

# Tech Talk #14

リモートワークの今までと  
これからのは話

@tatsuroro

2017.5.17

# tatsuroro

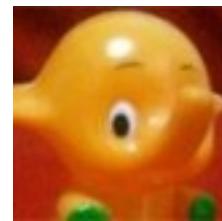
福岡からリモートワークしています



**本日お話するのは、リモートワークを  
Teck で Kaizen する Talk です**

# リモートワーク in Kaizen Platform, これまでの振り返り

# 明快なガイドラインがある



- リモートワークについての考え方(マネジメントの見解および採用について含む)/2015年10月版
- リモートワークのガイドライン
- リモート会議のガイドライン
- 情報共有のガイドライン

# 自由な働き方



@iandeth

**7/17 - 7/23 沖縄(宮古島)で休暇とります&リモートワークします**

udokenとともに(現地in/outは別日程)夏休みスタート直後の3連休で航空券が取り辛く対応+そうだ浜辺で仕事してみたいぞ=上記日程**リモート**...



@naoya@github

**7/14 ~ 7/17 沖縄からリモートワークします**

せっかくなので、沖縄滞在を延長して先方の合宿に参加しつつ**リモートワーク**します。



@yoshiakisudo

**2015/1月いっぱい北海道からリモート勤務します**

なにこれ 来月いっぱい北海道(札幌の中心地)から**リモートワーク**します  
で一時間弱 羽田まで90分 適度に大きい都市 ネットワーク環境...



@funami

**日報 2015/06/05 6/8から6/12はWWDC参加でお休みします**

6/13以降は、セドナ@アリゾナから**リモートワーク**予定です。



(この時は休暇でしたっけ、、、?)

**最近は社会の追い風も**

クラフトボス『新しい風・誰もいない』篇

# 皆で意識的に努力してきている



@naoya@github

1年以上前

Slack でぶつぶつ独り言をいう試み(社内 Twitter ごっこ)をやっています

7 23

Slackで簡単に「日報」ならぬ「分報」をチームで実現する3ステップ～Problemが10分で解決するチャットを作ろう 今朝こんな記事をみかけました。かいつまんでいうと Slack にひとりごとをつぶやくチャンネルを作る そこでぶつぶつぶやくつぶやきを...



@morygonzalez

2015/08/28 16:50:08

週報 2015/08/24 - 2015/08/28

## 所感

やはり対面で仕事するのはいつでも ku さんとかに質問ができる便利でした。ただリモートワーク全否定してしまうと僕が会社に雇われてるの自己否定してしまうことになるので、離れていてもこの良い感じを生み出せるように工夫を重ねていきたいと思います。とりあえず刺身さんの リモートで働く開発者が行うよいたった二つの習慣 - [@kyanny's blog](#) という記事を参考に、Slack で存在アピール&仕事してるアピールしていきたいです。

**リモートワークは  
十分に機能しているだろうか？**

**みなさんどうですか？**

# フルリモートのメンバーで振り返りをやってみた

@jimbo @morygonzalez @tatsuroro

## 結果

- フルリモートは基本つらい、という話になった
  - リモートワークを掲げる会社だけど、東京近郊以外はマイノリティ
  - あえて自分から選択してるのだから、トレードオフは自分で解決に動く
  - この talk はそのためのアクションでもあります

なぜつらいのか  
改めて掘り下げてみた

# ドキュメンテーションが足りない?

Qiitaなどで共有は十分になされている

- プロジェクトが佳境の時は、**キャッチアップできるか不安** になる時も
- 皆忙しいので丁寧な情報共有をしきれない時もある
- 暗黙知をなくす意識は皆で持ち続けよう
- 不安に思ったらすぐに「あれってどうなってます?」アクションを取るべし

# 心理的安全性に課題？

- メンバー、マネージャーの皆、HRT は意識していると思う
- なので、これが大きな課題というわけではなさそう
- ただ、チーム内で人柄の相互理解が進めば、仕事の質も良くなることはある
  - つきあい長いと、離れててもなんとなくお互いの考え方を理解できたり

