

CREATIVE
PLATFORM

SPECIAL INTERVIEW

石川俊祐 井上裕太

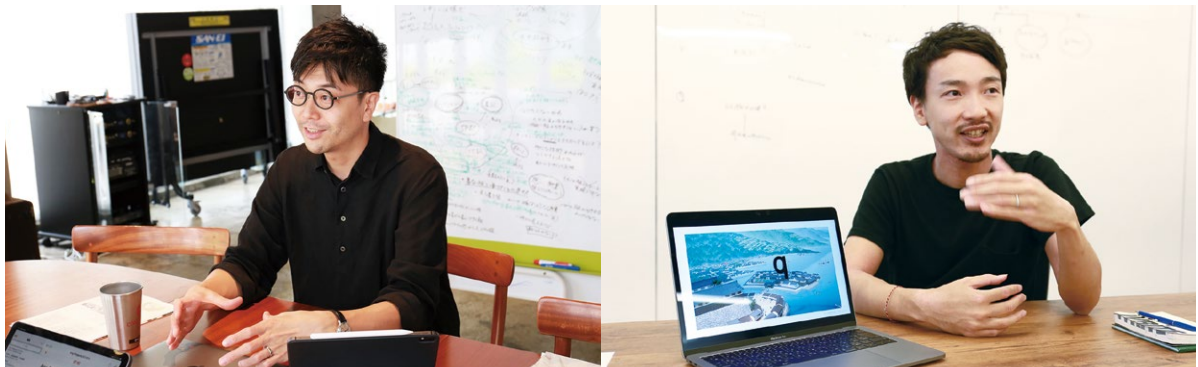
SHUNSUKE ISHIKAWA

YUTA INOUE

CREATIVE PLATFORM CAFÉ vol.13

地域の企業経営になぜデザインが必要なのか

全国のクリエイティブを活用した産業創出に関わる方々をゲストに迎え、定期的で開催するトーク & 交流イベント『CREATIVE PLATFORM CAFÉ』。今回のゲストは、『IDEO Tokyo』の立ちあげメンバーを経て、デザイン思考や人間中心デザインを軸に、分野を超えたイノベーションプロジェクト、デザイン経営に従事する石川俊祐さん(株式会社 kesiki Founding Partner)と、マッキンゼーで日米欧の顧客への経営コンサルティングを経て、国内外の大企業やスタートアップとの事業開発および投資に携わる井上裕太さん(quantum GLOBAL Inc. CEO)です。今回は「地域の企業経営になぜデザインが必要なのか」をテーマに、国内外で豊富な実績を持つお2人に、デザインを取り入れることによって、さまざまなアイデアを事業化した実例や、社会に必要とされる事業を生み出すための考え方をお伺いします。



〔イベント詳細〕 ゲスト = 石川俊祐(株式会社 kesiki Founding Partner)
井上裕太(quantum GLOBAL Inc. CEO)

モデレーター = 山出淳也(CREATIVE PLATFORM OITA 編集長)

開催日 = 2020年3月6日(金)

時間 = 16:00-17:30(受付開始 15:30)

会場 = iichiko 総合文化センター アトリウムプラザ(大分県大分市高砂町2-33)

参加費 = 無料

定員 = 50名程度

主催 = CREATIVE PLATFORM OITA

SPECIAL INTERVIEW 16

石川俊祐

株式会社 kesiki Founding Partner

今回は、国内外での経験を活かし、デザインディレクターとして数多くの企業や団体とのプロジェクトをリードしている石川俊祐さんをご紹介します。

2013年にデザインコンサルティングファーム『IDEO Tokyo』の立ちあげに従事し、デザイン思考やイノベーション創出の普及に努めてきた石川さんにお話を伺いました。

聞き手：山出淳也

山出：『IDEO Tokyo』の設立によって日本にデザインシンキングが普及し、経営や課題の設定・整理にもクリエイティビティが導入されるようになりました。石川さんは『IDEO Tokyo』の立ちあげメンバーでいらっしゃるようですが、なぜデザインシンキングを日本に導入されたのですか？

