

視点(2213)

(流通経済編)

情報&デジタル経済の主軸・副軸・前軸!!

GDPをけん引する基軸から経済を見ると「第1段階=封建経済」「第2段階=重商経済」「第3段階=産業経済」「第4段階=消費経済」「第5段階=金融経済」「第6段階=情報&デジタル経済」と続きます。現状(2018年)のGDPをけん引する主軸は「金融」で、副軸が「ツールとしての情報」です。前軸(1つ前の段階の経済である消費経済を色濃く残した要素)は「消費」です。すなわち、**金融経済は金融を主軸にツールとしての情報と前段階の主軸である消費が融合した経済**です。

この金融経済も1971年のニクソンショック(金本位制の廃止)と統計的モノ離れ(1970年)から始まり、現在で48年、2020年には50年目を向かえつつあり、金融が経済をけん引する時代もそろそろ終焉を迎えつつあります。とはいえ、次の**第6段階の情報&デジタル経済**は金融経済が色濃く残りつつ、かつ次の経済段階である科学・理念経済の要因を持つ3つの要素が融合した経済です。

モノ離れした後の経済は、経済をけん引する消費の役割が希薄化し、金融の量的緩和や質的緩和によりバブル経済とその崩壊をくり返しながら維持・発展してきました。ただし、金融経済はあくまで次の産業が育つまでの過渡的経済であり、金融自体が付加価値を創造する機能は希薄で、あくまでゼロサム経済(一方の利益が他方の損、一方の損が他方の利益で全体としてプラスマイナスゼロ)でした。

しかし、いよいよ情報&デジタルは付加価値を創出する経済に育ち、GDPをけん引すると同時に成長に結びつける産業になってきました。金融経済時代の情報はツールとしての情報であり金融経済をサポートするレベルでしたが、情報&デジタル産業は今、ツールから主役に躍り出て付加価値を創出するための基軸となりつつあります。付加価値を創出する進化型の情報&デジタルは次の4つの内容から成り立っています。

- ① **プラットフォーム**: 参加者の基盤づくりと、その基盤への参加者が互いに付加価値創造を行うシステム
- ② **ブロックチェーン**: 分散型台帳により互いが可視化して、中央集権機能が不在でも信頼性高く動くシステム
- ③ **IOT&ビッグデータ**: 全てのものがインターネット上に繋がるデータにより、全ての行動が可視化されメカニズムが解明できるシステム
- ④ **AI**: 人間と同じレベルの頭脳を持ち、深層学習効果により自己進化するシステム

これらは従来のツールとしての情報やデジタル化を超えた付加価値創出システムであり、GDPを成長させる基軸となり、金融経済のゼロサム経済ではなく**情報&デジタル経済は自己増殖経済**です。

ここで、情報&デジタル経済が進化してきて価値創造ができるまでのデジタル時代の変遷を示します。

	時代		年代	内容	主力事例企業
①	プレ・デジタル時代		1980年以前	汎用型&大型コンピューター	IBM
②	デジタル時代	デジタル時代前期	1981年～2000年	パソコン&インターネット	マイクロソフト、AT&T
		デジタル時代後期	2001年～2020年	SNS&モバイル(スマホ)	アマゾン、グーグル、アップル、ネットフリックス
④	ポスト・デジタル時代(ニュー・デジタル時代)		2021年以降	プラットフォーム、ブロックチェーン、AI、IOT&ビッグデータ(進化・インターネット)	アマゾン(?)

プレ・デジタル時代、デジタル時代、ポスト・デジタル時代はツールとしての情報・デジタル時代ですが、**ニュー・デジタル時代はGDPをけん引する主軸としての情報・デジタル時代**です。

(株)ダイナミックマーケティング社⁺
代表 六 車 秀 之