

はじめてのBtoBマーケティング

第77回

間違ふことの価値

この連載ではBtoB分野のマーケティングを「目からウロコが落ちたように」くっきりスッキリと理解していただき、今すぐ使える手法と発想をお届けします。

ヒトの子供が遊ぶように、ほぼ全ての哺乳類は子の時に遊びます。犬など人間と暮らすようになった動物を除くと、大人になると遊ぶなくなります。大人になると、テリトリーを守ったり餌を取ったり繁殖をすることで忙しくなるから、と言われていました。

ヒトの場合、大人になっても遊びます。ゴルフ・将棋・映画鑑賞・ハイキング、釣りも、趣味の場合は生計を立てるためではないので、遊びですね。「遊び」という言葉には、ムダや意味が無い事も表しています。

さて、ムダなく休みなく働くモノにAIやロボットがあります。もし、AIやロボットが人の仕事のほとんどを代行できる時代になった時、人間に残される仕事上の価値とは何なのか。その答えの一つは「間違えること」にあります。間違える事、そこに価値創出のカギがあります。

●遊びとは？

社会学者ロジェ・カイヨワの著書「遊びと人間(1958年)」で、遊びとは何かを理論づけています。遊び半分で読むことは困難な本でしたが、遊びを次のように定義しています。

- ① 自由な活動
もし遊びを強制されたら、遊びは楽しくありません。
- ② 隔離された活動
決められた空間と時間の範囲内。場と時間に制限があるから、遊びは楽しいのです。
- ③ 未確定な活動。
結果がわからない、シナリオが無い事も大事です。遊ぶ人の側に創意工夫の余地があるから楽しい。
- ④ 規則のある活動
ルールや決め事があるから遊びは面白いのです。
- ⑤ 非生産的活動
お金のために遊んだら、それはもう仕事です。
- ⑥ 虚構の活動
日常生活と離れている。リアルおまごとは、日常生活です。遊びになりません。

これらの遊びの特長は、創造的な仕事と通じている要素があります。仕事と言えども、自分の創意工夫の余地があった方が楽しいですね。また、昨今のリモートワークの時代でも、場と時間に区切りをつけることで、仕事へのスイッチを切り替えやすくなります。日常と仕事とのメリハリは、仕事を楽しむためにも大切です。結果が見えている型どおりではなく、自分が関

わることでより良いゴールが生み出せると、達成感があります。仕事にもルールがあるから、知恵が生まれます。しかし、非生産的活動と虚構という点は、仕事と遊びの決定的に違う点です。

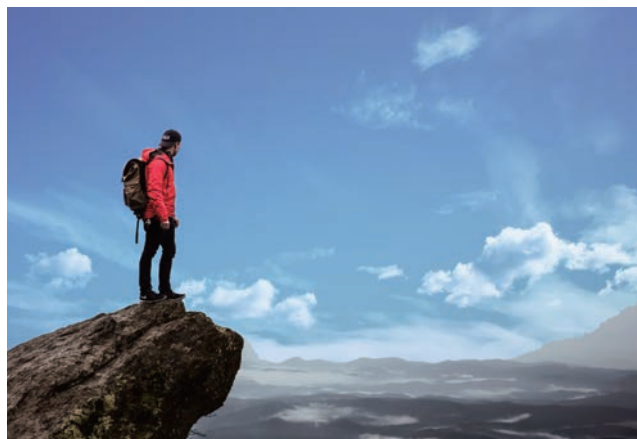
●仕事にも遊び心が必要

①から④は、仕事の楽しさにも、遊びの楽しさにも共通する項目でした。この4つは、遊び心を失わずにいられると、仕事でのクリエイティブ性が高まります。反対に、この4つをガングラメに束縛すると、仕事の生産性や創造性が低下します。イノベーションを求める企業の特長にも、①から④は符合しています。その反面、生産性や経済的な結果（虚構に終わらない）事については、シビアです。

逆説的に言うと、生産性や結果へのコミットをシビアにせず、①から④を縛っている組織は、イノベーションは生まれがたいといえます。仕事に遊びを応用するために、大切なポイントです。

●遊びと冒険と間違いと

遊びをより楽しくする要素に、「新しい何かで変化をつける」という事があります。マンネリに陥ると、遊びの楽しさも色あせてきます。難しい技に挑戦したり、難しいギリギリの攻めをしてみたり、より手ごわい相手とスリリングなゲームがしたくなります。新しい何かを求めることは、言い変えると未知を求める冒険です。遊び心があるから、冒険を求めます。動物は、飢えを満たすために命懸けで狩りをしますが、冒険はしません。縄張りを奪われると、やむを得ず他のテリトリーに行きますが、やむを得ない事情が無ければ、リスクを冒そうとはしません。リスクや冒険は、生きるための合理性に反した間違った行動だからです。しかし、ヒトは何の合理的理由もないのに、命を懸けて