石川：海外ではもっと根本的な課題の解決にデザインを活用しているのに対して、日本ではデザインの範疇が非常に狭く、色や素材や形のこととして理解されているという印象がありました。僕はデザインの力を信じているので、こうした日本の認識を変えなくちゃと思っていたんです。

山出：近年は日本でもデザインに注目が集まっていますが、見た目だけでなく企画やプロセスにもデザイナーが関わるべきだという考え方はまだまだ浸透していないと感じています。

石川：そうですね。たとえば、iPodの登場はデザインの本質を示す象徴的な出来事でした。日本の企業が音質の追求をしている間に、iPodはそれをアプリケーションで補うという仕組みを構築しました。そして「多様な音楽をいつでもどこでも探求することができる」という新しい価値を提供し、世の中のニーズを一変させたんです。組織内のコミュニケーションがしっかり取れていないと、ああいう製品はできないでしょうね。デザインと経営が一体化しているから、ものづくりの仕組みも、ビジネスもブラン

石川俊祐（株式会社 kesiki Founding Partner）

1977年、茨城県生まれ。ロンドン芸術大学連合 Central St.Martins 卒業後、Azumi Design Studio, Panasonic Design Company, PDD Innovation UK の Creative Lead を経て、IDEO Tokyo の立ち上げメンバーとして参画。Design Director として数々のイノベーションプロジェクトをリード。BCG Digital Ventures の Head of Design を経て、現職。デザイン思考や人間中心デザインを軸に、分野を超えたイノベーションプロジェクト、デザイン経営に従事。BCG Digital Ventures など、複数社のアドバイザーを兼務。D&A やグッドデザイン賞、全国各地のデザインセレクションなどの審査委員を歴任。単著に『HELLO, DESIGN 日本人とデザイン』（幻冬社）、共著に『これからの僕らの働き方』（早川書房）がある。



ドも完璧でした。

山出：石川さんにとって、デザインとは？

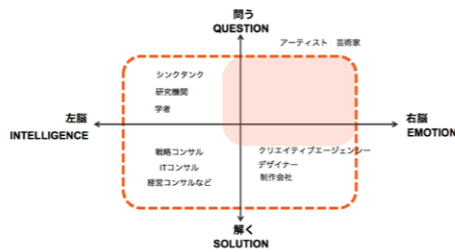
石川：今はまだ表層化していないインサイトから新しい価値を生み出すということではないでしょうか。デザイナーに限らず、魅力あるプロダクトやサービスやブランドや会社を実際に作ることができる人はデザインをしているのだと思います。

山出：石川さんがデザインに関わった、具体的な事例をお聞きかせください。

石川：老舗菓子メーカーから、「従来のチョコレートよりも、高価格帯で売れるパッケージを作りたい」という相談をいただいたんです。初めのミーティングに提示された資料には、「日本におけるチョコレートの消費量を上げたい」と書かれていました。それが課題ならば、今ある商品の内容をちょっとずつ増やせばいいんですよ。そう伝えると、メーカーの方たちも目指すべきゴールがそこではないということに気づいたんです。それから対話を重ね、「日本におけるチョコレートの文化をけん引するナンバーワン企業を目指す」というビジョンが引き出されました。僕は、それが問いならばとてもいいプロジェクトになると確信しました。

大切なのは、問いの質を見直すことです。このプロジェクトでは、そもそもの前提を疑い、対話を重ね、問いとゴールを組み立て直すというデザインをおこないました。1

回目のミーティングではアイデアの紹介をしていただき、2回目は資料を見ながらクライアントの考えを聞きます。そこで「本当に実現したいことは何か」「それはそもそもする必要のあることなのか」などの問いを投げかけたんです。それをもとに、ブランドコンセプトから販売戦略までデザインさせていただきました。



問いの作り方をグルーピングした図

山出：いいコラボレーションには、いい問いを投げかけることが重要だということですね。

石川：おっしゃる通りです。それができれば、僕は全ての人がデザイナーになれると思っています。主観的に感じることを解釈や想像力によって広げることで、問いが生まれます。今あるものを抜本的に変えたいとか、変化を起こしたいというときには、いろんな問いを持った人たちとコラボレーションすればいいと思います。そこで問題意識や違和感の解決方法を考えて実行していけば、デザイナーやベンチャースタートアップとしての活動に繋がっていくと思いますよ。

