

## 【オンライン会議に関する調査】 オンライン会議において、相手の振る舞いに 違和感・不快感を感じている人は約6割。

- ・画面共有のスムーズさ・大人数での連携などが相手への好印象につながる事が判明
- ・会議環境改善のために会議用機材やシステムなどを新たに導入する企業も

バルコ株式会社（本社：東京 代表取締役社長：加藤 浩典、以下「バルコ」）は、2021年9月「オンライン会議に関する調査」を実施いたしました。新型コロナウイルス感染拡大から1年以上が経過する今、会議形式は急速に変化を遂げ、今や「オンライン会議」が主流となっています。

本調査では、オンライン会議において感じる違和感や不快感、また好感度が上がるような振る舞い等について調査を行いました。

### 調査結果サマリー

- コロナ禍2年目の今、リモートワークを実施している企業は、昨年12月調査時より+5.7%の70.3%
- オンライン会議のうち4割以上は、自宅・会議室からの参加者が混同していることが判明
- 対面の会議とは異なる「オンラインならではのマナーやルール」が醸成されていると感じる人は約6割。  
音声・カメラ・資料共有等のルールづけがトップ3にランクイン。  
オンライン会議への入出時間について、対面実施時より-0.9分の「5.8分前」が最適と考えられていることも判明。
- オンライン会議において、対面時には感じなかった違和感・不快感を感じている人は約6割。  
半数以上の人々が「画面共有がスムーズでない」ことに違和感・不快感を抱いていることが判明
- オンライン会議において感じるストレスは、音声・カメラ・画面共有等に関する事が上位に。  
ストレス改善の為、会議用機材や会議システムを導入する企業も。
- オンライン会議で好感度をアップするには？  
大人数での連携や、共有画面切り替えのスムーズさが重要視されていることが判明

