

アグリゲーター 時代

Shunichi Shibamura

未来社会

未来社会

欲しい“もの”は最早なく、“**ものがたり**”を求める時代に

20世紀

供給 < 需要

ものづくり
機械
収穫逡減

金融資本主義
工業社会

21世紀

供給 > 需要

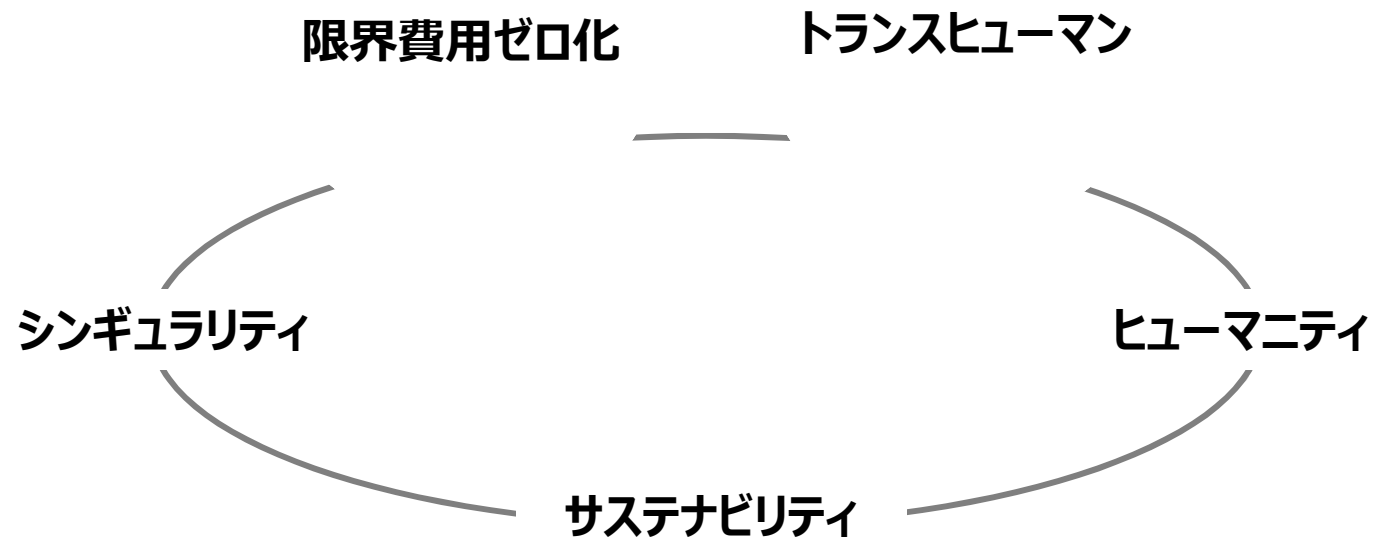
ものがたり
デジタル
収穫逡増

共感資本主義
限界費用ゼロ社会

变曲点

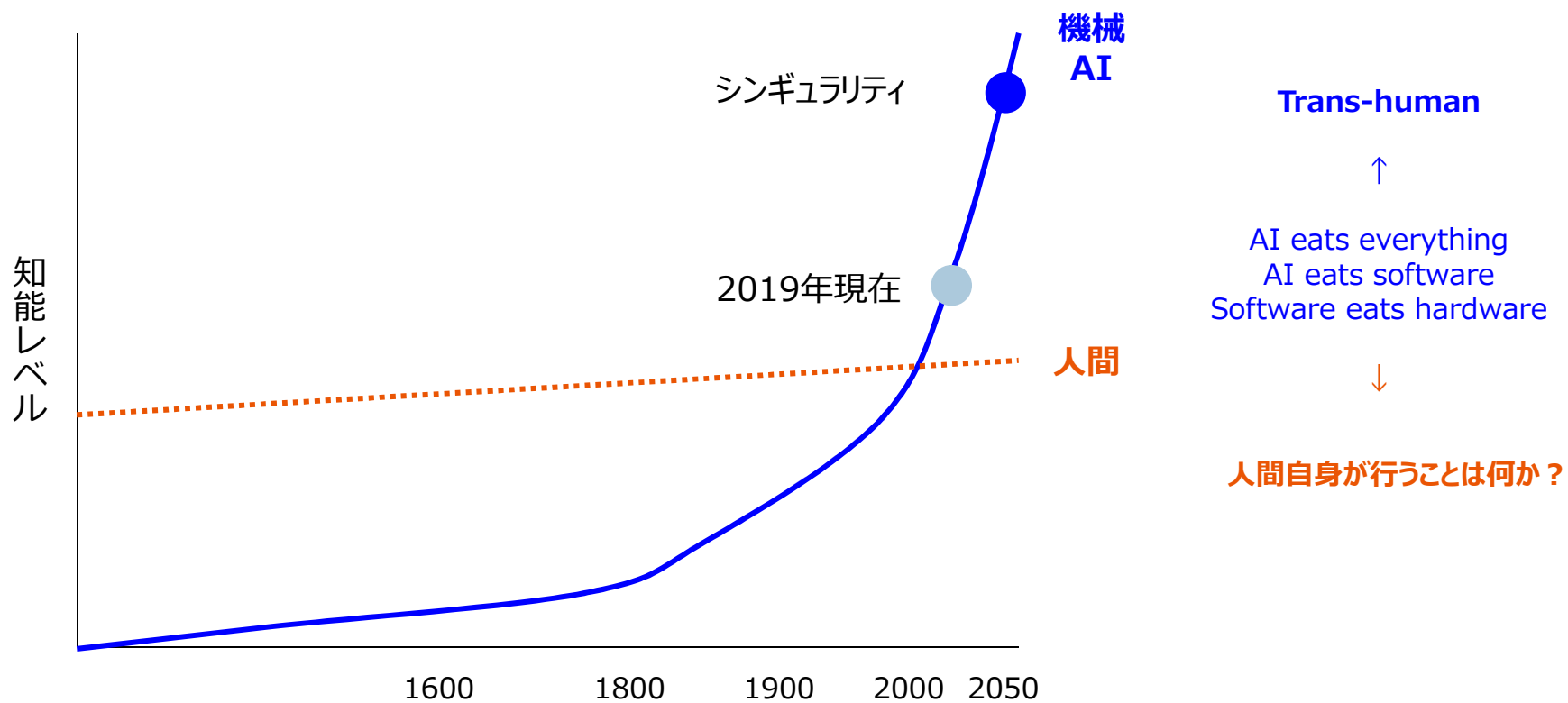
