

The KH i-Lab Times

早いもので「The KH i-Lab Times」の連載第3回目です。どれだけのかがこのページを読んでいるのかという不安を感じつつ、イノベーション戦略室(イノベ室)のメンバーが原稿をしたためています。

急速に変化する 私たちのリアルとバーチャル

夢と現実がごちゃ混ぜになることはありませんか？例えば、買ってあったはずのプリンが冷蔵庫に無いと思ったら、プリンを購入したのは夢の中でのことだった……というようなことです。そこまでシームレスに夢と現実が混ざるのは稀なことかもしれませんが、リアルとバーチャルの境界は現在どんどん曖昧になってきているようです。某スローライフ満喫島生活ゲームなどでは、高級ブランドが服のデザインをしてみたり、美術館がゲームの中に美術館を作ったり、卒業式がおこなわれたり、リアルで出来ることをバーチャルで実施しています。確かに、新型コロナウイルスの影響でリアルが制限されている分、活動の場をバーチャルに求めた感があります。



ですが、もはやバーチャルはリアルで出来ないことをするためにあるのではないのは確かでしょう。そのうち、リアルのオフィスから社長室や会議室が無くなりバーチャルが当たり前になるかもしれません。

天祐※！陽のあたる イノベーションを目指して

イノベ室で社会課題からの新しいビジネス探索活動をする中で、私は特に環境問題に興味を持ち調査しています。環境問題は、全世界共通の課題ですが、各国で文化が異なる中、規制のみでCO₂やごみ問題を管理することは難しく、だからこそ素材や技術によるイノベーションが重要と考えています。また、生活視点も重視します。例えば、育てるのに環境負荷が小さい食用昆虫(コオロギ)を実際に食べたり(美味です)、生分解性の高い材料を用いたストローや日用品を使用したりしながら、使用者の目線でも「2030年のあたりまえ」を考察しています。 ※天の助け

KHネオケムに入社して

Rookie

イノベ室に配属されて2か月が経ちますが、いまだに驚きの毎日です。その中でも、仕事の自由度の高さにはワクワクもハラハラもしています。先輩方からは「何にでも取り組んでいい」とお声がけいただいているが、何でもと言われると、夏休みの自由研究のように、結局ありがちなアサガオの自由研究に落ち着いてしまうのが人間の性なのでしょうか。「何でも」の難しさを噛みしめつつ、自由に活動していきたいと思えます。

会社員になること

Rookie

会社員になるメリットとして、安定した生活を送れることが挙げられます。定期的に決まった収入を得られることや社会保障が充実していることは、生活を豊かにしていく上でとても重要だからです。一方で、会社員はその多くが最終決定権を持ってない点がデメリットと言えるでしょう。しかし、ただ指示に従って取り組むのではなく、目標を持ち続けることで、自身の理想像からかけ離れないように業務を進めることが大切だと感じます。

KH i-Lab News

イノベ室では、床清掃の業務委託費を抑えるため、ロボット掃除機のルンバを導入しました。ルンバは自律型ロボットとして制御システムが特に優れており、このシステムは昆虫の動きからヒントを得て開発されたそうです。我々の新規事業探索も、思いもよらないところにヒントがあるかもしれません。我々も、蜘蛛(昆虫じゃないですが)の糸のようにアンテナを張り巡らせてチャンスをつかみます。



イノベの書棚から

『荒木飛呂彦の漫画術』
荒木飛呂彦(2015)、集英社



ジョジョの奇妙な冒険シリーズで有名な著者による「王道漫画」を描くためのハウツー本。人気が低迷すれば打ち切りという厳しい環境の中で、どう王道漫画を描いていくのか、1ページ目でどうすれば読者の心をつかむことができるかのノウハウが満載。イノベーション活動の社内外へのプレゼンにもこのテクニックは参考になる。しかし、この通りやれば売れるという訳ではなく、そういう意味でもイノベーション活動と重なることがあります。

おしえてイノベ室

イノベーションには2つの分類、持続的イノベーションと破壊的イノベーションがあります。さらに後者には2種類あります。

持続的イノベーション：顧客満足のために既存製品やサービスを改革すること

破壊的イノベーション：①新しい市場や新しい価値を提供する、生み出すこと、②既存の製品やサービスの一部の価値に注目して顧客へ価値を提供すること

イノベ室はどのイノベーションにも着目した活動をしています。