# ゆるいコミュニケーションの不足

- 雜談しづらい (Slack に #times\_hoge はあるけども)
- オフィスに居れば気軽に声をかけられる
- キャッチアップのしづらさ
  - わざわざビデオ会議 or Slack call するほどでも、、、

# よそのやり方も参考にしてみた

- オフショア開発の場合
- ソニックガーデンの場合

# オフショア開発はなぜうまく回るのか

- タスクの分担が明確
- 上意下達が前提にある（それぞれの方針が事前に明確になっている）
- チームはそれぞれの Shore に分かれている
  - チームの代表同士が会話してるので、実質 1on1

# ソニックガーデンのやりかた

- Remotty を活用 (Squiggle 的なはたらきをしている模様)
- 「メンター制」 「毎週のふりかえり」 等、こまめにコミュニケーションして課題感を棚卸ししている

# ソニックガーデンのやりかた

- 全員でPCとイヤホン を使ってビデオ会議に参加
- プロジェクト会議の参加者は最大3~4人までと限定
  - 会議に直接出ない選択肢も
  - 録音しておいて、キャッチアップしたいメンバーは後から聞く

↑ 参考になりそう

“リモートワークを成功させようとい  
う、メンバー全員の合意があること”

ソニックガーデンはなぜリモートワークを成功させたのか—  
離れても仕事がうまくいく4つの秘訣

# Kaizen Platform でも、 部分的にはうまくいってる

- Hangout, Zoom は日常的に活用しているし
- 開発のパフォーマンスに明らかな差があるわけではない

# 掘り下げてみて、わかつてきたこと

- コミュニケーションにいつも課題がある
- キャッチアップが必要になる & やりづらさがある
- 少人数(2人~5人)でプロジェクトを進めている時は、あまりつらくない
  - こまめに Sync するコストが低いから？