変曲点

“当たり前”が“当たり前ではない”時代に



シンギュラリティ

機械は人間の能力を凌駕



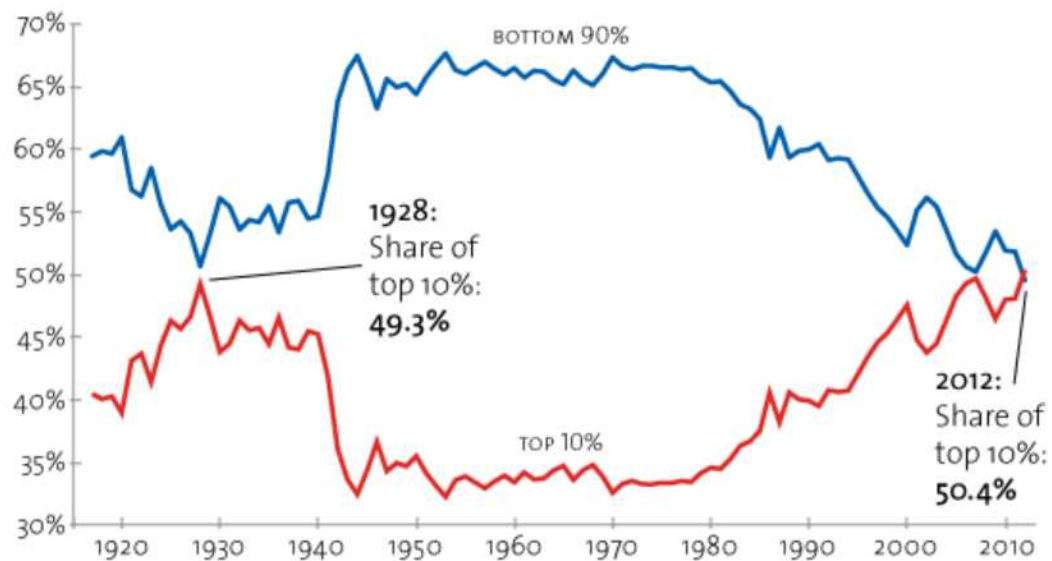
サステナビリティ

地球だけでなく、社会関係も破壊されている

上位1%が40%資産を所有
上位10%が50%所得を獲得

Share of Total Income, 1917-2012
by percentile, including capital gains

Share of Total Income in U.S.

