

Joy, Inc. in Japan Chapter 2

理想と現実の苦悩を超えて

クリエイションライン株式会社
安田忠弘

1972年 熊本県生まれ

2000年 ソフトバンクグループへ入社

2006年 クリエーションライン創業

家族：妻と息子（9歳）

**ストレングスファインダー：
ポジティブ、自我、活発性、着想、成長促進**



クリエイションライン株式会社

資本金：365,572,000円（資本準備金を含む）

社員数：78名（業務委託者80名）

事業内容：アジャイル開発支援サービス

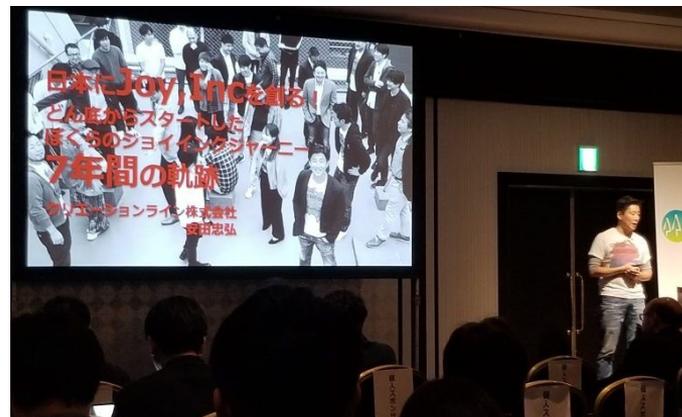
製品&ソリューション事業

本社：秋葉原



全社イベント in 富山 2024年7月

第1章



A blue banner for the 'Agile Japan' event. The text is white and yellow:

Agile Japan
-The Heart of Agile-

November 16th & 17th, 2021

ONLINE

KEYNOTE 基調講演 DAY 1
The Heart of Agile and the Future of Work
アジイルの心と未来の働き方
Dr. Alistair Cockburn
アリスター・コーバーン博士
Co-Author, Agile Manifesto
[アジイルソフトウェア開発宣言] 共著者

KEYNOTE 基調講演 DAY 2
Joy, Inc. in Japan
"喜び(Joy)" を中心にした企業文化
-なぜ自分はその先を大切にするのか-
Tadahiro Yasuda
安田 忠弘氏
CEO of Creationline, Inc.
クリエーションライン株式会社 代表取締役

2012~2013年（従業員30名前後）

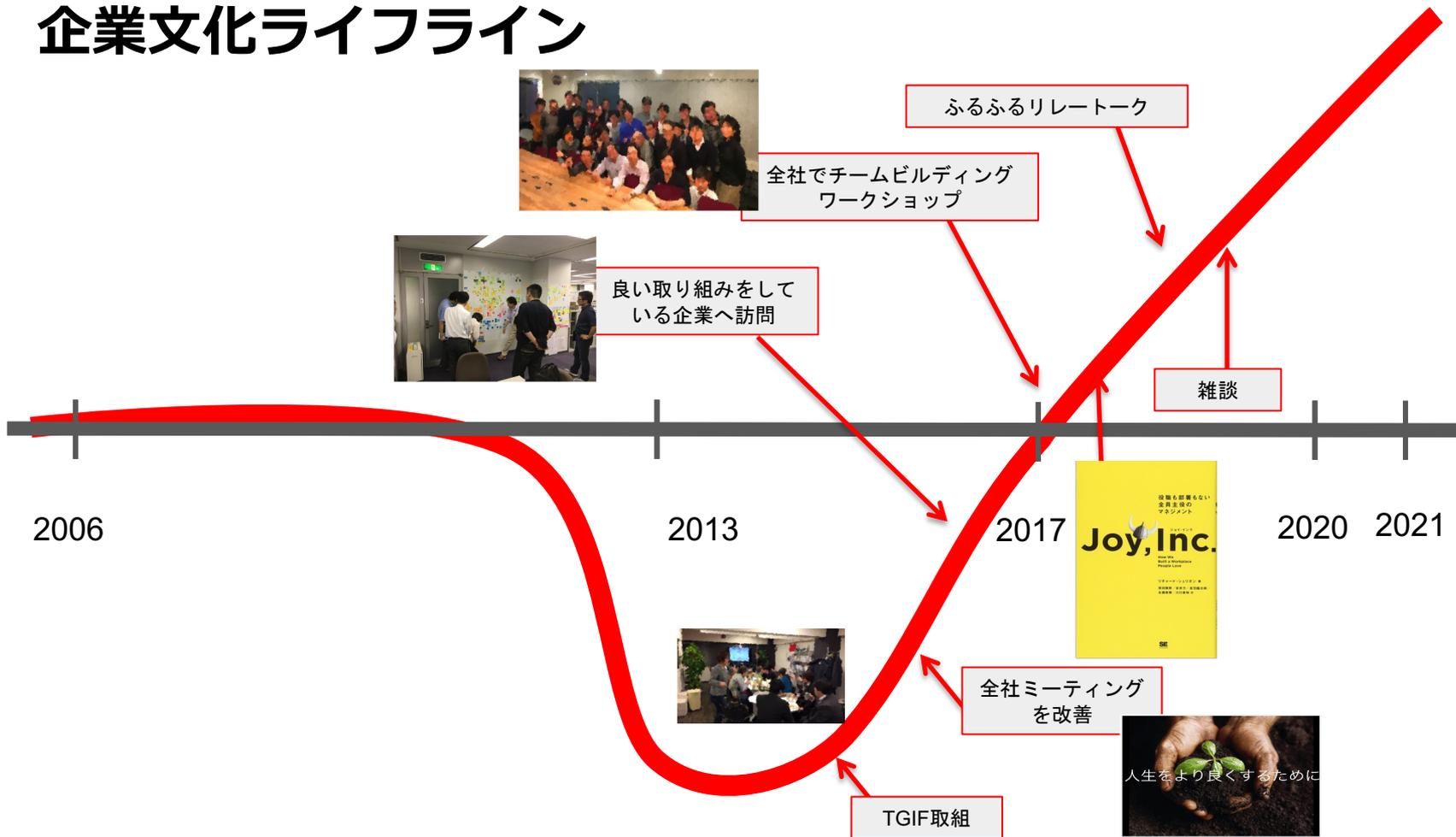
社内の雰囲気（楽しくない）

チーム間のコミュニケーションがない
=> みんなばらばらの方向を見ている

プロジェクト炎上
=> 帰れないプロジェクト

社員が会社の悪い噂をSNSに投稿

企業文化ライフライン



2014年2月～

TGIF : Thank God, It's Friday !
(社内懇親会)