山に登ったり、海を渡ろうとします。海を渡った先に何があるかわからないから、行こうとする。これは、ヒト特有の遊びの特性が生み出す、生存本能を無視した「間違い」行動です。

しかし、ヒトは「間違え」事によって、文明を築き繁栄してきたとも言えます。

ヒトは大人になっても遊ぶ生き物。遊びは、結果がわからない事、変化していく事、自分が参加することで結末が変わっていく事という「冒険」によって楽しさが増します。そして、冒険とは、合理性の無い間違えた行動です。が、この間違えという事こそが、人間の価値でもあります。

●イノベーションとは

イノベーションの本質は、「従来と異なる形での新しい結合（ヨーゼフ・アロイス・シュンペーター／経済学者／1883年2月8日 - 1950年1月8日）」であると、筆者も思います。「従来と違う、新しい結合」は、今はまだない新しい何かです。新しい何かは、冒険の先、間違いの先にあると想像してみてください。間違え能力を持つ人間だからこそ、イノベーションを起こすことができます。AIはエラー（誤作動）を起こすかもしれませんが、人間のような自らの意思で間違いを起こし、何かを創出することはできません。

AIの時代が来たとき、人間の価値とは「間違える

こと」になるのではないのでしょうか。

●ほどよく間違える

間違えることがメソッドではありません。何事にも、ホドがあります。ホドヨク間違える。これが大切です。では、ホドヨクの基準とは何か。それは、文化・矜持・意地・プライドです。遊びでいうところのルール。自社の文化やプライドを踏みにじることは、ホドを外しています。しかし、ギリギリセーフ、いや、チョットはみ出すという行為は、遊びとしての面白みを生み出します。スポーツも、ルールの中にきれいに収まっているだけでは面白みがありません。このギリギリ、チョット踏み出すその許容量を決めるのも、遊び心。イノベーションを望むなら、ホドヨク間違えることの大切さを考えてみてください。



著者 ● 中井 淳夫（なかい あつお）

株式会社 創英 代表取締役
NHNホールディングス株式会社 代表取締役
BtoBマーケティングを専門にしており、昨年開催したセミナーの受講者は700名以上。受講者の96%が満足し、企業規模にかかわらず活用できる内容と高く評価されている。一般社団法人組織内コミュニケーション協会を創設し代表理事を務め、産学連携で躍進企業の社内マーケティングを研究してきた。著書「誤努力」が、流通科学大学、神戸芸術工科大学のテキストとして採用された。
相談・問い合わせは、b2b@soway.co.jp

クサイ・詰まる・落とせない、トイレの大問題「尿石」。 尿石除去ウルトラファインバブル (UFB) ポンプは 「尿石」を水だけで除去します。

1 低価格 高性能

高性能 UFB 発生テクノロジーと大手ポンプメーカーの技術力により、低価格なのに高性能を実現しました。



2 簡単な 設置方法

小型化・簡易化により、設置時間を大幅に短縮。配管施工は、約2時間程度で設置可能です。

3 地球にやさしい

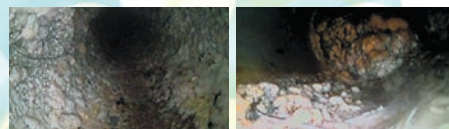
水と空気だけで尿石を除去します。人や環境に悪影響を与える強い洗浄剤も、人手負担になる「つらい清掃・緊急工事」も必要ありません。



ウルトラファインバブルポンプの活用は、SDGs（持続可能な開発目標）の実現にも貢献します。

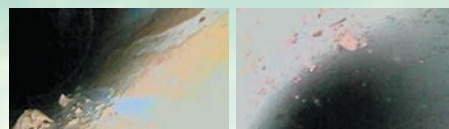
尿石除去実績

尿石除去 UFB ポンプ設置前の状態



尿石が壁のように蓄積。毛と絡まり「鉄筋コンクリート」のような頑強さでした。

尿石除去 UFB ポンプ稼働 4 週間後



尿石の壁がなくなり、尿石が除去できました。尿石除去剤では、ここまで除去できたことはありませんでした。

お問い合わせ 資料請求 は、
下記の企業がご対応いたします。
「尿石除去の広告を見た」とお伝えください。

販売 株式会社マインドシェア
〒108-0073 東京都港区三田 3-2-8 Net2 三田ビル 6F
03-5232-6880 担当：川村
<https://www.mindshare.co.jp>

製品企画 NHNホールディングス株式会社
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南 3-3-1
03-6712-2419 ufb@nhn.co.jp