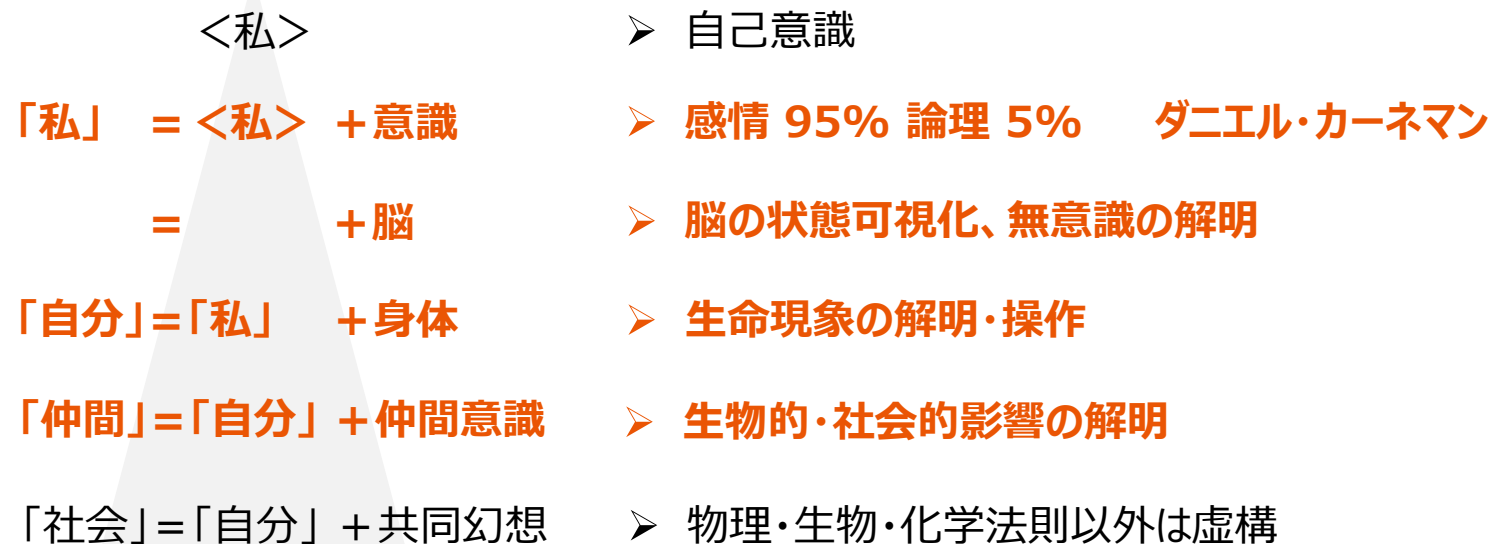


SOURCE: THOMAS PIKETTY AND EMMANUEL SAEZ

ヒューマニティ

感情で判断し、心理的安全性が居心地の良さになる

“人間”の解明



能動意志・合理的経済人 → 能動意志・非合理的感情人

限界費用ゼロ化

デジタルにより、圧倒的安価にサービスが提供可能に

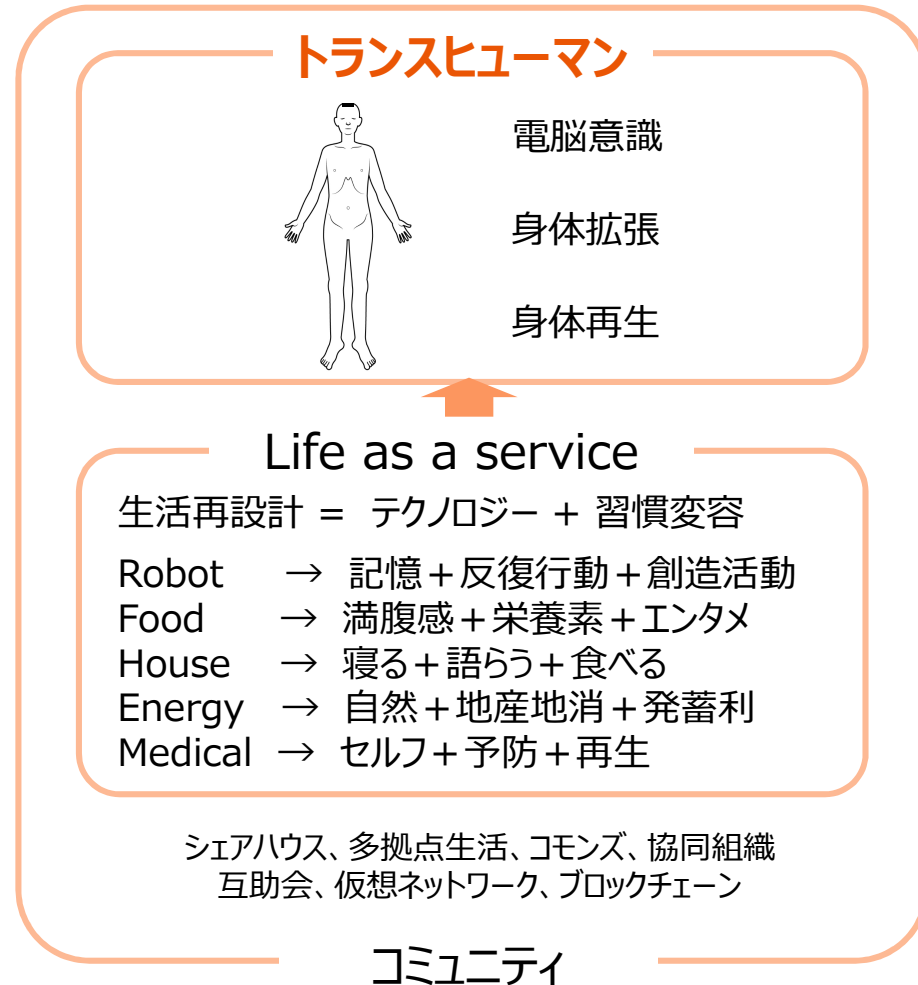
限界費用ゼロ化 – 5つの波		定常化	
人の嗜好性 Preference	IoP	2016	GAFA、BAT
モノの振舞い Things	IoT	2020	Digital twin
身体の状態 Health	IoH	2025	DNA, RNA, エピジェネティクス
物性反応 Molecule	IoM	2030	Material Informatics
脳信号 Synapse	IoS	2040	Neuralinks

トランスヒューマン

テクノロジーにより、人間の潜在力が活かされていく

変化現象

- 所有 → シェア
- 雇用 → 複業
- 化石燃料 → 再生可能エネ
- 石化製品 → 自然由来
- 貨幣経済 → 非貨幣経済
- 集中型インフラ → 分散型インフラ
- 75yr life → 100yr~ life
- 中間層 → 二極化
- 生命所与 → 生命設計
- 核家族 → 拡張家族
- 新しさ → 懐かしさ
- 米国中心 → G0化
- 地球 → 宇宙



市場

経営定石の変化

どこまでを“市場”と捉えるかが成否を決める

ニーズに応えると儲かる

市場1.0 = 通常の財・サービス

ニーズに応えても儲からないが
クロスセルをして採算を取る

市場2.0 = フック + 儲け所

フリーで提供することで集客をし、
別のクライアントから利益を獲得

市場3.0 = マルチサイドプラットフォーム

莫大な初期投資をすると、
限界費用ゼロで利益を獲得

市場4.0 = 限界費用ゼロ

市場2.0 美团点评 (Meituan Dianping)

フードデリバリーで顧客を囲い込み、旅行販売で稼ぐ



売上割合

56.2%

粗利率

18.7%



22.8%

88.6%

出所：美团点评 (Meituan Dianping) IR資料より抜粋 (2019年12月期)