毎月最終金曜日 17時～19時



失敗。

単なる飲み会にしかならなかった



2014年2月～

TGIF : Thank God, It's Friday !
(社内懇親会)

毎月最終金曜日 17時～19時



自分が踊んなきゃだめ



2015年1月

継続することで少しずつフォローして くれるメンバーが現れてきた

「挫けず続ける」ことの大切さ



1

★

2

★

3

★

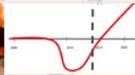
大事なことに ちゃんと投資することの大切さ

2017年10月

共通の知識を持つこと大切さ

「強いチームの作り方」ワークショップ開催

メンバー約60名全員が受講



2017年8月ごろ



James Goebel

Richard Sheridan



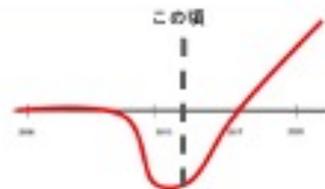
2014年2月～

TGIF : Thank God, It's Friday !
(社内懇親会)

毎月最終金曜日 17時～19時



ムーブメントの起こし方
自分が踊んなきゃだめ



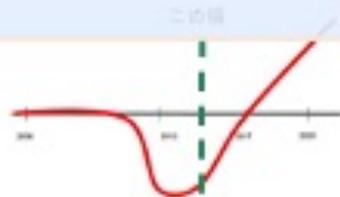
2015年1月

継続することで少しずつフォローして
くれるメンバーが現れてきた

人生をよ

での
は？

「挫けず続ける」ことの大切さ





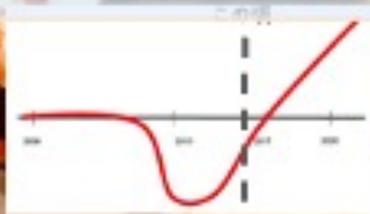
**大事なことに
ちゃんと投資することの大切さ** 2017年10月



2017年3月 **共通の知識を持つことの大切さ**

「強いチームの作り方」ワークショップ開催

メンバー約60名全員が受講

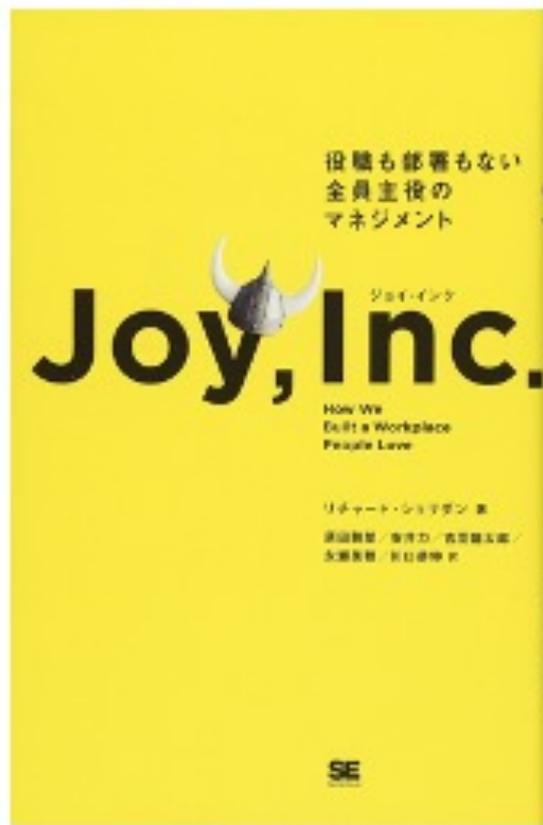


2017年8月ごろ



James Goebel

Richard Sheridan



2014年2月～

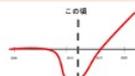
TGIF : Thank God, It's Friday !
(社内懇親会)

毎月最終金曜日 17時～19時



失敗。

単なる飲み会にしかならなかった



2014年2月～

TGIF : Thank God, It's Friday !
(社内懇親会)

毎月最終金曜日 17時～19時



自分が踊んなきゃだめ



2015年1月

継続することで少しずつフォローして くれるメンバーが現れてきた

「挫けず続ける」ことの大切さ



1

★

2

★

3

★

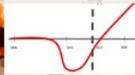
大事なことに ちゃんと投資することの大切さ

2017年10月

共通の知識を持つこと大切さ

「強いチームの作り方」ワークショップ開催

メンバー約60名全員が受講

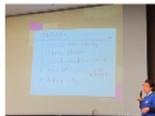


2017年8月ごろ



James Goebel

Richard Sheridan



2018年 第1回目

突然ではありますが、
全社会議のやり方を
大幅に変更することに
しました。

理由：
もっと楽しく仕事したい



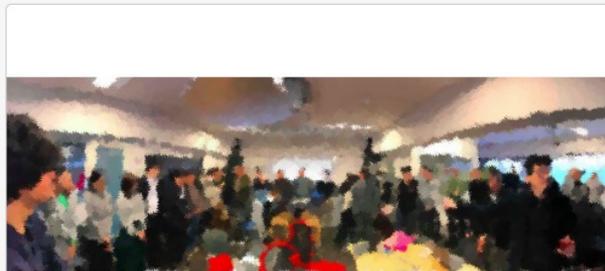
楽しくなるための
活動にしたい

<https://www.youtube.com/watch?v=UIQCOcb4kjo>

HRT

お互いをするところ
からはじめよう

お互いがなをして
いるのかを知ろう



お互いを知るために
メンバー約80名全員でリレートーク



Weekly朝会

「毎週1時間全員」を約3年半以上継続中
チームビルディングを目的にした全員参加イベント

ふるふる リレートーク



雑談

コミュニケーションの質を上げる
=お互いを理解する

“雑談”

毎週30分
4~5人の雑談のためのチームを作って、
雑談をするための時間を作っている。
“業務”として雑談をする。



Weekly朝会

「毎週1時間全員」を約3年半以上継続中
チームビルディングを目的にした全員参加イベント



雑談

コミュニケーションの質を上げる
=お互いを理解する

2018年 第1回目

突然ではありますが、
全體會議のやり方を
大幅に変更することに
しました。

理由：
もっと楽しく仕事したい



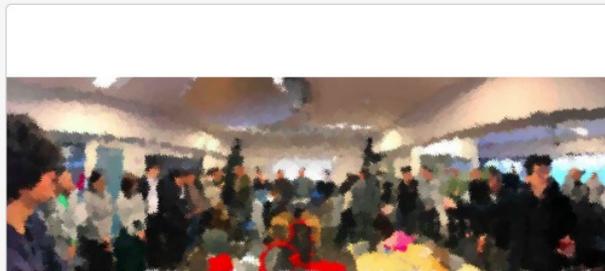
楽しくなるための
活動にしたい

<https://www.youtube.com/watch?v=UIQCOcB4kjo>

HRT

お互いをするところ
からはじめよう

お互いがなをして
いるのかを知ろう



お互いを知るために
メンバー約80名全員でリレートーク



Weekly朝会

「毎週1時間全員」を約3年半以上継続中
チームビルディングを目的にした全員参加イベント

ふるふる リレートーク

雑談

コミュニケーションの質を上げる
=お互いを理解する

“雑談”

