

## デジタルビジネス研究会シンポジウム 2021

開催日： 2021年3月10日

テーマ： 「ニューノーマル時代のコーポレート・トランスフォーメーション」

ゲストスピーカー：

藤川 佳則 氏（一橋ビジネススクール 国際企業戦略専攻（一橋 ICS）准教授 イェール大学経営大学院 客員准教授）

市村 雄二 氏（コニカミノルタ株式会社 常務執行役）

深田 昌則 氏（パナソニック株式会社 アプライアンス社 ゲームチェンジャー・カタパルト 代表）

### 議事概要

- ・ デジタル化だけの DX が多いが、D（デジタル化）と X（トランスフォーメーション）の両方の要素が伴って初めて DX といえる。DX は、「コーポレート・トランスフォーメーション」と「カスタマーエクスペリエンス」二つの CX から成り立たないといけない。コーポレート・トランスフォーメーションは産業全体を変えていくところまで行きつき、カスタマーエクスペリエンスは直接的な顧客だけでなく、より良い社会、より良い地球という広い視点になっていく。
- ・ COVID-19 は、「世界規模・人類全体のウエイクアップコール」。コロナ禍においてこれまでどういう苦勞をしてきたのか、どんなニューノーマルを作る努力をしたのかで、企業の未来が問われてくる。
- ・ コニカミノルタは、「社会課題を解決するデジタルカンパニーになろう」という変革を進めてきた。社会価値と企業価値を合わせていこうとする中で、COVID-19 の中でいろいろソリューションを作っている。この取り組みは社員の中でも注目を集めて、社

内で「社会課題を解決していく」ことを実感している。どうすればこの状況をチャンスとできるかを考えている。

- ・ 2015年に企業内アクセラレーターとしてゲームチェンジャー・カタパルト（GCC）が始まった。ミッションは「未来のカデンを作る」こと。新しい事業のアイデアができやすい風土づくりをし、社外の展示会に発表することでビジネスモデルに磨き上げ、新事業に投資する仕組みを構築している。目指す世界観としては、個々人に最適なサービスを提供することでウェルビーイングを実現すること。