#### 【調査概要 「オンライン会議に関する調査」】

調査日 : 2021年9月

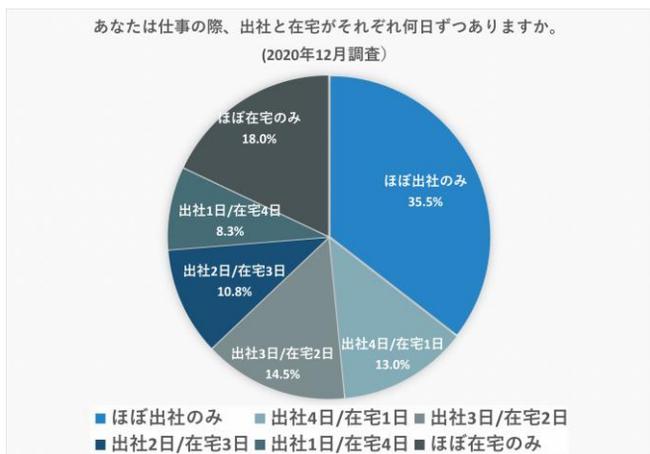
調査方法 : インターネットリサーチ

調査対象 : 有職者（会社員、経営者・役員、公務員）、所属組織にてオンライン会議の実施がある方（20～60代 男女）

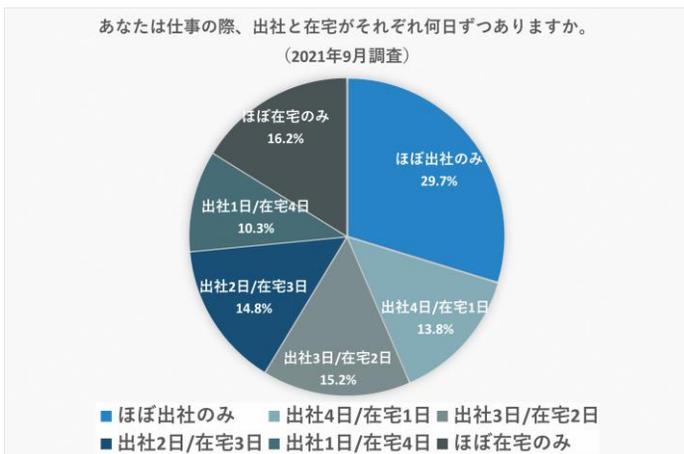
サンプル数 : n=400（性別均等割付）

## ■コロナ禍2年目の今、リモートワークを実施している企業は、昨年12月調査時より+5.7%の70.3%

「仕事の際、出勤と在宅がそれぞれ何日ずつあるか」の調査を行ったところ、ほぼ出勤のみと回答した人が29.7%、ほぼ在宅と回答した人が16.2%、出勤・在宅を併用している人が54.1%という結果となりました。全体で、リモートワークを実施している企業は昨年12月に実施した同調査時より、+5.7%の「70.3%」という結果となりました。



