Sep, 2021

Vol. 07

イノベーション戦略部

The KH i-Lab Times

情報発信を意識すると、街中のよくある風景も普段とは違って捉えることができます。今回の記事は身近な製品の背後にあるイノベーションを分析しました。ぜひご一読ください。

コラム 身近なイノベーション？ 機能と価値からの分析

皆さんはゲーミングチェアを使ったことがありますか？ 座り心地に優れており、身体に負担がかかりにくいなど、さまざまな効果が期待されています。元々は、1日に10時間以上も座り続けてトレーニングに励むプロゲーマーのために開発されたものですが、ゲームシーンのみでなく、在宅勤務時のチェアやオフィス家具としても拡がりを見せています。これは、椅子の持つ機能を細分化し、ユーザーの抱える困りごとを解決できるように機能を最大化したイノベーションの一つであると分析できます。

そもそも椅子の成り立ちは、「玉座」という単語にもあるように、権力の証明のような機能を果たしていたと考えられます。それは、社長の椅子が重厚感のある作りになっていることからも伝わります。椅子は他にもさまざまな機能を持ち、例えば、意匠の機能としてアート性の高い椅子は、座る人・見る人の気分を高める機能を、道具の機能として人間が楽に座位を保つための機能を持っています。その中でゲーミングチェアは、数ある椅子の機能のうち、道具の機能、さらには「人間が“身体に負担をかけず”に、“長時間”座位を保つ」道具の機能に特化したものであると言えます。

「身体に負担をかけず長時間座れる」という機能＝価値を明確にすることで、「椅子に座りすぎて身体が辛い」困りごとを抱えるユーザーにダイレクトに届き、大ヒットに繋がったと考えられます。

このように、機能を明確化することでユーザーの悩みを解決し、大ヒットを生んだ製品は他にもあります。児童向けスニーカーの「瞬足®」です。速く走れる、特に学校のグラウンドにある左回りのトラックで速く走れるというもので、「コーナーで差をつけろ」のキャッチコピーで大ヒットしています。これは、スニーカーの機能（速く／安全に走る／歩くなど）のうち、速く走る機能、特にトラックのコーナーで速く走る機能に特化したものです。さらには、小中学生の速く走りたい、運動会で活躍したいという悩みにアプローチしていると言えます。

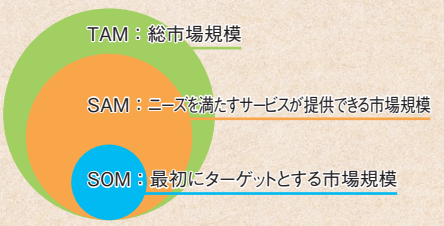
このように、製品の機能を明確化することで、ユーザーの困りごとにアプローチできることが分かりました。イノベ部では、製品の本質的な価値を見出し、どのような困りごとにアプローチしているかを、ヒアリング調査などを通じて分析することで、市場の理解を進めています。

※「瞬足」はアキレス株式会社の登録商標です。

おしえてイノベ部

市場に新規参入をする際にイノベ部では、その市場の金額的規模を右図の様に3つに分類し、その規模を見極めています。例えば、新しくケーキ屋さんを開店するとします。まずは周辺に住む人をターゲットに小さなお店を始めます。この規模はSOMです。口コミで評判が広がれば、県外にも店舗が増えるかもしれません。ここまでくると規模はSAMと言えます。やがて国内だけでなく、海外にも自社製品を購入してくれるお客様が広がればアプローチできる市場はTAMになるわけです。具体的には、ブリュッセルのショコラティエから始まった某高級チョコレートメーカー（G社）のイメージでしょうか？

市場規模のイメージ図



イノベ部では、新規事業をこのような市場規模の観点で分析しています。

イノベーションの風薫る！

KHネオケムに入社して2年半が経ちます。KHネオケムは勤めた企業としては5社目です。「70歳まで働く」というのが主流化するとすれば、私はその中間地点にいます。正直言えば、働かないで食う飯は普通に美味いと思うので、一日中ゲームしていても生きていけるなら働かない選択をするでしょう。しかし現実は甘くありません。あと二十数年働くとしたら、何を売りにすればいいだろうと日々悩むわけです。1つ言えるのは「変化」が大好きだということ。何かを変えようとしている方はいつでも声をかけてください。

イノベ部に配属されて Rookie

配属されてから数カ月経ちますが、社内外の会議に参加する機会も多く、日々の業務にとてもやりがいを感じています。私がイノベ部に配属されて驚いたことは、「声がたくさん聞こえる職場」であることです。オフィスにはホワイトボードがいくつか設置されており、毎日いたるところで議論がされています。この環境によりインスピレーションが湧きやすく、新規事業の発案に繋がっていくのだと強く感じました。私も多くの議論を交わしながら、新規事業の探索をしていきたいと思います。

イノベの書棚から

ノンデザイナーズ・デザインブック(第4版)
Robin Williams著(2016)
吉川 典秀訳、マイナビ出版

デザイナーでない人のためのデザインを学ぶ本。プレゼン資料やポスターなどを分かりやすく、読みやすく、伝わるように作成したい、デザインを学びたいという方々におすすめ。デザインの基本4原則「近接」、「整列」、「反復」、「コントラスト」を知っているだけでも明日からあなたのデザインが変わるかも!?