

# お金 2.0 新しい経済のルールと生き方

著者:佐藤航陽

出版:幻冬舎

## 第一章 (P50~78)

### 発展する「経済システム」の5つの要素 担当:松本

「生産活動をうまく回す仕組み」を「経済システム」と呼びことにする  
持続的かつ自動的に発展していくような「経済システム」には5つの要素がある  
インセンティブ、リアルタイム、不確実性、ヒエラルキー、コミュニケーション

#### ① 報酬が明確である

- ・参加する人に何かしらの明確な報酬(インセンティブ)、明確なメリットが必要
- ・現代は社会的な欲望が目立ってきて、中でも頭文字を取って3M(儲けたい、モテたい、認められたい)の3つが欲望としては特に強く、これらを満たすようなシステムは急速に発展しやすい。

#### ② 時間によって変化する

- ・変化が激しい環境では緊張感を保ちながら熱量が高い状態で活動することができます

#### ③ 運と実力の両方の要素がある

- ・自らの思考と努力でコントロールできる実力と全くコントロールできない運が良いバランスで混ざっている環境の方が持続的な発展が望める。

#### ④ 秩序の可視化

- ・世の中には偏差値年収売上のような数字で把握できるものから、身分や肩書きのような分類に至るまで階層や序列に溢れています
- ・目に見える指標があると自分と他者の距離感や関係性を掴みやすくなるメリットがある
- ・一方でヒエラルキーが固定化されると②、③が失われてしまう原因にもなる諸刃の剣です

#### ⑤ 参加者が交流する場がある

- ・参加者同士が交流しながらお互いを助け合ったり議論したりする場が存在することで、全体が1つの共同体であることを認識できるようになります。この要素が全体をまとめる接着剤として機能します。

### 経済に持続性をもたらす2つの要素

1つ目は寿命です

- ・経済システムを長続きさせたい場合、それ自体の寿命をあらかじめ考慮に入れておくことが重要
- ・最初から完璧なシステムを作ろうとせずに、寿命が存在することを前提にし、寿命が

来たら別のシステムに参加者が移っていけるような選択肢を複数用意しておくことで結果的には安定的な経済システムを作る事ができるようになります。

2つ目は共同幻想です

- ・参加者が共同の幻想抱いている場合、システムの寿命は飛躍的に伸びます。
- ・利害がぶつかり合っている場合でも、参加者が全員同じ思想や価値観を共有している場合には、お互いに譲歩できる着眼点を見つけられる可能性が高くなります。
- ・世代を超えて引き継がれる共同幻想は、瞬間凍結させる液体窒素のようなもの
- ・反対に言えば「世界を変える」とは、前時代に塗り固められた社会の共同幻想を壊して、そこに新しい幻想を上書きする行為

コメント

基本的には5つの要素と安定性や持続性を考慮すると追加で2つの要素が重要であることは分かった。寿命を迎えた経済システムになった、もしくはなりそうになった際に別のシステムに移っていき、その繰り返しの先に共同幻想の上書きがされるのだろうかと思った。

#### ビットコインに感じた「報酬設計」の秀逸さ 担当：藤井

- ・ビットコインが他の学術的な思想や新技術と違うのは、参加する人々が何をすれば利益が得られるか、という報酬が明確に設計されている点
- ・マイナーや投資家などを“利益”によって呼び込み、ブロックチェーンなどの“テクノロジー”で技術者の興味を引き、その“リバタリアン的な思想”によって社会を巻き込んで、システム全体を強固なものにしている
- ・ビットコインは経済・テクノロジー・思想とそれぞれが、それぞれの役割を与えられた上で、うまく報酬設計がなされている
- ・オープンソース：ビットコインがダメになっても別の選択肢へ移動しやすい  
→結果、参加者のハードルを下げ、リスク分散し、安定的な市場を形成しつつある
- ・普及させる手段として技術、思想、報酬設計を有効に使っている