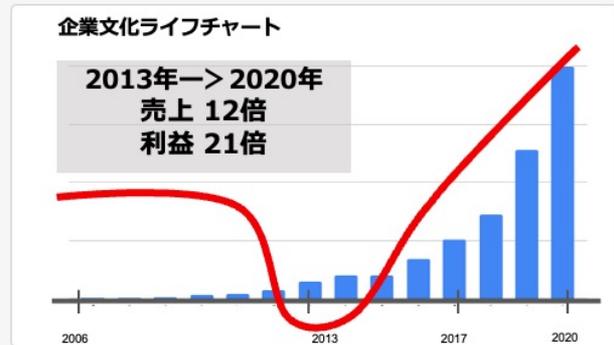
毎週30分
4~5人の雑談のためのチームを作って、
雑談をするための時間を作っている。
“業務”として雑談をする。



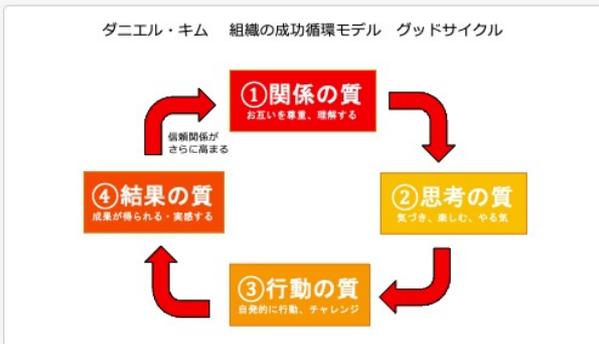
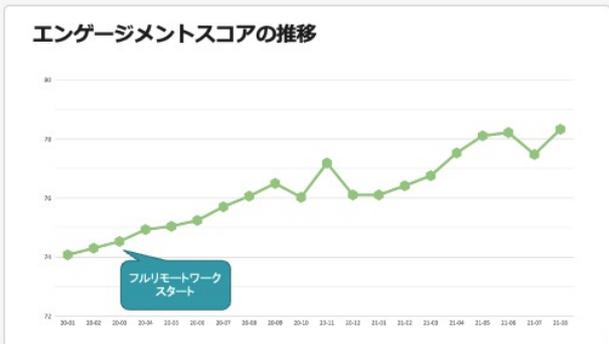
13



14



15

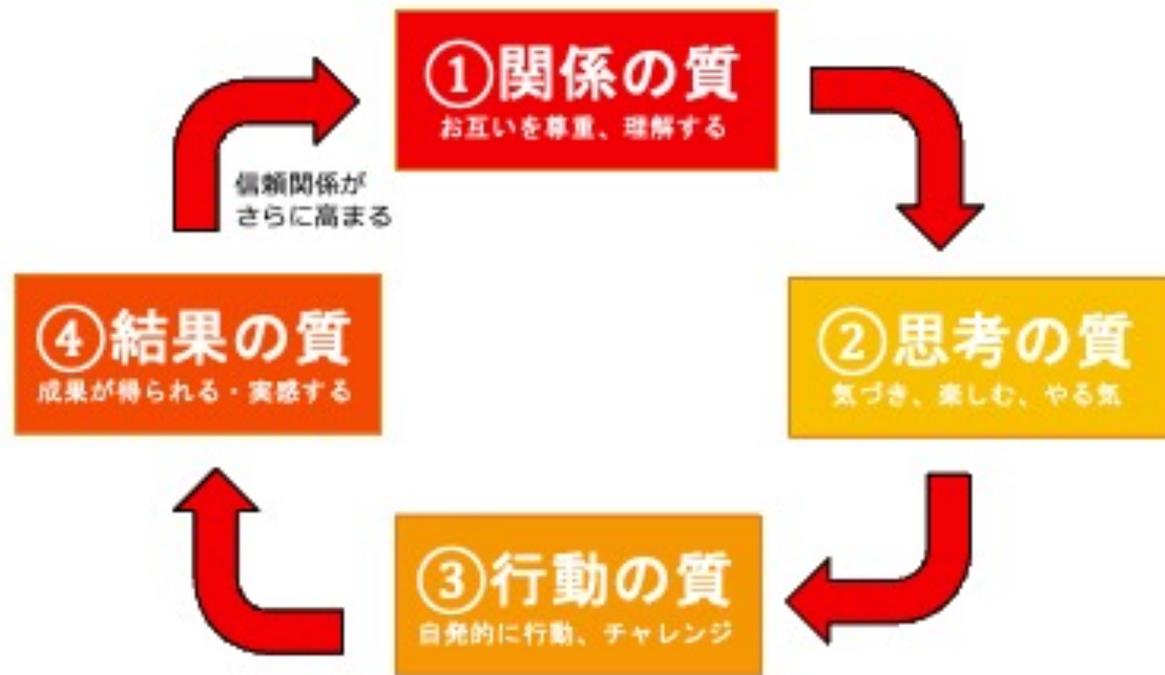




エンゲージメントスコアの推移



ダニエル・キム 組織の成功循環モデル グッドサイクル



企業文化ライフチャート

2013年ー> 2020年
売上 12倍
利益 21倍

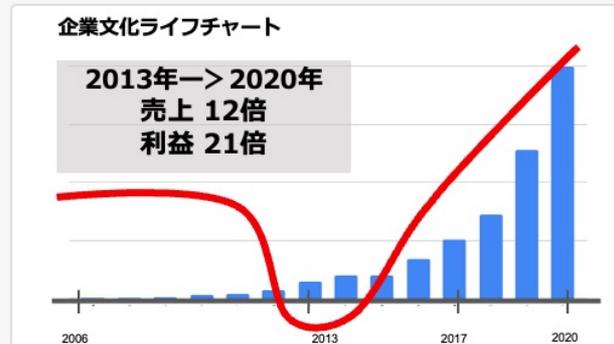




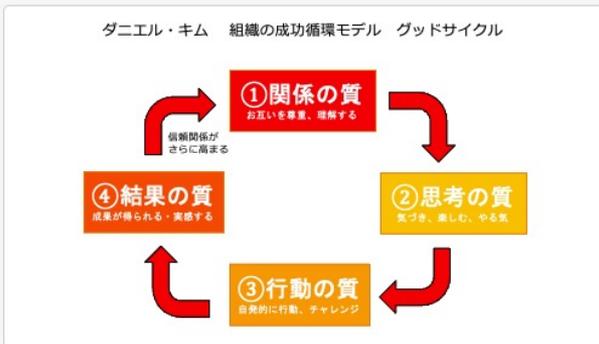
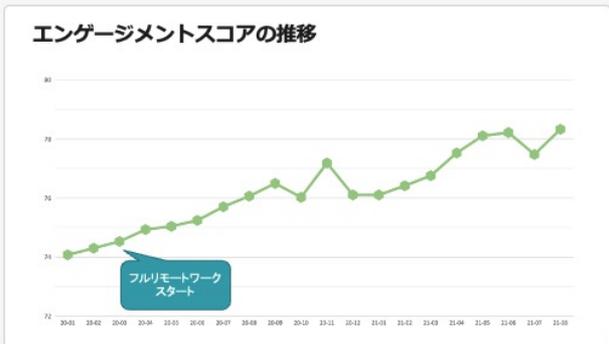
13



