

ファブ社会の展望に関する検討会 第3回

これまでの議論を踏まえた生活者価値／市場・経済観点での論点整理

博報堂コンサルティング局

岩崎博論

I. 第1回の議論から

論点：第3次産業革命と第1次情報革命の間で、経済と幸せのバランスをどう構想するか？

- 第3次産業革命：情報の産業化→情報+アトムの産業化
- 第1次情報革命：情報化／ソーシャル化が幸せの源泉に
- 現在は情報産業領域において両者がバランス、情報+アトム産業はこれから

ファブ社会の展望：ものをつくるのが、経済的価値とソーシャル価値を同時に生み出す

II. 第2回の議論から

論点：ファブ社会において個のスケール化／市場化はどのように実現するか？

インターネットの功績

- 物理面：マス消費に加えてロングテールという選択肢、ただし多くは一方的な消費
- 情報面：個のミドルマスへの情報発信、一部市場化（動画サイトなど）
- ファブ社会を念頭に置いた物理面での課題：個の生産物の適切な規模へのスケール化
- 兆し：オンラインクラフトマーケット、オンラインショッピングの無料化、オンラインショッププラットフォーム、少額コンテンツ販売プラットフォーム

ファブ社会の展望：個をエンパワーする適度なスケール性が担保されること
ホール・アース・カタログ（ヒッピー文化）→インターネット→ファブ社会III. 上記を踏まえた今後の論点

論点1：「市場」をどうリ・デザインするか？

これまでは：生産拠点で、画一なものの大量生産され、一方的に消費

これから：コミュニティで、多様なものが中規模生産され、提供者と受容者の関係は双方向

- 1) 「市場」はインターネットで十分なのか？
- 2) ソーシャル価値を増幅させる「市場」とはどのようなものか？
- 3) 新しい「市場」の登場で人々の生業はどう変わるか？

論点2：リ・デザインされた市場において流通する「製品」とはどのようなものか？

「製品」＝モノ × 情報、体験、サービス、コミュニケーション

- 1) セルフビルド／カスタマイズ／オープンデザイン
- 2) リペアラブル／価値成長
- 3) ハッカブル／余白型製品
- 4) シェアラブル／交換価値

以上