**[全社合宿] -----> [少人数プロジェクト開発]**

この2つの間で課題を感じている

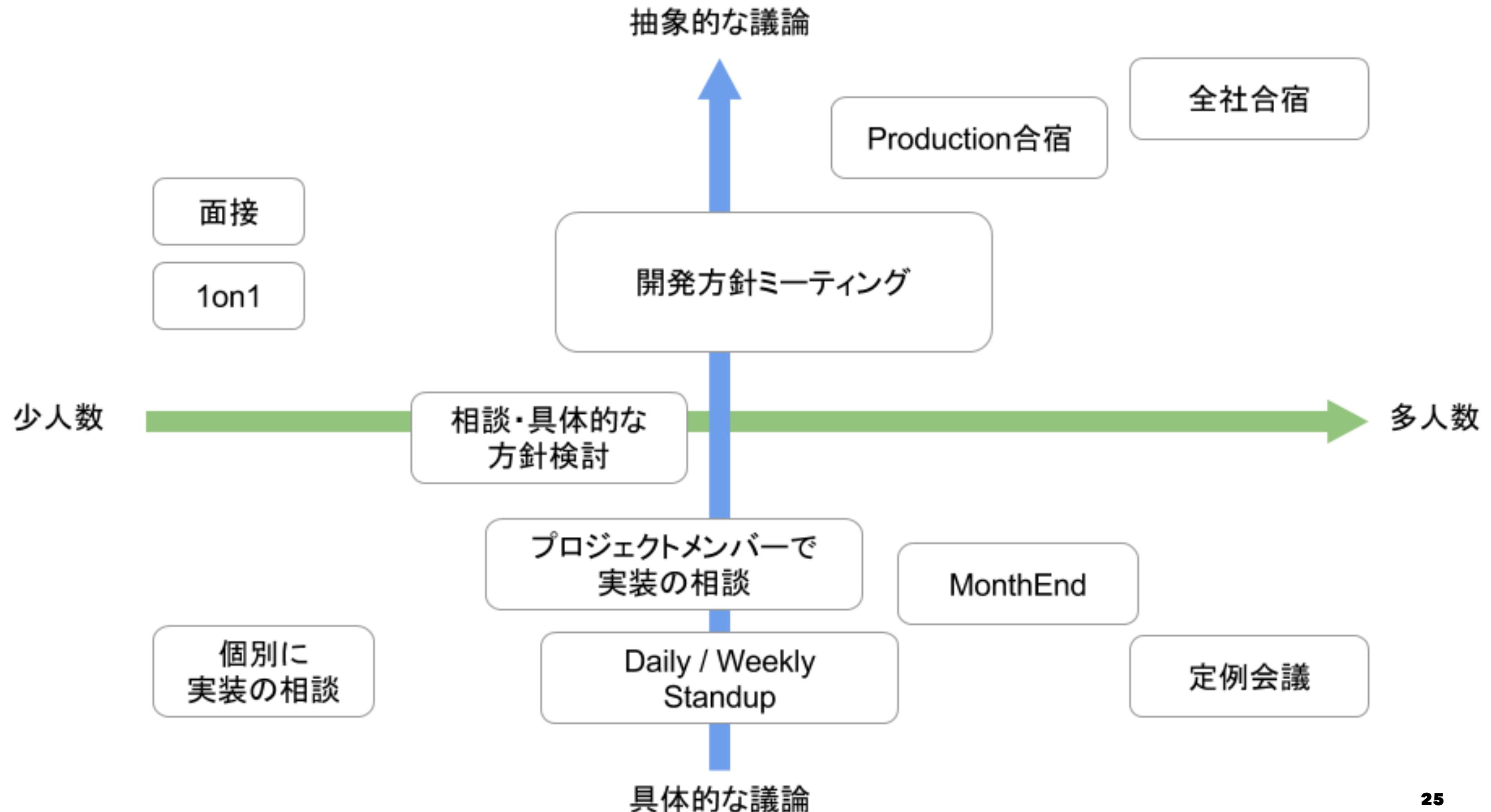
うまくいく  
ミーティングと  
そうでない  
ミーティングがある

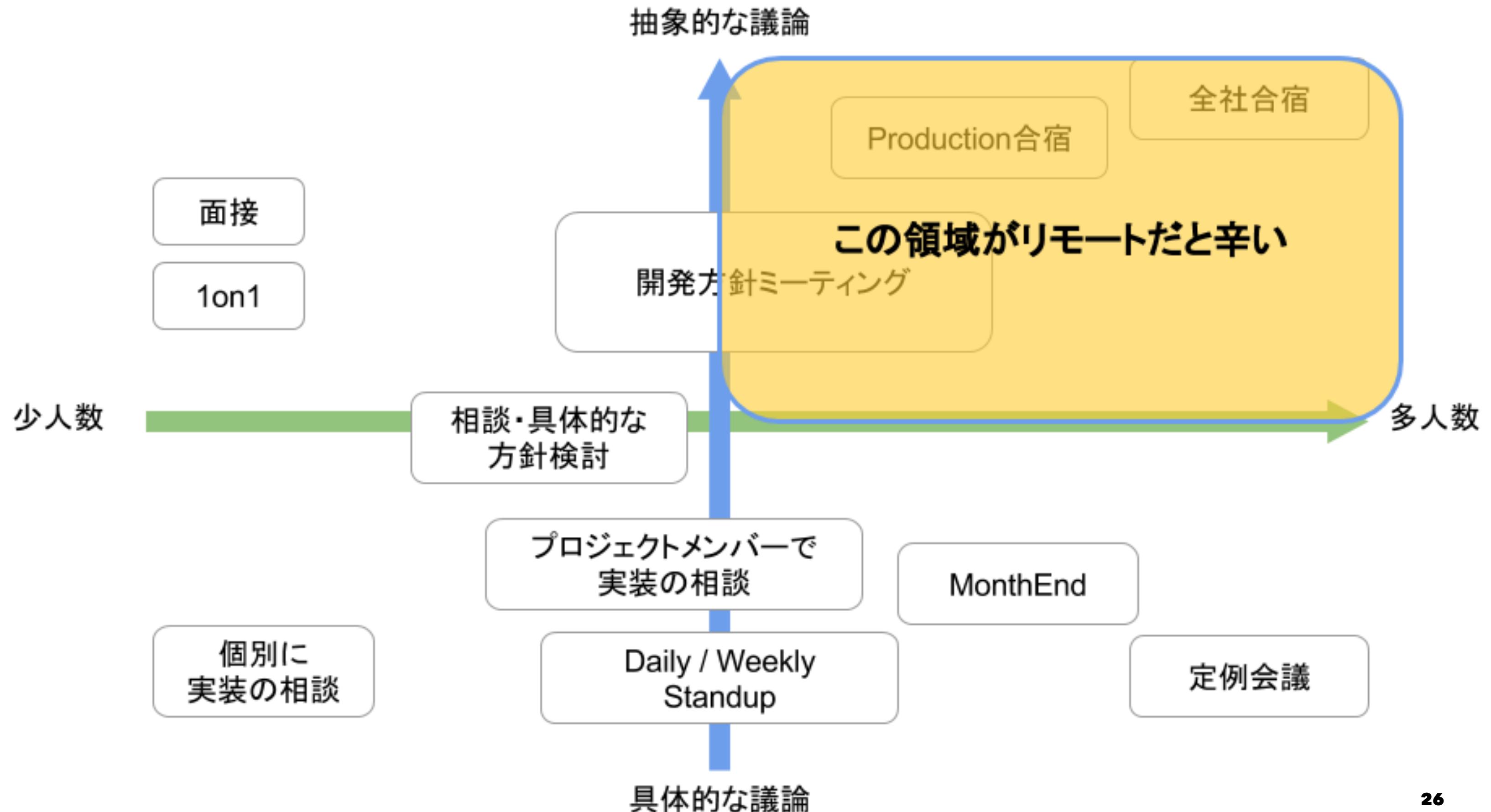
# 会議体の種類とリモートワークの関係性

リモートワークでつらさを感じるポイントと、  
ミーティングのスタイルや内容に相関がありそう

## 着目点

- 人数
  - オフィスメンバー / リモートメンバーの比率も場合により考慮
- 議論の抽象度





**抽象度の高いミーティングや  
議論のポイントが定まってない場合は  
なるべくオンラインに寄せた方がいい**

# ミーティングのフォーマットによって、 スタンスを使い分けることを"全員が"意識する

リモートメンバーを含むミーティングのスタイル

人数	抽象度	スタイル
1on1	低～中	必然的にお互いリモートスタイルになる
3-6人	低～中	できれば <b>全員</b> リモートスタイルで
7-14人	中～高	リモートメンバーはオブザーブする(必要なら出社)
それ以上	高	オフサイト合宿

※ これに時差が加わると、さらにスタイルへの配慮が必要

# プロジェクト会議の参加者は最大3~4人までと限定

なるべくこうした方がいい

- 早めに担当を分担、チームを小分けにして裁量を持つ

**JP × US × 抽象度高 × 大人数**

無理ぽい

ミーティングが  
オンラインになると  
失なわれるもの

# 熱意、場の空気、発言のニュアンスなど ノンバーバル・エモーショナルな要素

"対面では簡単に伝わるのに画面越しでは伝わらない何か"

- 人間が普段無意識にやっている、コミュニケーションを補足しているもの
  - <--> 初音ミク、ペッパー

# F2F のようなミーティング感

例えば今朝、F2F のほうがいいこと、リモートの方がみたいな声もありましたが、自分としてはそこからさらに一步進めて、どのようにすればF2Fのようなミーティング感をリモートでも演出できるか、みたいなところに興味があります。