14



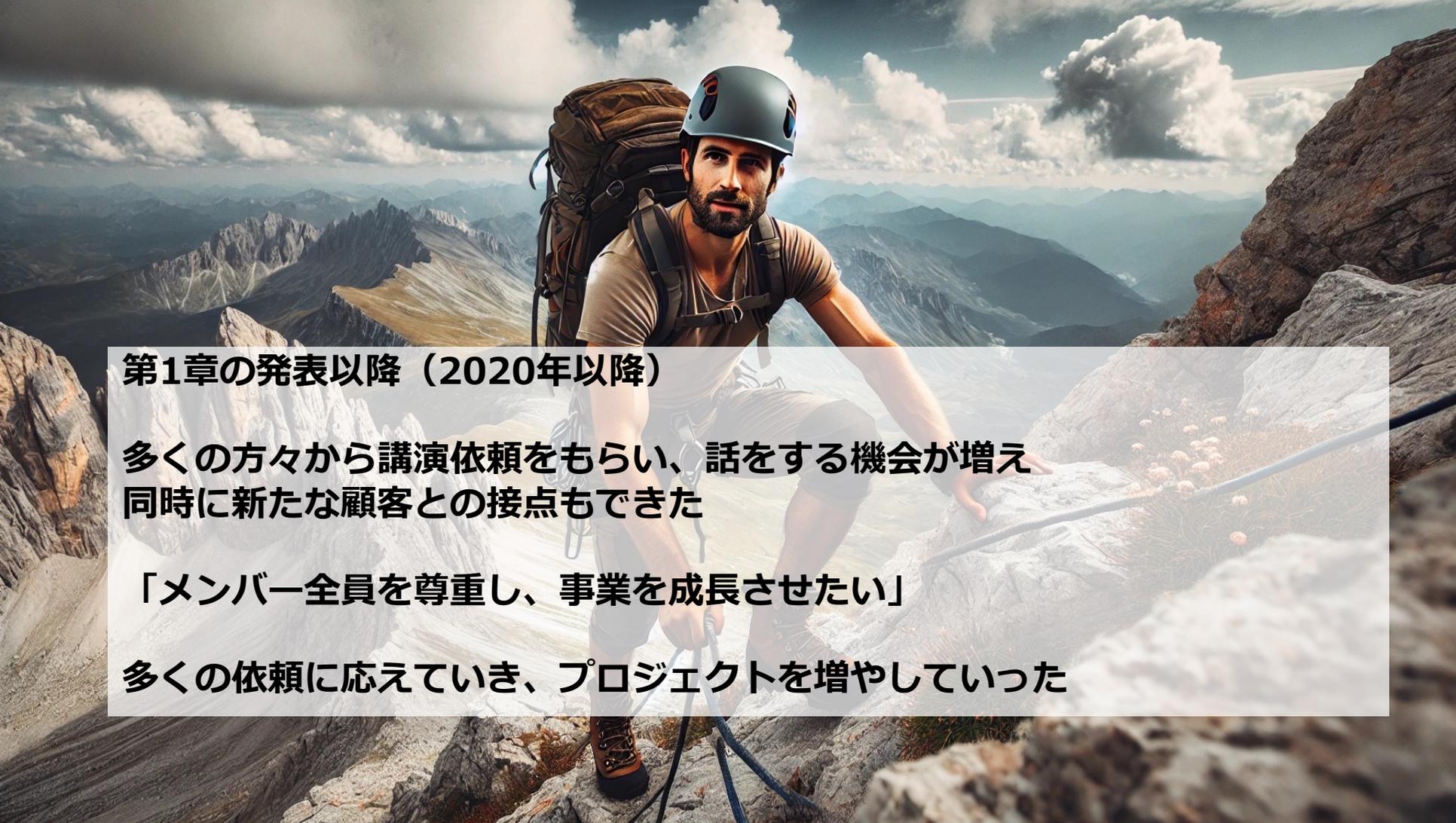
15



Joy, Inc. in Japan Chapter 2

A person with a large backpack is walking away from the camera, exiting a large concrete tunnel. The tunnel's interior is dimly lit, while the exit is brightly lit by a low sun, creating a silhouette effect. Outside the tunnel, a vast mountain range with snow-capped peaks stretches across the horizon under a cloudy sky. The overall mood is one of adventure and hope.

