

流通とSC・私の視点

2018年7月15日

視点(2197)

イノベーション(革新)と流通革命!!

(流通経済編)

21世紀型の流通・消費が2021年以降になってやっと見え始め、また確立されつつあります。経済も「産業経済」(750~1920年)、「消費経済」(1920~1970年)、「金融経済」(1970~2020年)を経て「情報経済」(2020年以降)になりました。

時代が大きく変化する時代はイノベーション(革新)が激しく起こり、新陳代謝が加速します。イノベーションは過去と現在の延長線上ではない大変革で、「技術革新」「構造変化」「心理変化」を要因として起きると言われています。このイノベーションの3つの要素を流通業界に当てはめると次のようになります。

要因		内容	
第1の 要因	技術革新	アルゴリズム 要因	①AI(人工頭脳) ②IOT(ビッグデータ)
		経済圏システム 要因	①プラットフォーム(独自経済圏の構築) ②ブロックチェーン(脱・中央集権型システムの構築)
第2の 要因	構造変化	人口動態の 大変革要因	①少子高齢化、人口減少 ②生産年齢人口の減少、労働力不足
		消費構造の 大変革要因	①モノ離れ、サービス化消費 ②グローバル化消費
第3の 要因	心理変化	生活意識の 大変革要因	①サステナブルなライフスタイル ②エシカルなライフスタイル
		消費スタイルの 大変革要因	①脱・買物及び所有の消費スタイル ②ニューモダン消費スタイル

現在、SCも飽和期となり、成熟化へ向かっています。SCのエンターテインメント化やモノコト化はその方向性の1つです。先進国は「ポストSC」(SCの次はなに?次世代型SCはなに?)ですが、後進国や発展途上国では「パスSC」(SCの萌芽期・成長期から順を追ってSCの飽和期・成熟期を経ず一挙にネット販売へ進む)となっています。

経済も、1971年にドルの金本位制の廃止から金融(質的・量的緩和)で経済を牽引する「金融経済」となって50年が経過し、2020年頃にはアメリカを筆頭にその金融経済が終焉を迎えつつあります(日本は2025年頃?)。すなわち、金融経済時代に基軸であった金融を副軸として支えてきたツールとしての情報が今後は基軸となり、新たな経済を牽引します。この経済を「情報経済」と呼び、情報の中身自体も金融経済時代に副軸(ツール)であった情報(3Dプリンター、RPA、モバイル、クラウド、GPS、センサー、CG、5G、量子コンピューター、ユーザID、AIスピーカー、画像認識等)が主軸(AI、IOT=ビッグデータ、プラットフォーム、ブロックチェーン)となり、経済を牽引して情報経済となります。

さらに、情報経済時代は一方において思考的プロセスを大変革させ、論理に基づく科学的思考の時代となり、また環境対策である地球・地域・社会・人間関係の本来の役割を問う理念的思考の時代となります。いずれにしても、2020年になってようやく21世紀スタイルが少しずつ見え始めました。

(株)ダイナミックマーケティング社⁺
代表 六 軍 秀 之