2020年12月

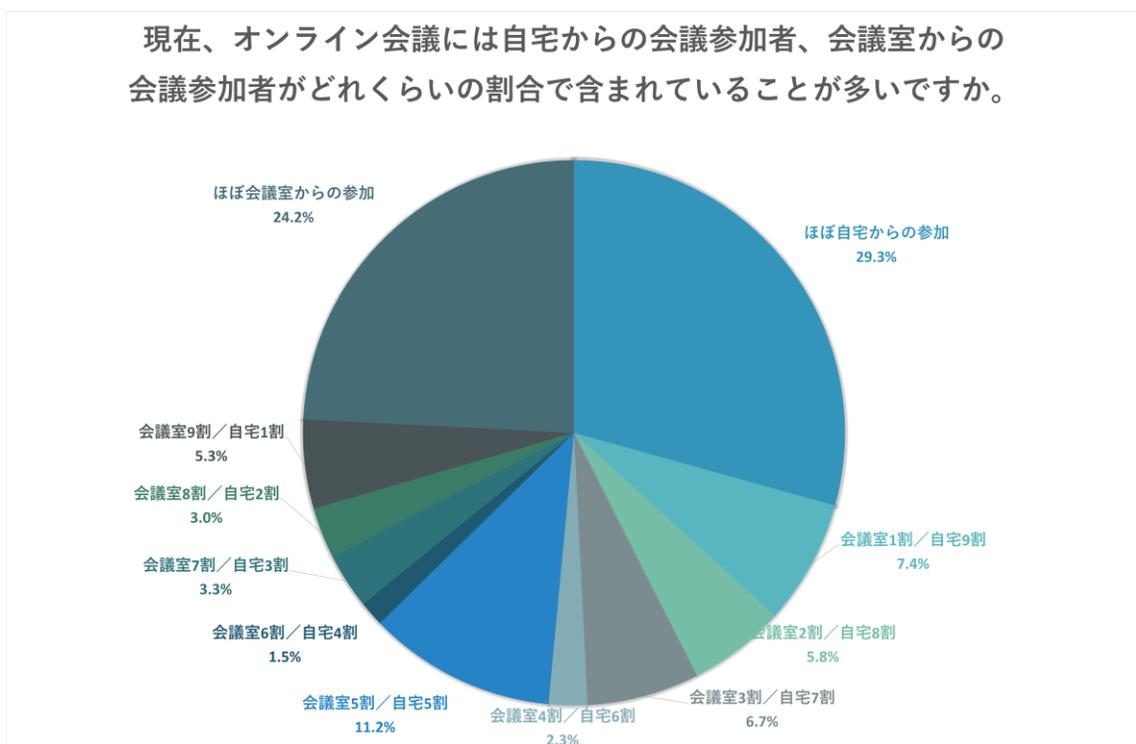


2021年9月

## ■オンライン会議のうち4割以上は、自宅・会議室からの参加者が混同していることが判明

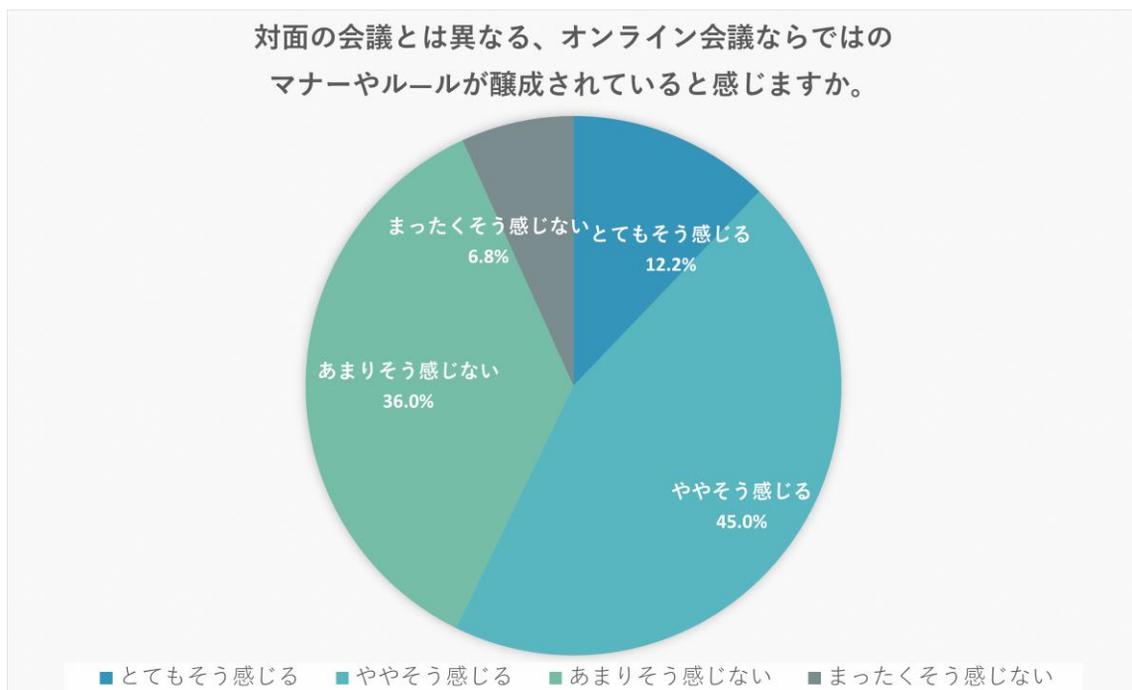
オンライン会議実施の際、自宅からの会議参加者、会議室からの会議参加者がどのような割合で含まれていることが多いか調査を行ったところ、ほぼ自宅からの参加と回答した人が29.3%、ほぼ会議室からの参加と回答した人が24.2%、自宅・会議室からの参加者が混在していると回答した人は46.5%という結果となりました。