2020年～現在



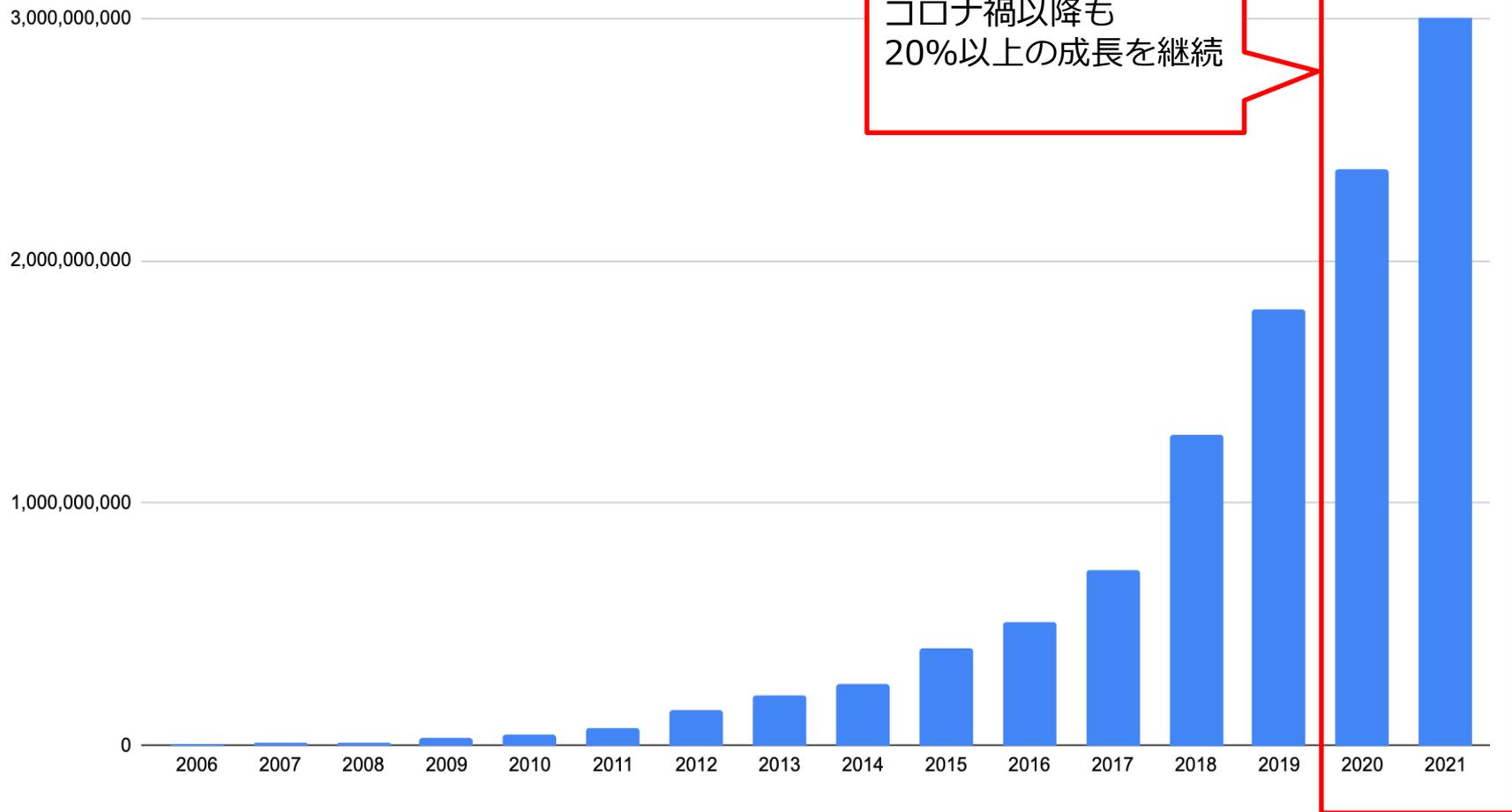
第1章の発表以降（2020年以降）

多くの方々から講演依頼をもらい、話をする機会が増え
同時に新たな顧客との接点もできた

「メンバー全員を尊重し、事業を成長させたい」

多くの依頼に応えていき、プロジェクトを増やしていった

売上推移





2022年5月、問題が表面化した
発生した事象としては、突然大型プロジェクトが終了したことだった
それまでの売上拡大の流れのなかで隠れていた問題が浮き彫りになった

クリエイションラインのビジョン

IT技術によるイノベーションにより
顧客と共に社会の進化を実現する

僕らの目指すべき北極星であり、このビジョンの
実現のために、組織の文化をよくしたり、関係の
質を良くするための取り組みを行ってきた



MOBILITY



LOGISTICS



COMMUNICATION

INNOVATION FACTORY

CO-CREATION

CO-CREATION

Help!

Help!

Trouble!

Agile

Agile
development

Cloud Native
Technologies

Multi Cloud

Facilities

Consulting

CO-CREATION

Help!

Help!

Help!

Help!



