

連載 浅田剛治のハイパー仕事術

良い人になると同時に自分が良い人になると誰い

第10回 アートヒサイエンスのバランス



ハイペードライブ 代表取締役社長

浅田剛治氏 Takeshi Asada

株式会社ハイペードライブは、企画、運営を行う総合プラットフォーマー企業。社会とは一線を画す「モダン」で「スタイル」(衣装、音楽、映像等)を中心とした、ハイテク・スマート・ショッピングモールを運営する。また、歴史的遺産や経営難に陥ったホテル・料亭・レストラン・結婚式場などを再生させて主に店舗開発と、人材の採用・育成の面で手を貸す。2007年には、「Japan Venture Awards (JVA2007)」(主催:中小企業庁・商工会議所)において農業部門・中小企業庁長官表彰を受賞。2017年7月、株式会社ハイペードライブ設立。

賞品には感性に訴える 美しさが不可欠

ビジネスで大事な決断をする際、ビッグデータやAIなどを判断基準にするというのは時代の趨勢だと思いますが、私はフライダーモードの場合、統計的に通り過ぎるお客様を魅了するような商品やサービスは生み出せないと

思います。

ビッグデータから導き出された統計は誰がやっても同じ結果になり、そこからアイデアを生みだすとしても似たようなものになります。日用品を扱うコンペティションであれば、そのやり方がハマるかもしれません、結婚式場は生活必需品ではなく、非日常感が最大のポイントになります。

浅田剛治氏が実践してきた 経営における「アート」の実例

「幻の」白亜の城園ゲストハウス

- ▶ 「やりたい店舗でないと意味がない」と
店舗は絶対的な自信を持つためには、アドバイスされ考え直す
- ▶ 納得いくデザインを実現するためには、消防法などの法律も勉強

ドレスショップはインポートブランドのみの品揃え

- ▶ デザイン・品質共に国内メーカーのドレスよりも優れていると確信

世間の耳目を集めたオリジナリティ溢れる人事制度

- ▶ 自社の社員が喜ぶか、楽しいかという独自視点で整備

統計への依存ではお客様を魅了できない 売れる物、より熱意や自信が心を動かす

客様は感性に訴える美しさを求めています。エルメスやレイ・ヴィトンのような高級ブランド品を購入するような感覚で意思決定しているため、データなどの統計よりも見る側の美意識が問われると考えています。



おススメの
今号の1本

ガタカ (Gattaca)

1997年 アメリカ 106分

実は、父から引き継いだシャンテで豊富に扱っていた頭に手掛けたゲストハウスのデザイン案は、当時の気を博していた白亜のヨーロッパ風の城をイメージした建物でした。知り合いの設計デザイナーに、そのデザイン案を見て相談したところ、「本気で、こういう店舗をやりたいんですか?」と聞かれ、私は「今洗れて

いるのは、こういうティストなんですよ」と答えました。すると「でも本当にやりたい店でないと思わないで下さい」という言葉をもらひます。そこから「自分が結婚式を挙げる」としたらどういう会場がいいだろう? という観点で考えて、後にノハレーゼで出店する「シンブルモダン」「スタイルモダン」「スタイリッシュ」と形容されるようなデザイントになりました。この気付きがなければ、ノハレーゼ時代になかったかも知れません。

今、東京・銀座の「GINZA SIX」では、1000円の高級の弁当を販売する店に行列入ができるそうです。一般的なマーケティング手法に則れば、銀座のOYやなどのターゲットは、銀座のサンドwichといったら、その店舗の観光客、インバウンドの方々は、単に移動するだけでなく景色も楽しんでいただけたと思う

今、東京・銀座の「GINZA SIX」では、1000円の高級の弁当を販売する店に行列入ができるそうです。一般的なマーケティング手法に則れば、銀座のOYやなどのターゲットは、銀座のサンドwichといったら、その店舗の観光客、インバウンドの方々は、単に移動するだけでなく景色も楽しんでいただけたと思う

未来を示してはくれない データが映し出すのは過去

データや実績は、過去や現状を映し出してはくれません。新しいものを生み出すには、ひらめきや感性が不可欠です。

人事制度も自社の社員が喜ぶか、楽しいかが生まれ、アラバターやスキンシップなども生まれたのです。

私が喜ぶか、楽しいかと

未来を示してはくれない データが映し出すのは過去

データや実績は、過去や現状を映し出してはくれません。新しいものを生み出すには、ひらめきや感性が不可欠です。

人事制度も自社の社員が喜ぶか、楽しいか

が生まれ、アラバターやスキンシップなども生まれたのです。

私が喜ぶか、楽しいかと

思っています。

データや実績は、過去や現状を映し出してはくれません。新しいものを生み出すには、ひらめきや感性が不可欠です。

人事制度も自社の社員が喜ぶか、楽しいか