SPECIAL INTERVIEW 17

井上裕太

quantum GLOBAL Inc. CEO

スタートアップスタジオ『quantum』の最高投資責任者(CIO)として活躍してされている井上裕太さんは、コンサルタント会社を経て、フリーランスとして日米企業の新規事業創出支援や

スタートアップの経営支援に携わってきました。その井上さんに、事業創出の具体的な事例や、日本国内の起業・創業に関する課題、地方における金融のあり方についてなど、幅広くお伺いしました。

聞き手：山出淳也

山出：井上さんは、大手コンサルティング会社『マッキンゼー・アンド・カンパニー』を経て、国内外で大企業の成長支援、学生や被災経験のある子どもを対象にした人材育成・起業支援などに携わり、2014年にスタートアップスタジオ『quantum』を立ちあげられました。多くのビジネス創出に関わってきたご経験から、最近の日本国内の起業・創業の傾向をどのように捉えていらっしゃるかお聞かせください。

井上：社会課題に取り組みたいという意識が高まっているのを感じます。それから、プレイヤーのタイプも変わってきました。以前は新規事業の立ちあげという、ちょっと変わった人たちが集まってエッジなものを生み出すというイメージでしたが、今は誰もが等身大の感性で参加できるようになりました。社会課題に取り組むときに重要なのは、個人が強い思いを持てるテーマを見つけて突破することです。たとえ大きな社会課題ではなかったとしても、個人の情熱から始まったビジネスモデルには強度があります。

山出：つまり、「自分ごとである」ということが重要なんですね。社会課題に着目して生まれた事業例をご紹介します。

井上：『ACC TOKYO CREATIVITY AWARDS』の、テクノロジーを掛け合わせて生まれた製品やサービスを選出する『クリエイティブイノベーション部門』で、今年度

井上裕太（quantum GLOBAL Inc. CEO）

大学卒業後、マッキンゼーで日米欧の顧客への経営コンサルティングに従事。被災した若者のリーダーシップ育成支援を行う財団法人の創設・経営を経て、独立。WIRED 北米特派員、文科省初の官民協働プロジェクト『トビタテ留学 JAPAN 日本代表プログラム』の発案・プロジェクトオフィサーも兼務。2014年にquantum創設に参画し、大企業やスタートアップとの共同事業開発および投資に携わる。https://quantum.ne.jp



グランプリを受賞した静岡県の『やさいバス』は、まさに社会課題からスタートして課題を突破した事例です。静岡県の野菜は、いったん全て東京の市場に出荷され、そこから全国各地に配送されるのだそうです。だから、すぐ近所の畑で採れた野菜であっても、静岡県内の人々が購入するまでに4日もかかってしまうんです。この事業は、なぜ地元の野菜をその日のうちに購入できないのだろうという気づきからスタートしました。



『やさいバス』と連動したスマホアプリ

『やさいバス』は、浜松市から静岡市にかけて作られた、地元の野菜の定期配送網です。連動するECとSNSの機能が付いたアプリも開発しました。農家の人がSNSにその日出荷する野菜の情報を投稿し、それを見た人がECで注文すると、「バス停」と名付けられた最寄りへのピックアップスポットに商品が届きます。大量配送ができないので値段はちょっと高くなりますが、生産者の顔が見える新鮮な野菜が届くので、ユーザーの満足度が高い。

小さな経済圏がうまく回るサービスだと思います。素朴な疑問から発見した課題を解決するために生まれたビジネスモデルですが、そこにクリエイティブリソースが掛け算されたことで、大きく展開する可能性を実感させられました。今後はこのサービスが他県でも活用できないかと考えています。事業を拡大させていくのではなく、小さな輪がいくつもできていくようなイメージですね。