クリエイションラインのビジョン

IT技術によるイノベーションにより
顧客と共に社会の進化を実現する

「共創」 が僕らがやってきたことであり、やっていきたいこと

共創 = 共に考え、悩み、ぶつかり合いながらも、本当に価値のあるものを創り出していくこと

デンソー、ヨドバシカメラ、東京エレクトロン、ホンダなど多くの事業会社とそれを実現してきた

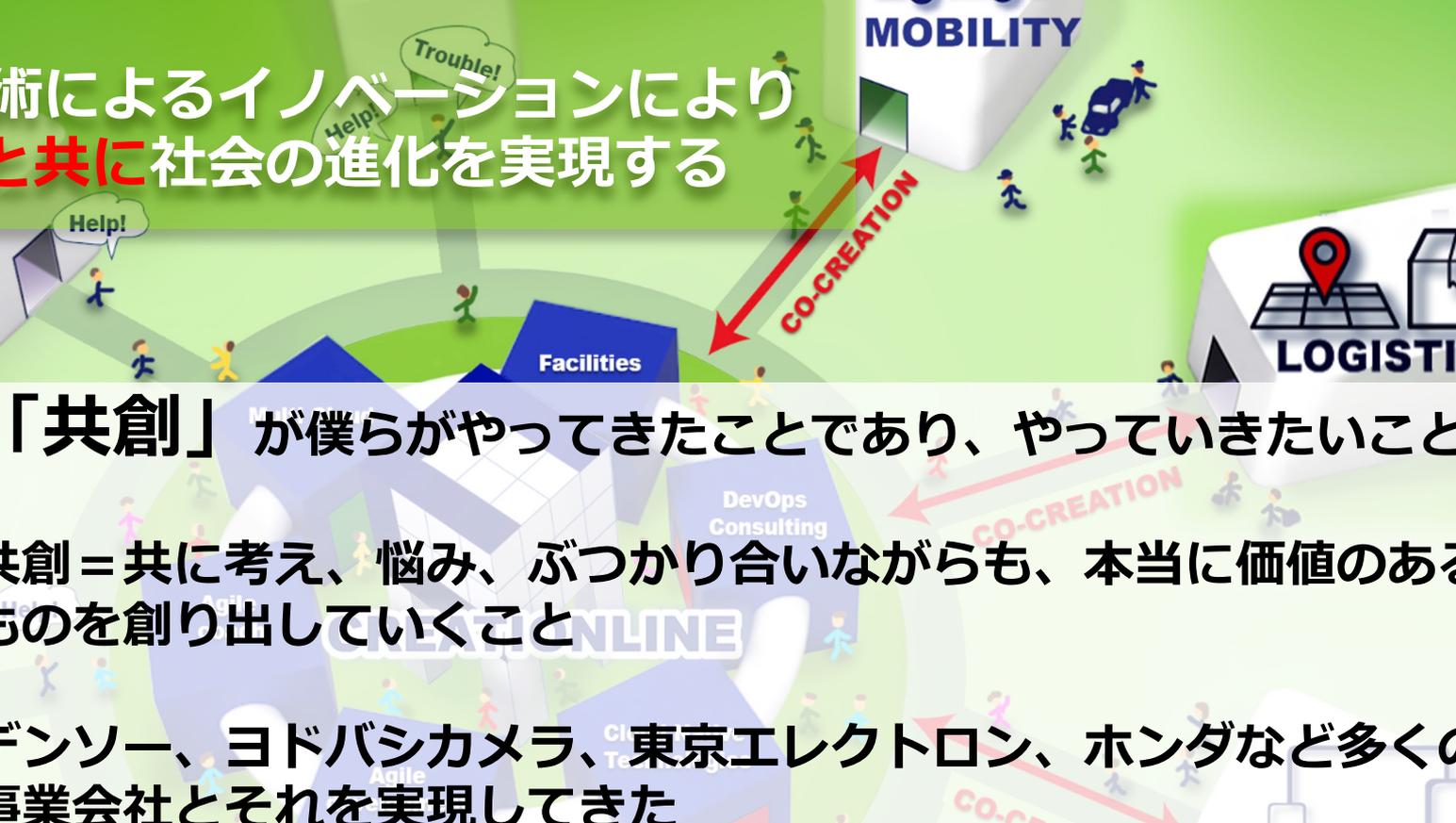
INNOVATION FACTORY



CO-CREATION

CO-CREATION

CO-CREATION



1.ビジョンに沿わない行動をしていた

急増するプロジェクトに対応していくため、BPメンバーを大量に採用

顧客が求めていた「共創」ではなく、アウトプットすることがゴールになっていった

CREATIONLINE
CAMP

2.私のリーダーシップの問題

みんなを尊重したいから、誰も傷つけないから、誰からの意見もできる限り取り入れ
実行しようとして、戦略の方向性が定まらない状態

みんなのことを尊重しようと思っていたが、だれも尊重していない

「主体性重視」ということを間違っメッセージングし、それを浸透させてしまった
何をやっても自由、成果も出さなくて許される環境を作っていた

A group of mountaineers are gathered on a rocky peak. One man in a blue shirt stands on a rock, pointing towards the horizon. Other climbers are sitting or standing around him, some with backpacks and climbing gear. The background features jagged, rocky mountains under a cloudy sky.

2023年 8月 事業構造改革開始

**「共創」に原点回帰し、それにフォーカスしていく
人員/体制を適正な状態に整理をすること**

事業拡大 < 共創

「共創」に原点回帰

Co-Creation Sherpa

2023年8月 事業方針 「Co-Creation Sherpa」

CREATIONLINE, INC.
MULTI-CULTURAL, INNOVATION, & GROWTH

JAPANESE | ENGLISH

会社概要 提供サービス 導入事例 コンテンツ 採用情報 Tech blog お問い合わせ

みなさまのWhyに伴走します

みなさまの「実現したいこと」を
より早くカタチにし事業価値を進化させていきます。



参照:
[Jamie McGuinness/Project Himalaya](#)

2023年8月 事業方針 Co-Creation Sherpa

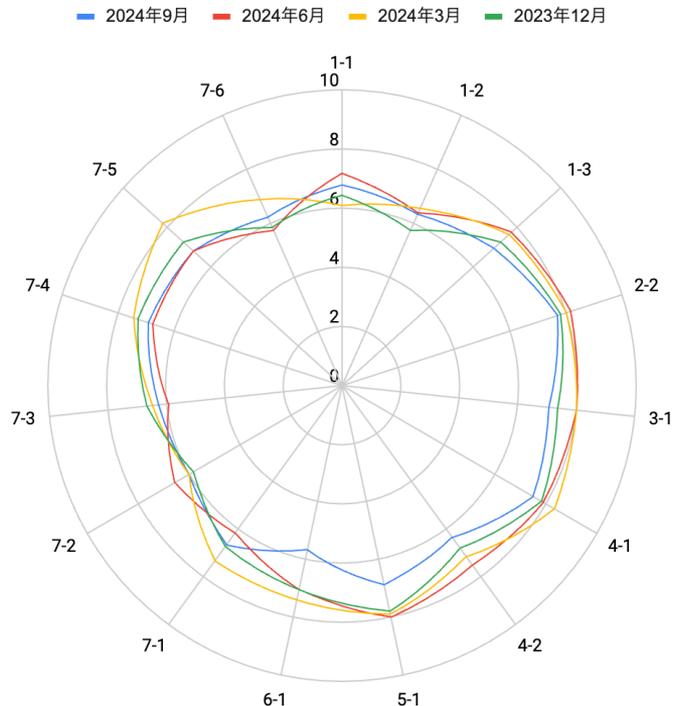
Co-Creation Sherpaの定義（正）

- 1.顧客のWhyに伴走できるプロジェクト
 - 顧客のゴールに向かって伴走できるプロジェクト
 - 顧客への価値提供のためのサイクルを回せるプロジェクト
 - プロジェクトの成果が顧客のビジネスに大きな影響を与えるプロジェクト
- 2.チームとして機能するプロジェクト
 - チーム（少なくとも2名以上）として参画するプロジェクト
 - チーム内で意見が自由に交換され、協力し合いながら進められる環境が整っているプロジェクト
- 3.コミュニケーションの円滑なプロジェクト
 - 顧客や他のステークホルダーとのコミュニケーションが円滑に行えるプロジェクト（お互いにHRTがあるプロジェクト）
- 4.自律性と創造性を重視するプロジェクト
 - 参画メンバーが自律的かつ積極的にタスクに取り組み、新しいアイデアや解決策を提案できるプロジェクト
- 5.プロフェッショナルな知識と経験を活用するプロジェクト
 - 参画メンバーの経験/知識/ノウハウが活かせるプロジェクト
 - 実行に対してチーム/メンバーが誇り/やりがいを持って参画できるプロジェクト
- 6.学習とスキルアップができるプロジェクト
 - 参画メンバーが互いに学び合い、スキルや知識を向上させる機会が存在するプロジェクト
- 7.「社会の進化」を実現できる（ビジョンにつながる）プロジェクト
 - CLのビジョン「IT技術によるイノベーションにより顧客と共に社会の進化を実現する」に沿い、参加メンバーがワクワクし、前のめりになることができるプロジェクト

Co-Creation Sherpaの定義（負）

1. 顧客のWhyに伴走できないプロジェクト
2. 顧客のキーマンやステークホルダーとのコミュニケーションが困難で、共有や協力が得られないプロジェクト
3. 実行に対して顧客側及びCLのチームやメンバーが誇りややりがいを感じられず、学び合いやスキル、知識の向上の機会が乏しいプロジェクト
4. プロジェクトの各ステータスが共有されず透明性がない、またメンバー（顧客側/CL側）が受け身で新しいアイデアや解決策の提案がないプロジェクト

