

## Expectations for Uncharted Challenges

# 気鋭の経営者が語るMutureの注目ポイント

90年以上続く丸井グループとスタートアップのGoodpatchの合併というかつてない共創のあり方、

そして既存組織のDXへの挑戦が、どんな社会的なインパクトをもたらすのか？

果たして、将来世代にとって壁となる古いカルチャーを変えることができるのか？

20代、30代の若き経営者のお二人に、Mutureへの期待と可能性について語っていただきました。



山内 奏人 | SOUTO YAMAUCHI  
WED株式会社 代表取締役

2001年生まれ。小学生のころ父親から中古PCを与えられ、10歳からプログラミングを独学で始める。小学6年生で「中高生国際Rubyプログラミングコンテスト」の15歳以下の部で最優秀賞を受賞する。2016年、15歳という若さでWED(株)の前身となるウォルト(株)を立ち上げる。2018年にはレシート買取アプリ「ONE」や売上管理ツール「Zero」を手がける。

### 大規模な組織変容の事例となることに期待

Mutureの設立、おめでとうございます。僕が丸井グループにGoodpatchさまをご紹介したことが、Mutureの設立のきっかけになったとのこと、大変うれしく思います。ご紹介させていただいた背景としては、丸井グループが時代と共に育まれてきたさまざまな基盤と、Goodpatchが保有する変化を起こすためのフレームワークが、相互に補完し合い、化学反応が起きるのではないかと考えたためです。Mutureが大規模な組織変容や事業推進の事例となることで、日本全体をデザインで明るくしていくことにつながるのではないかと期待しています。

僕にとってデザインというのは、形態と根気よく対話をしていくことだと思っています。形態と対峙する時、その形態は今ある形態であることに満足しているのか、それを問い続ける態度こそが、デザインだと思っています。Mutureが変革を起こしていくプロセスの中で、顧客の声を聞くこと、フレームワークに基づいて事業を構想すること、「ニーズ」や「UX」らしきものを言語化していく、そういったことも大事かもしれません。でも何よりも、根気よく形態と対話をし続ける態度を取ることをぜひあきらめないでいただきたいと思います。

### UXドリブンな経営のできる人材育成の場

デジタルとリアルが融合していく新時代のビジネスにおいて、体験づくりによって提供価値をアップデートする必要性や、人的資本経営やリスキリングなど人材の変化・成長の重要性が叫ばれる中、多くの企業で「UXや体験づくりができる人材をどのように育てるか？」がキートピックになっています。UXは、使いやすさなどの表面の話にとどまらず、企業のつくる世界観やビジョンを、いかに理想体験として落とし込むか、さらにはとにかくユーザーが喜んで使い続けてくれるサービスに更新し続けられるか、といった広い思想であり、技能です。デザインだけでなく、テクノロジーの知識も、ビジネスの知識も必要になってくるため、本質的に「顧客体験づくり」を統合的に見られる人材を育てるのは、一筋縄ではいきません。

人材やUXを重視し、共創の実現を掲げる丸井グループがMutureのような企業を生み出す新たな取り組みを行うことは、丸井グループが掲げる世界観と合致し、かつ実験として社会に大いにインパクトのあるもの。メンバーが経営にまでかかわっていくことで、UXドリブンな経営ができる稀有な人材を育てることも可能になると感じます。

新たな企業のあり方や、新たな働き方のUXづくりとして、このユニークかつ時代に合った取り組みに非常に注目しています。



藤井 保文 | YASUFUMI FUJII  
株式会社ビービット 執行役員 COO (Chief Communication Officer)  
兼 東アジア営業責任者

東京大学大学院修了。上海・台北・東京を拠点に活動。国内外のUX思想を探究し、実践者として企業・政府へのアドバイザーに取り組む。AIやスマートシティ、メディアや文化の専門家とも意見を交わし、人と社会の新しいあり方を模索し続けている。著作『アフターデジタル』シリーズ(日経BP)は累計22万部。最新作『ジャーニーシフト』(日経BP)では、東南アジアのOMO、地方創生、Web3など最新事例を紐解き、アフターデジタル以降の「提供価値」の変質について解説している。