@naoya@github

2014/03/07 09:59:04

REMOTE



去年くらいのRebuildでnaoyaさんが言ってたけど、雰囲気（感情）が伝わるツールが欲しいって言ってたけど、やっぱそうゆうのもっと必要だろくなと思った。

# コール & レスポンスによる共感・共鳴のコミュニケーション

A 「〇〇〇〇 っていう方針でいこうと思うんです」

B 「つまり XXXX なサービスにするということ？」

A 「そうそう」

B 「なるほどね、いいんじゃない」

C 「△△△△ っていうツールとか活用できますよ」

A 「いいっすね」

- 共感を伴う議論において **テンポの良さ** は重要な要素
- 「間」 は大事
- 会議室でテンポよく議論が進んでいると、リモートから会話に入りづらい
- オンラインミーティングにつきもののレイテンシと、非常に相性が悪い

# Google は「密集」する道を選んだ

Googleの例では、社員同士が密集した空間でやり取りを行い、相互に刺激し合って新しいアイデア、イノベーティブな観点を発見することを重視しています。

「密集」をまず選択し、そこで問題となる部分の多くは、高収益体質がカバーするという構造

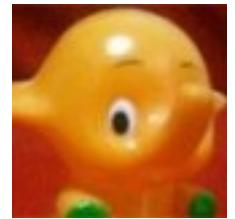
# Google は「密集」する道を選んだ

「密集」の良さに関する今回の議論では、特に「前例のない新しいプロジェクトに取り組む」「役割が定まらない新しいメンバー同士で仕事をする」といった場面に適している

「密集」してプロジェクトを進めることで「熱気」が共有され、チームの営みがさらに加速する

リモートで「雰囲気」  
無理なのか？

「熱気」を共有するのは



naoya といえば、、、

# Rebuild

機材や録音・編集処理を年々改善していく、とても聴きやすいことで定評がある



Podcasting Guide 2017

# 他の Podcast と比べた時の、 伝わってくるニュアンスの量

Rebuild と、 genba.fm との比較

- 機材、環境が違うと明らかに差がある

※ genba.fm もこれから改善するのですが

# 音質、レイテンシが問題なら 技術で霧囲気問題を解決できるのでは

- 高品質な機材を用いて
- 高品質なボイスチャットができれば、多人数のオンラインミーティングで臨場感を得られるかも

# コミュニケーションツールを試す



# 全員リモートの Discord 環境を作った

- 雑談タイムを設けて、皆でDiscordの音声チャンネルを開いて仕事
- オフィスメンバーも皆高性能マイク & イヤフォンを使用



# 結果

- 低レイテンシ
- 高音質（ニュアンスまで拾える）

非常に臨場感高く、**F2F感**のあるトークができるようになった

# 雑談にも、開発中のコミュニケーションにも有意義

- Discord、とても臨場感あって良いです
  - あとは必要に応じてお互いの顔が見えるようにできて
  - スクリーンシェアがあれば完璧



- Hangout or Zoom すべて解決できればベストだけれども
- Amazon Chime結構良さげ（検証中）
- **Slack Call** に **Voice, Video, スクリーンシェア**が揃った

# よくあるシチュエーション

会議室に Yeti Mic ひとつ、5~6人で議論(1~2人リモート)

- マイクから遠いと声が聞こえづらい
- 話しかけるタイミングを取りづらい
- スピーカーからの自分の声のボリュームが気になる  
(「うるさっ」とか、「声ちっさ」っていう不具合)
- 環境セットアップまでのタイムロス