山出：地方のビジネスのあり方について提言があればお聞かせください。

井上：もっと地方からビジネスが生まれて来ることを期待しています。僕は東京よりも地方の方が若い人がリーダーになり得るチャンスが多いと思っています。まずは、地域の若いトップ人材が「地元で面白いことをしよう」というところから始めること。必ずしも大きなビジネスモデルである必要はないし、たとえば事業継承であってもいいんです。ただし、そこに東京のロジックを当てはめるのではなく、地方ならではの仕組みを作ることが重要です。日本人はそもそも、小さな経済圏で循環させることが得意だったはずなんです。そのビジネスモデルに立ち戻ってみるべきなのではないでしょうか。そして、そこにデジタルを掛け合わせれば、さらに可能性が広がります。『やさいバス』の事例もそうですが、ニッチな商材であっても、デジタルで人と人、人とブランドが繋がれば、その価値はずっと大きくなりますよ。

CREATIVE PLATFORM OITA 報告会のお知らせ

2020年3月6日(金)・7日(土)の2日間にわたりCREATIVE PLATFORM OITA 報告会を開催します。本報告会では、この事業を通してクリエイティブ人材と協働した38社の、商品開発やブランディング、新規事業立ちあげなど、さまざまな取組をパネルで紹介いたします。また、関連イベントとしてクリエイティブ人材によるトークイベントや企業による事例紹介も開催。クリエイティブを活用した産業創出の事例と、その過程や成果が一堂に会する本報告会に、ぜひご来場ください。

開催日 = 2020年3月6日(金)・7日(土)
時間 = 11:00 ~ 18:00
会場 = iichiko総合文化センター
アトリウムプラザ
入場料 = 無料



【同時開催】

連続トークイベント『地方 × クリエイティブのいまとこれから』

2020年3月7日(土)

企業とクリエイティブはどのように出会い、どんな成果を生んでいるのでしょうか。また、これからのビジネスにおいて、クリエイティブやデザインはどのような役割を担っていくのでしょうか。このトークイベントでは、全国・九州・大分のクリエイティブを活用した産業に携わる人々が集まり、『地方 × クリエイティブのいまとこれから』について考えます。

11:00 ~ 12:30 クリエイティブが社会に果たす役割 ー大分、九州、全国の事例からー

14:00 ~ 15:30 『クリエイティブ相談室』活用企業による事例紹介

16:30 ~ 17:30 大分県におけるクリエイティブの可能性

CREATIVE PLATFORM NEWS とは

大分県ではクリエイティブによる新たな産業創出を目指し『クリエイティブ・プラットフォーム構築事業』を実施しています。本事業は、大分県内の企業が有する技術やノウハウに、クリエイティブな発想や考え方を組み入れることによって、競争力の高い商品・サービスの開発や、新規マーケットの創出に繋げることを目的としています。

本紙『CREATIVE PLATFORM NEWS』では、本事業の最新の情報と、全国各地でクリ

イティブな事業に取り組む方々へのスペシャルインタビューをお届けいたします。また、本紙でご紹介する方々をゲストに迎えるトークイベントや交流会『CREATIVE PLATFORM CAFÉ』も定期的に開催しています。大分のクリエイティブを刺激する情報の発信・共有の場となるよう、毎回異なるテーマや演出を予定しております。ぜひお誘い合わせのうえご参加ください。

本事業の最新情報は、公式Webサイト『CR

EATIVE PLATFORM OITA』およびFacebook、twitterからもご覧いただけます。

また、メールマガジンにご登録いただくと、イベント情報の先行告知や先行予約などの特典のほか、事業の最新情報や会員だけが読めるスペシャルコラムなどを無料でお届けいたします。

※本紙は、交流イベント『CREATIVE PLATFORM CAFÉ』開催時に参加者に配布しています。

メールマガジンへのご登録は公式Webサイトから <http://creativeoita.jp>



本紙掲載情報およびイベント参加のお申し込み・お問い合わせ NPO法人 BEPPU PROJECT (担当クリエイティブ事業班) 営業時間: 月~金 9:00-18:00 tel: 0977-22-3560

発行・編集 発行元: 特定非営利活動法人 BEPPU PROJECT 〒874-0933 大分県別府市野口元町2-35 管建材ビル2階 url: <http://www.beppuproject.com>

発行人: 山出淳也 (特定非営利活動法人 BEPPU PROJECT 代表理事)

*本紙は『令和元年度クリエイティブ・プラットフォーム構築事業』の最新情報をお伝えする広報紙です。本事業はNPO法人 BEPPU PROJECTが大分県から業務委託を受けて企画・運営しております。