自宅・会議室からの参加者が混在する会議に関しては、会議室参加と自宅参加の比率が1:1のケースが最も多いことがわかりました。

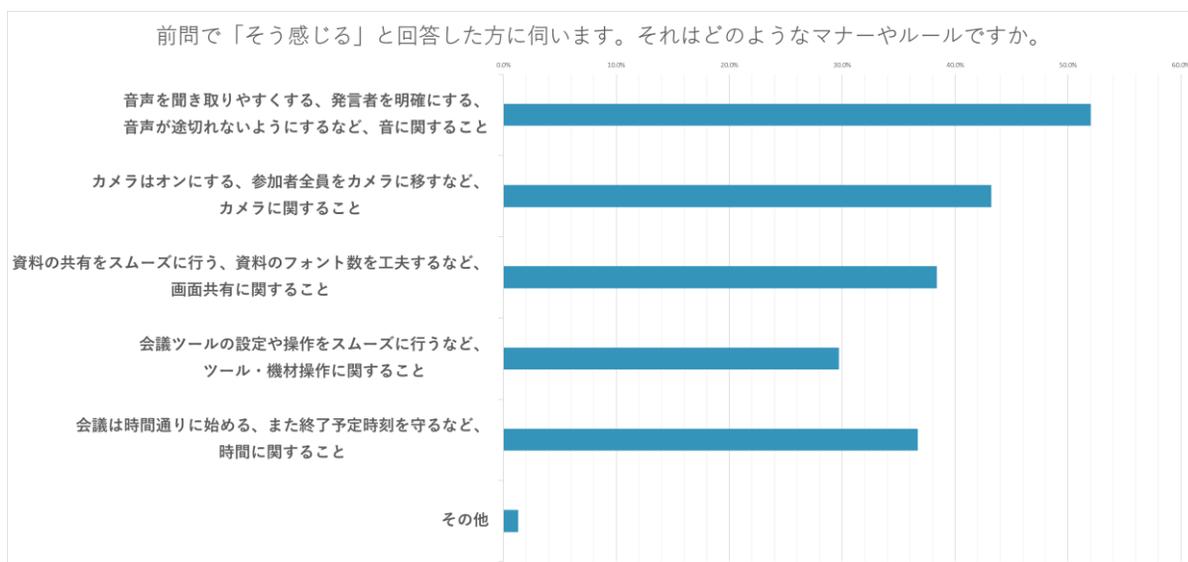


- 対面の会議とは異なる「オンラインならではのマナーやルール」が醸成されていると感じる人は約6割。音声・カメラ・資料共有等のルールづけがトップ3にランクイン。オンライン会議への入出時間について、対面実施時より-0.9分の「5.8分前」が最適と考えられていることも判明。

オンライン会議について、57.2%の人が「対面での会議の際には感じていなかったマナーやルールが醸成されていると感じている」ことがわかりました。



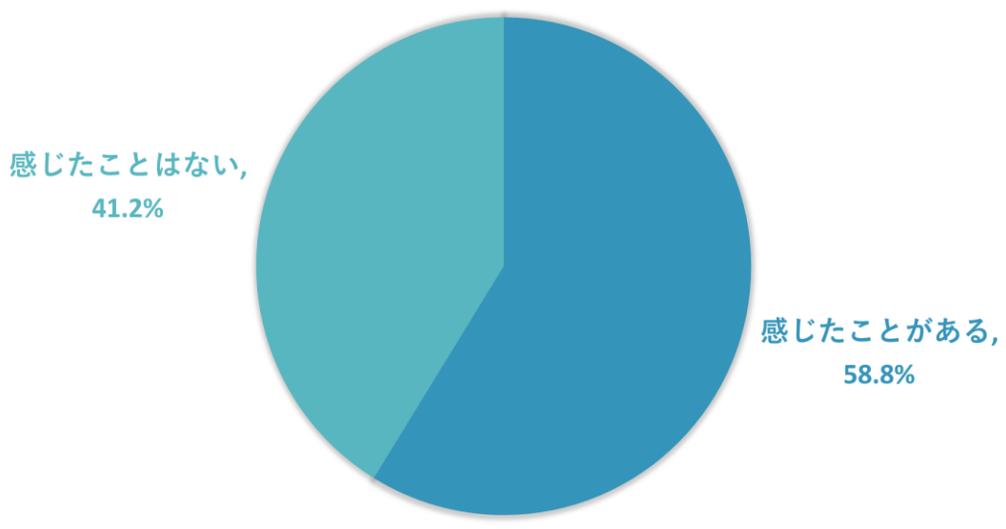
マナー・ルールの内容としては、音声を聞き取りやすくする、発言者を明確にする、音声が途切れないようにするなど、音に関することが50.2%、カメラはオンにする、参加者全員をカメラに移すなど、カメラに関することが43.2%、資料の共有をスムーズに行う、資料のフォント数を工夫するなど、画面共有に関することが38.4%といった結果になりました。



また、対面での会議とオンライン会議それぞれにおいて、会議室（URL）への入出時間について調査を行ったところ、対面会議では平均で6.7分前、オンライン会議では、対面会議より-0.9分の5.8分前が最適な入出時間であると考えられていることがわかりました。

