音楽

というエッセンスを



音楽は 娯楽 に
留まらない

利用価値 がある

Sound could change your office.



ぜひ お考えください！

ご清聴ありがとうございました。

ご協力いただいた すべての方々
本当にありがとうございました！



NO
SOUND,
NO
WORK