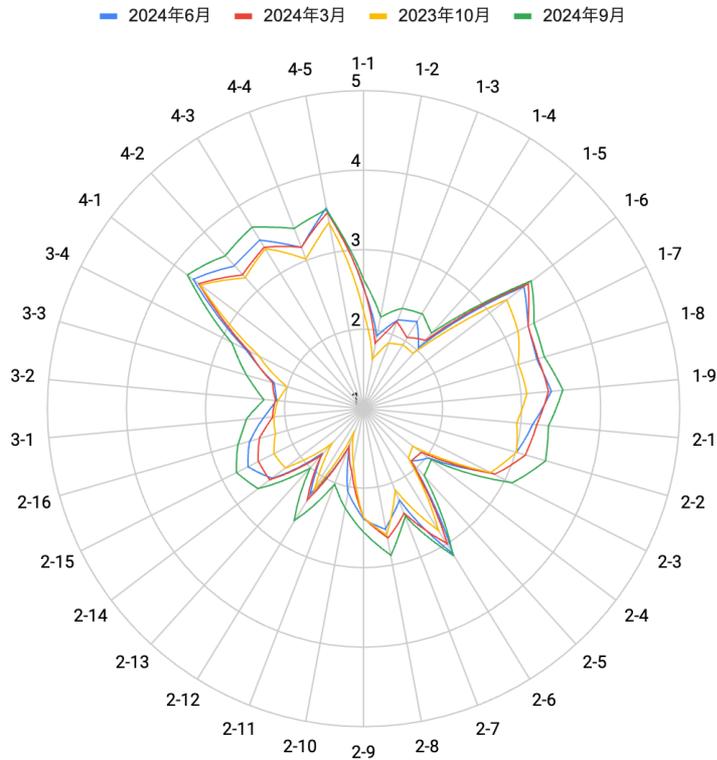
プロジェクトの状況を可視化



顧客のWhyに伴走できるプロジェクト	顧客のゴールに向かって伴走できるプロジェクト
	顧客への価値提供のためのサイクルを回せるプロジェクト
	プロジェクトの成果が顧客のビジネスに大きな影響を与えるプロジェクト
チームとして機能するプロジェクト	チーム(少なくとも2名以上)として参画するプロジェクト
	チーム内で意見が自由に交換され、協力し合いながら進められる環境が整っているプロジェクト
コミュニケーションの円滑なプロジェクト	顧客や他のステークホルダーとのコミュニケーションが円滑に行えるプロジェクト(お互いにHRTがあるプロジェクト)
自律的と創造性を重視するプロジェクト	参画メンバーが自律的かつ積極的にタスクに取り組み、新しいアイデアや解決策を提案できるプロジェクト
プロフェッショナルな知識と経験の活用	参画メンバーの経験/知識/ノウハウが活かせるプロジェクト
学習とスキルアップができるプロジェクト	実行に対してチーム/メンバーが誇り/やりがいを持って参画できるプロジェクト
「社会の進化」を実現できる(ビジョンにつながる)プロジェクト	参画メンバーが互いに学び合い、スキルや知識を向上させる機会が存在するプロジェクト
プロジェクトの運営状況について	CLのビジョン「IT技術によるイノベーションにより顧客と共に社会の進化を実現する」に沿い、参加メンバーがワクワクし、前のめりになることができるプロジェクト
	定期的なレビュー(振り返り)
	フィードバックの収集と改善策の検討
	新しい方法論の導入
	IaC
	CI/CD
品質/テスト(TDDなど)	

メンバーの状況を可視化

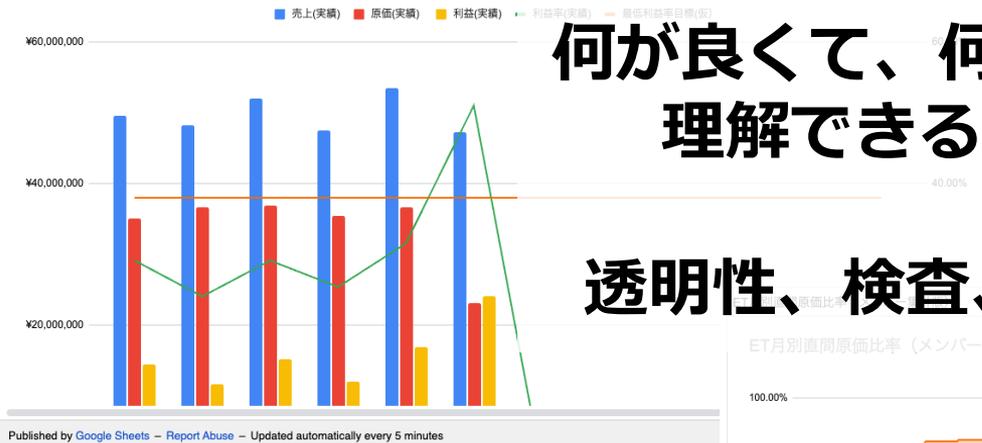
メンバーそれぞれの現在の状況を可視化して改善していく



継続的改善	VSMの理解
	VSMの実施 (ファシリテーション)
	イベントストーミングの理解
	イベントストーミングの実施
	カスタマージャーニーマップの理解と作成
	リーンキャンパスの理解と作成
	UI/UXデザインの理解
	定期的なレビュー (振り返り)
	フィードバックの収集と改善策の検討
	新しい方法論の導入
チームメンバー支援	
技術	顧客との対話
	設計原則
	実装プラクティス
	テスト
	開発環境
業務知識	業界知識
	関連法規・規制の知識
	キーパーソンとの関係
	過去の成功事例・経験
パーソナリティ	HRT
	Joy (顧客に対して価値を提供すること=成果をあげることを楽しみながら継続すること)
	学習
	リーダーシップ
	共感力 (顧客の実現したいことに共感し、価値創出へ追求する気持ち)

プロジェクト/チームの状況の可視化（定量的に）

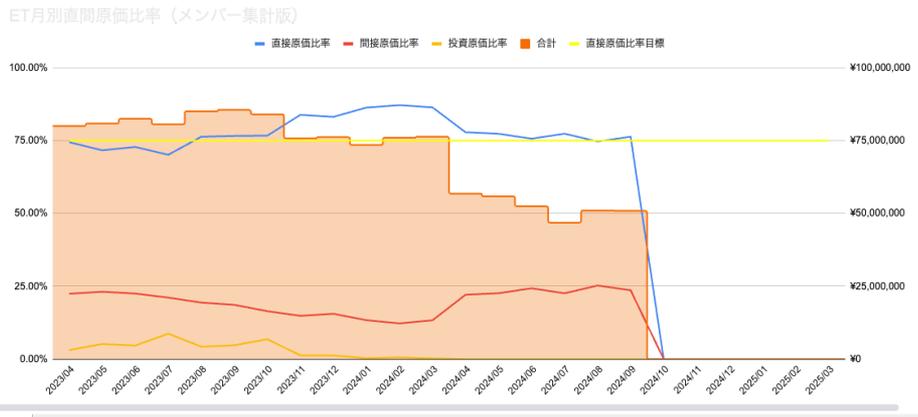
売上原価利益実績 利益率予実状況 売上見込確度 データ ピボットテーブル Hubspot連携データ TeamSpiri連携データ (自動更新)