## 具体実装の議論なら

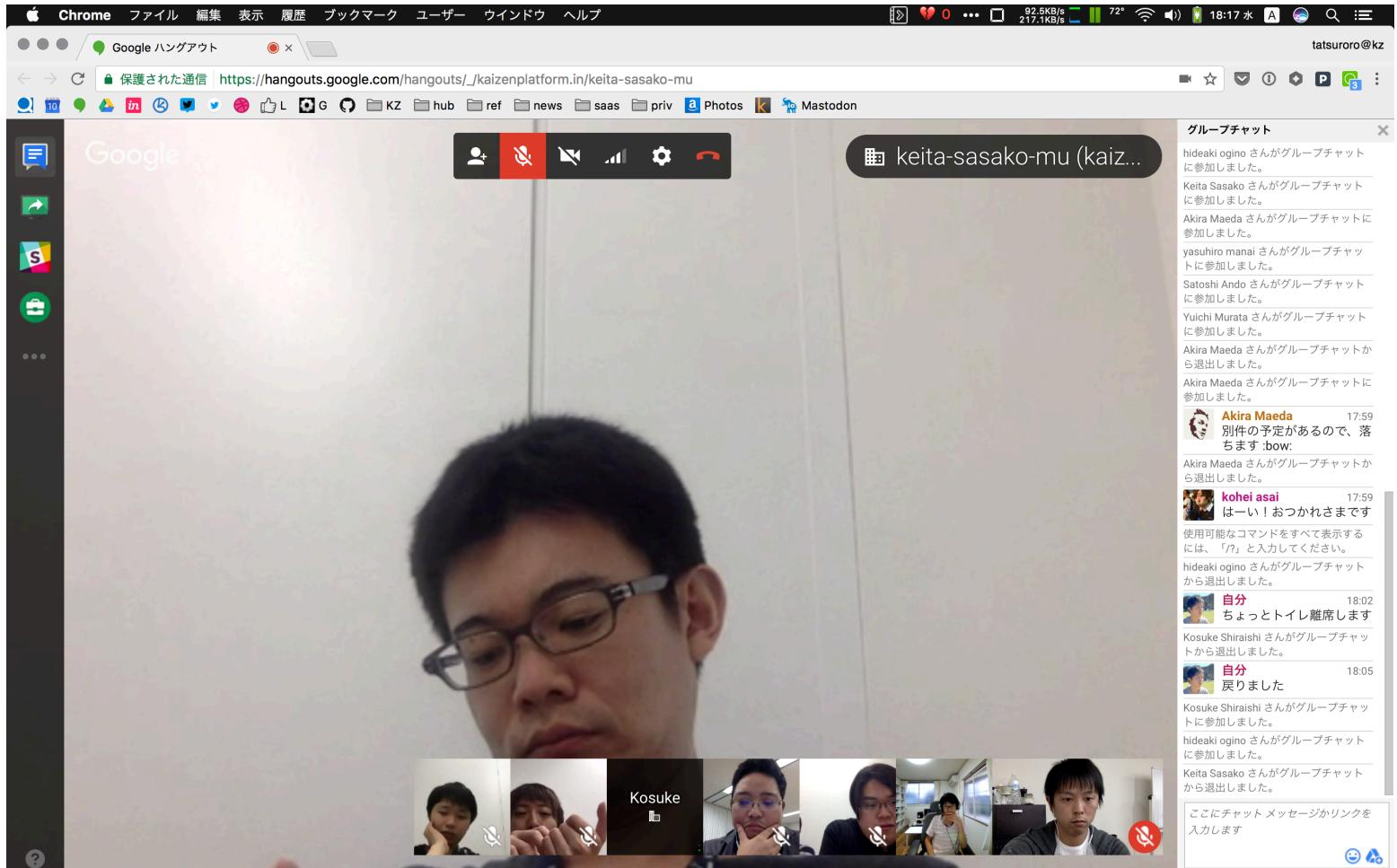
- リモートメンバーはオブザーブに近いスタンスを意識して、タイミングを見て質問して理解を同じくする、でも大丈夫

## 抽象度が高くなりそうな議論の時は

- みんなイヤフォンしませんか？
- でも、ずっとコードぶら下げるの面倒ですね
- AirPods or others, アリなのでは？ (検証したい)