■オンライン会議において、対面時には感じなかった違和感・不快感を感じている人は約6割。  
半数以上の人々が「画面共有がスムーズでない」ことに違和感・不快感を抱いていることが判明  
オンライン会議の際、対面では感じなかった違和感や不快感を感じたことのある人は58.8%という結果となりました。

オンライン会議の際、対面では感じなかった違和感や不快感を感じたことはありますか。



オンライン会議の際に感じる違和感・不快感の内訳については、「共有画面の切り替えがスムーズでない」ことが55.3%で第1位となりました。

- TOP3については以下となります。
- 第1位：共有画面の切り替えがスムーズではない（55.3%）
  - 第2位：電波状況が悪い（54.0%）
  - 第3位：表情・ボディランゲージが伝わっていない（40.9%）

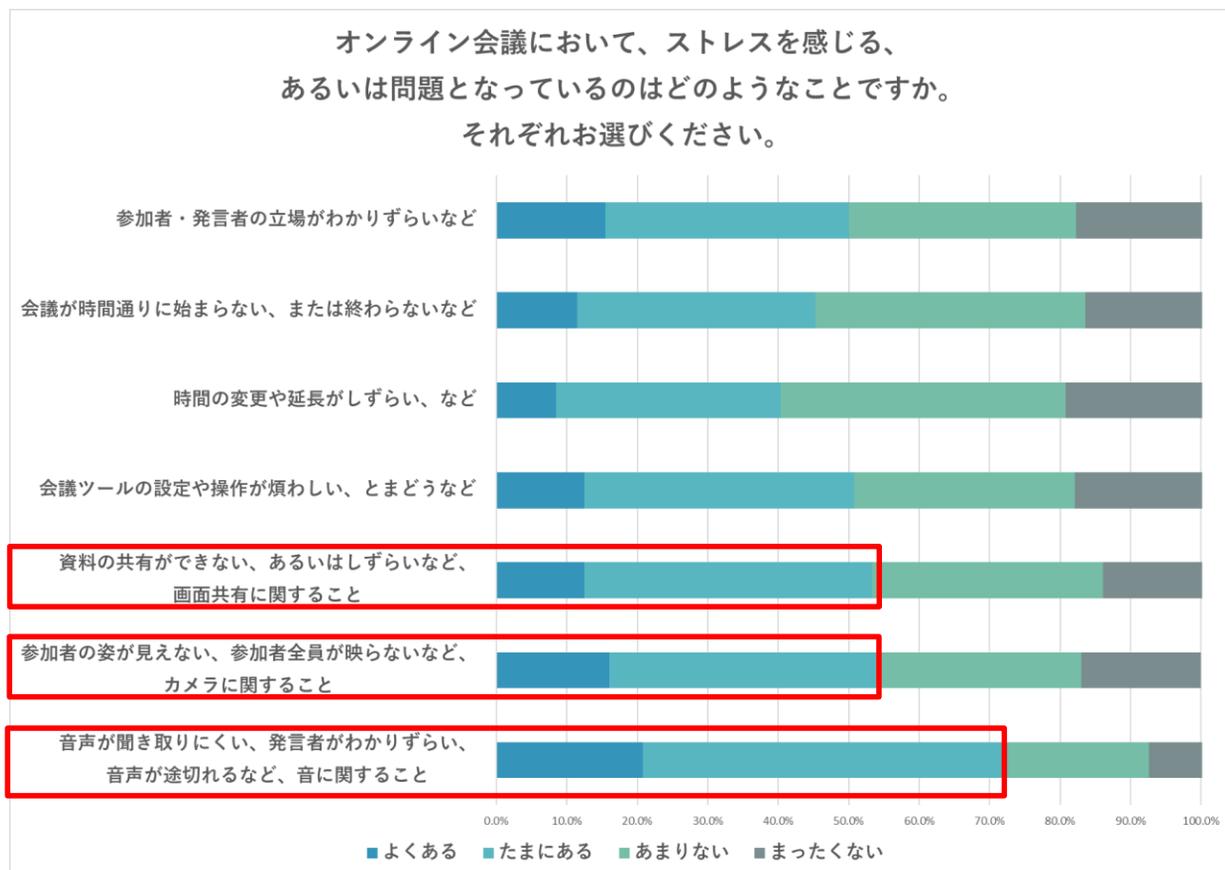
前問で「違和感や不快感を感じたことがある」と回答した方にお伺いします。あなたは、オンライン会議における相手のどのような点に違和感や不快感を感じましたか。当てはまるものをすべてお選びください。