何が良くて、何が改善すべき状況なのか 理解できるように数値化/可視化

透明性、検査、適応のサイクルを回す

Published by Google Sheets - Report Abuse - Updated automatically every 5 minutes



2024年7月 CL All Hands in 富山



全員で共に学び成長する文化を育む



レゴスクラム



AIアプリモブ開発

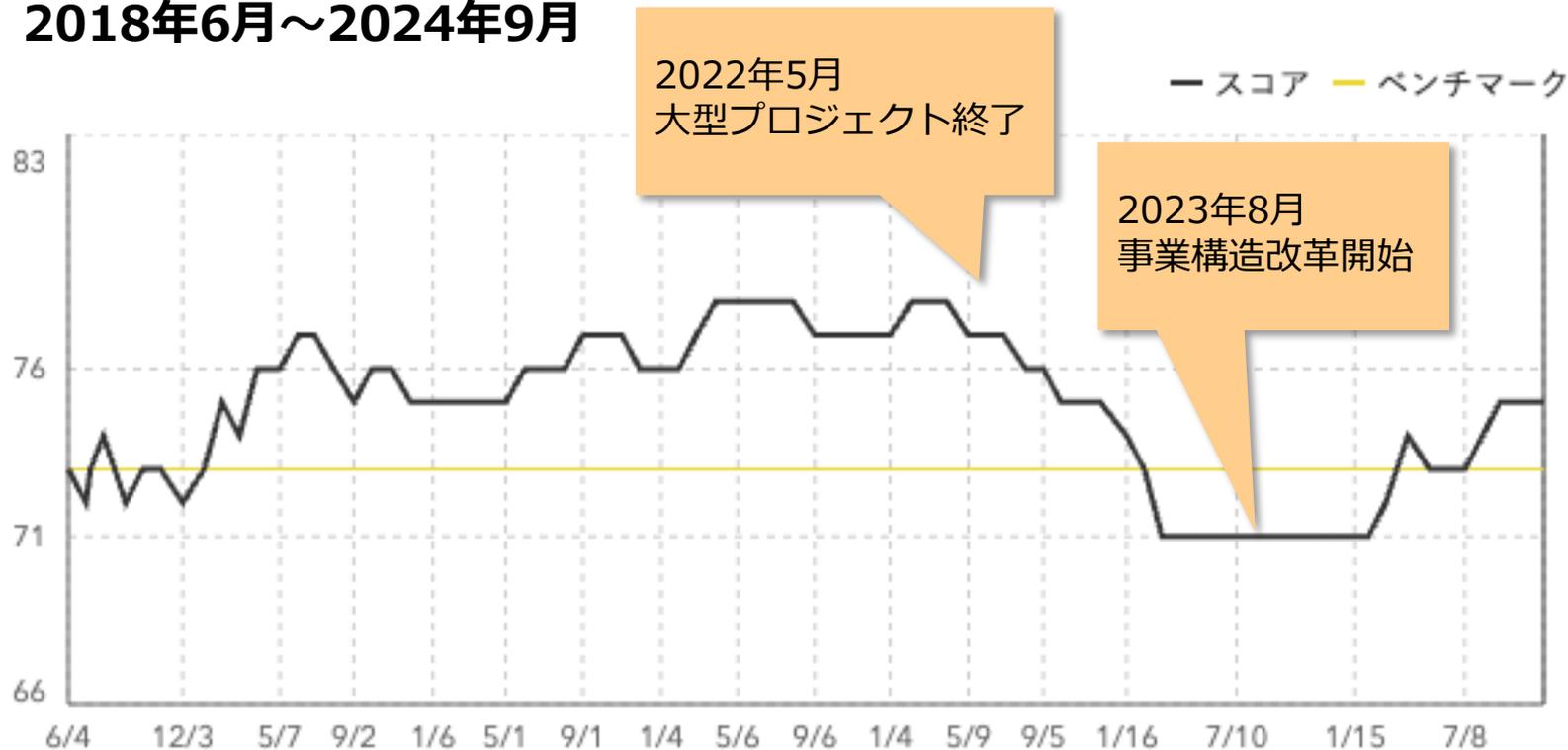


EBMワークショップ



**さまざまな取り組みの結果
透明性、検査、適応のサイクルが周りだし
業績は急回復**

エンゲージメントスコア推移 2018年6月～2024年9月



**共創 = 価値創出し続ける
事業モデルへの取り組み**



CREATIONLINE, INC.
PLANNING, PROPOSAL, CREATION, AND SOLUTIONS



Tech blog ↗

DOWNLOAD

CONTACT

ABOUT US • SERVICE KNOWLEDGE • RECRUIT • INFORMATION •

Commit to Value Creation

Scroll

A photograph of two men shaking hands on a mountain peak. The man on the left is a white man with a beard and sunglasses, wearing a dark puffy jacket and a large backpack. The man on the right is an Asian man wearing a light-colored sweater with 'SHERPA' printed on it. They are both smiling and looking at each other. The background shows a vast mountain range under a clear blue sky with some clouds. A prayer flag is visible on the right side of the frame.

共創 = 成功にコミットする

顧客が成功したときに、僕らも成功する

VALUE

DESIGN

OPERATION

対価：稼働工数ではなく、創り出した価値をベースに発生
新しいサービスによって発生した売上または利益を元に対価を算出する

Co-Creation Value

VALUE CREATION

Co-Creation Value

MIND
成果にコミットする

RISK
発注側 = 受注側

PAYMENT
創り出した価値



マインド



リスク



対価

タイムチャージ(人月契約)

MIND
任された役割を担う

RISK
発注側 > 受注側

PAYMENT
稼働工数

より経済効果を高める→ 社会の進化

Joy, Inc. in Japan Chapter 2

まとめ

想いとは裏腹に、良くない環境を作り出してしまっていた

売上拡大に目が眩み、ビジョンとは違う方向に進んでしまっていた

現実を受け入れ、原点回帰

信頼の再構築、透明性/検査/適応のサイクルを回す

→ 次のステージへ

失敗は時に、自らの殻を破るチャンスにもなりうる

Joy, Inc. in Japan Chapter 2

to be continued