「経済システム」の活用

- ・強固な経済システムを作る上で必要な5つの要素(追加2つ)の具体例  
会社：組織マネジメント論に当てはまる  
サービス：プラットフォーム戦略やコミュニティ戦略に当てはまる  
→普遍的なメカニズムを理解することが大事
- ・従来は、会社や製品を作る上で、こうした経済の考え方を取り入れる必要はなかった
- ・IT化やグローバル化の流れで複雑化が進み、資本主義の発達によって全体が豊かになると、単純な需要を満たすだけでは供給過多に陥り、経済システムが成り立たない状況

### 持続的に成長する組織の条件

- ・会社はいかに人々が気持ちよく進んで働ける「仕組み」を設計できるかが重要
- [前述した経済システムの要素5つ]
- ① 会社は労働に対する対価として、最低限の報酬設計は始めからできている
    - ・現代ではお金以外の欲求が高まっている
    - ・社会的な承認、異性からの評判、会社内で同僚や上長に認められているか、評価されているか、その精神的な報酬が与えられているかという設計も非常に重要
  - ② 市場が成長しており変化が激しい職場環境であり、自分の努力や判断で結果に大きな差が出るような環境では、緊張感と刺激を強く感じて動く人が増える
  - ③ 不確実性が多いということで会社は活気づく
  - ④ 努力しても給与や待遇に差が出ないと、頑張っても働こうとする人はいない
    - ・成果に応じた給与や等級はこの「ヒエラルキーの可視化」の役割を持っている
    - ・ヒエラルキーを意識することで、積極的に働く動機付けになる
  - ⑤ 組織としては、部門の飲み会や会社の総会といった交流の場が重要
    - ・会社で働くメンバー同士の交流の機会が増えるほど企業としての一体感が高まる

#### [プラスαの要素：共同幻想]

- ・これは会社に当てはめるとビジョンや経営理念に当たる
- ・メンバーが同じ理念を信じている場合には会社は一体感を持って動くことができ、トラブルがあってもお互いに理解しあうことができるため、その会社がばらばらになる可能性は低くなる
- ・これは会社のメンバーに限らず、社外の取引先や消費者も同様
- ・今の時代の経営者には、この5つの要素を理解し、よくできた「経済システム」を作るプロであることが求められている

#### コメント

持続的に成長する組織の条件として、経済システムの5つの要素を取り入れることが必要だと主張されていたが、会社などの組織の役割が時代によって変化し、複雑化していると思った。逆に変化していない部分として、会社などでの飲み会の場がコミュニケーションをとる上で重要だということは変わっていないと思った。

### 勝手に拡大するサービスを作るには？ 担当：井上

- ・サービスにおいて社会的な欲求として挙げられているのが金銭欲求・承認欲求の2つが挙げられている。
- ・ここではSNSの「いいね」や「RT」を承認の欲求を満たすものであるが経済圏の中ではユーザー間のやり取りを「通貨」と例え「フォロワー」が増えていくことを「資産」

と例えています。

- ・ SNS は「経済システム」に必要な5つの要素を兼ね備えている。  
筆者は「ヒットするサービスを考える場合、まず、生理的欲求以外の社会的欲求を刺激する仕組みを導入できないか」を考えることが重要であると述べている。
- ・ ユーザー同士がコミュニケーションをとれる場を用意し、貢献してくれたユーザーに対しての「特別待遇」をし、それにより「ヒエラルキー」を生み出しサービスが成長することでユーザーも得をする。そしてユーザーが得することでサービスも成長する「利害の兼ね合わせ」をし、共産関係作り出していくことが重要である。
- ・ 製品やアイデア勝負から経済システム全体で競争する時代へ変わっていくと述べている。

#### P76：「小米」に学ぶ経済圏の作り方

- ・ 「小米」はネットのみの販売に特化し、これにより「プレミアム感」を出すことに成功し、「ソーシャルメディア」で拡散させコストをかけずに多くの人に認知させることが出来たと述べられている。
- ・ 「小米経済圏」の形成がビジネスモデルになっていると述べている。
- ・ このような戦略はあらゆる業態で応用可能であると述べられている。

#### コメント

- ・ 経済のシステムの例えとして SNS が用いられていて理解しやすかった。
- ・ やはり経済システムのモデルは中国であり現代の日本にとって中国との関係はとても重要なんだということが改めて分かった。