## ■オンライン会議において感じるストレスは、音声・カメラ・画面共有等に関することが上位に。

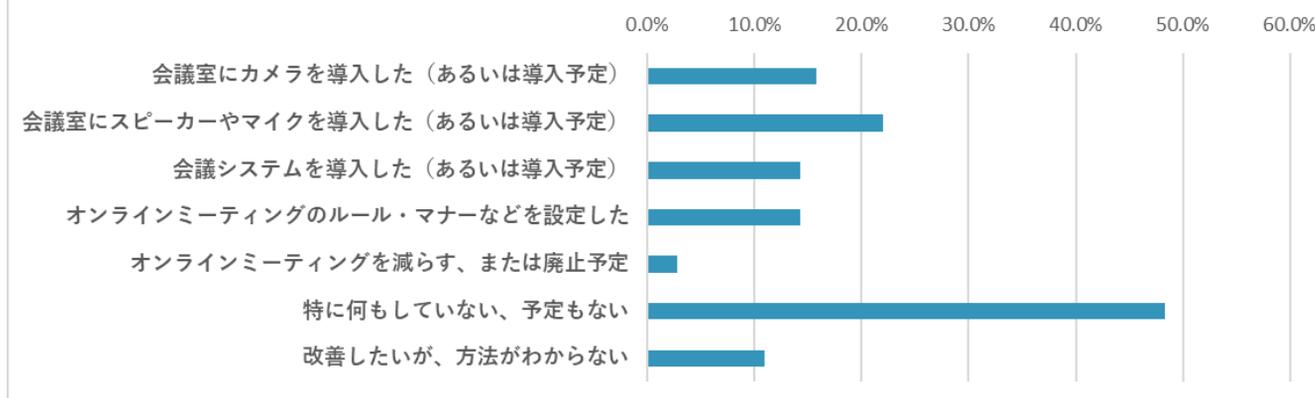
### ストレス改善の為、会議用機材や会議システムを導入した企業も

オンライン会議の際に感じるストレスや問題点について調査を行ったところ、音声・カメラ・画面共有に関することが上位にあがる結果となりました。



このようなストレスや問題の改善のために会社内で行ったことについて調査を行ったところ、「会議室にスピーカーやマイクを導入した（あるいは導入予定）」22.0%、「会議室にカメラを導入した（あるいは導入予定）」が15.8%、「会議システムを導入した（あるいは導入予定）」が14.3%といった結果となりました。