# 「全員リモート」の話は ガイドラインに書いてあつたりする



全員 Hangout で顔を出すようにしています

# 「抽象度の高いミーティングはオフラインに寄せせる」



# まとめ

# リモートワークは一日にして成らず

- まずは課題をみんなで共有しよう
  - ミーティングのフォーマットを意識する
  - 「皆がリモートワーカーである」という意識

# Kaizen を続けよう

- オンラインミーティングで雰囲気を伝える努力
  - 会議体に適したツールを試しつづける
  - 良い機材を使おう
- リモートでも雑談しよう
- もちろん定期的に顔合わせるのは大事
  - プロジェクトの状況に応じて、責任持つて柔軟に動く

# 雑談大事。

- 1on1 でも、XonX でも
- “人間は感情の生き物です”
- 情報のキャッチアップもしやすくなる
- 誰かが声かけてもいいし、雑談を促す BOT がいてもいい

# 「皆がリモートワーカーである」という意識

皆がリモートを得意にする必要があります

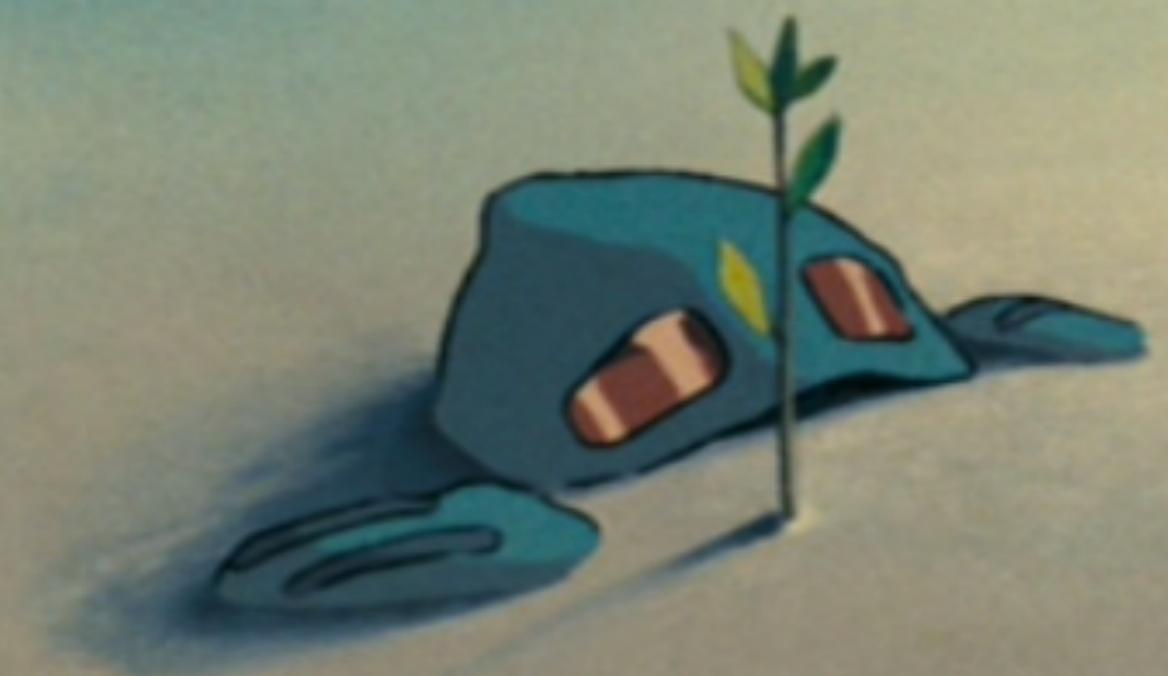
Remote isn't just  
for **remote people.**

# 働き方の自由は幸せにつながる



働きたいと思う企業を自分達で構築する。

Build the company where  
**YOU WANT  
TO WORK**



おわり