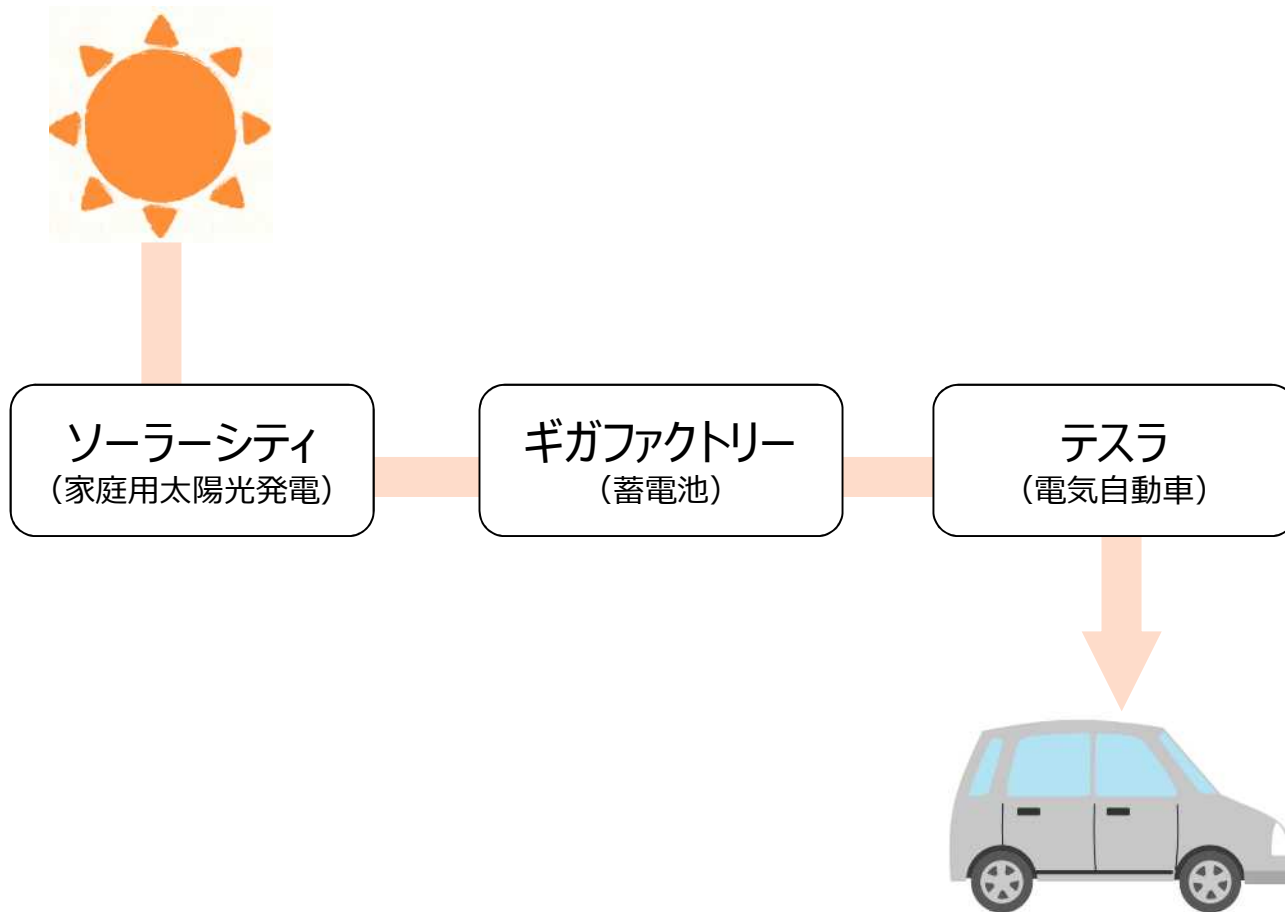
市場3.0 Multi-side platformer

個人と法人両方にサービスを提供し、複数のフックと儲け所を持つ



市場4.0 限界費用ゼロ社会インフラ

莫大な初期投資をすれば、サービス提供の限界費用はほぼゼロ



経営者の覚醒

経営者の覚醒

社員 **アグリゲーター** **事業を創る人**

自社 + **エコシステム** **共創環境**

インターナル **エクスターナル**
マネジメント **マネジメント** **共創環境創り**

(階層型)

(自律型)

アグリゲーター



→ 課題解決型からの脱却

Switch on DNA