## 前問で答えたストレスや問題の改善として実施したものはありますか。

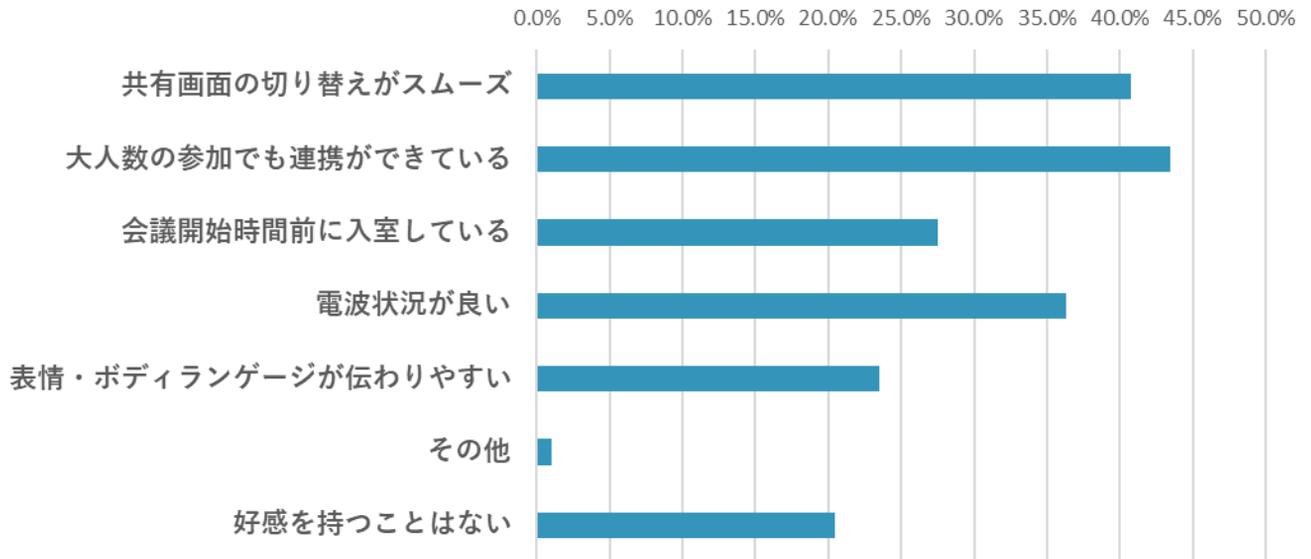


## ■オンライン会議で好感度をアップするには？

大人数での連携や、共有画面切り替えのスムーズさが重要視されていることが判明

オンライン会議の際、好感度が上がると感じる振る舞いや行動について調査を行ったところ、「大人数の参加でも連携ができている」が43.5%で第1位、「共有画面の切り替えがスムーズ」が40.8%で第2位という結果となりました。

オンライン会議の際、好感度が上がると感じる振る舞いや行動はありますか。当てはまるものをすべてお選びください。



## ■オンライン会議を快適に行うために！会議用ツール「ClickShare CXシリーズ」

今回実施した「オンライン会議に関する調査」では、オンライン会議の際、対面時には感じなかった違和感・不快感を感じている人は約6割存在し、そのうち半数以上の人々が「画面共有がスムーズでない」ことに違和感・不快感を抱いていることや、「大人数での連携」や「スムーズな画面共有」により、オンライン会議でも好感度をアップすることができることなどがわかりました。

バルコが提供するリモート会議向けツールの「ClickShare CXシリーズ」は、WEB会議における新しいコラボレーションのスタイルを提唱するワイヤレスコンファレンスソリューションとして、2020年に新しくリリースされました。ディスプレイと複数のPC間の接続を無線化するだけでなく、リモート会議で使用するカメラ、マイク、スピーカーフォンなどのUSB機器を統合できるハブとしての機能を持った本体と、利用者が手元で操作できるUSB接続の専用ボタンで構成されています。専用ボタンをPCに挿すことで、ClickShare本体に接続されたUSB機器をワイヤレスで操作できるようになり、ワンクリックでリモート会議を始める準備を整えることができます。今お使いのWeb会議プラットフォーム(Teams, WebEx, ZOOMなど)と簡単に連携でき、ハイブリッド会議をまるでFace-to-Faceのような一体感のある会議に変貌させます。

今や会議形態の定番となったオンライン会議を、「ClickShare」を用いてより円滑に、スムーズに実施してみてはいかがでしょうか。

製品ページ：<https://www.barco.com/ja/clickshare>



## バルコについて

バルコは1934年にベルギーで創業（日本法人であるバルコ株式会社は1995年設立）しました。その歴史はラジオの製造から始まり、現在ではディスプレイ技術、プロジェクション技術、コラボレーション技術を核に、主にエンターテインメント、ヘルスケア、エンタープライズ向けに可視化ソリューションを開発、設計しているグローバルなテクノロジー企業です。現在では90か国以上に販売拠点をもち、2020年の連結総売上げは770Mユーロを超え、従業員約3,300名、430を超える特許を取得しています。