**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(ｐ.22～50)

**3つのベクトルが未来の方向性を決める**(担当：山本)

・現実には3つの異なるベクトルが併存し相互に影響を及ぼしている→未来の方向性を決める

・3つのベクトル＝①お金②感情③テクノロジー

1. お金

・3つの中で最も強力

・実質「経済＝お金」

・お金は生きることと直結している＝影響力が絶大であることの裏付け

・経済の構造は弱肉強食が大前提

・淘汰と食物連鎖を繰り返している

1. 感情

・お金の次に影響力が強い

・他人の感情を無視してしまうと、お金を持っていても長続きしない＝最終的には崩壊

1. テクノロジー

・テクノロジーだけは目まぐるしく変わっていく問題児

・テクノロジーには一定の流れがある→一つの発明で連鎖的に次の発明を引き起こす

・①、②、③より引っ張る力はお金が一番強く、次に感情、最後にテクノロジー←これらの先端を結んだ三角形の中間が「現在」、その軌道が「未来」の方向性

・ただし、必ず3つ揃っていないと現実では上手く機能しない

・「世の中は連立方程式のようなもの」

**急激に変わるお金と経済のあり方**

・Fintech←financeとtechnologyを組み合わせた造語、ITなどの新たなテクノロジーの進化によって金融の世界が破壊的に変化するトレンドを指す

①Fintech1.0

・Fintech1.0＝すでに存在している金融の概念は崩さずに、ITを使ってその業務を限界まで効率化するようなタイプ

②Fintech2.0

・金融の枠組みを全く無視、ゼロベースから再構築するタイプ

・そのサービスや概念を見た時にそれが何なのかを一言で表現するのは不可能

Ex）ビットコイン

・通貨の定義に当てはまらない

**お金とは何か？**

・お金には価値の保存・尺度・交換の役割

・お金は資本主義が発達するずっと前から人間のそばにあったことがわかる

《コメント》

「ビットコインを形でとらえよう」ということで、ここの項では主にビットコインに対しての枕となるようなことを触った。検証が必要な点(「世の中は弱肉強食」といった表現など)が多数見受けられるが、「ビットコインは新しいテクノロジーから発現したしたもので、これからの経済を「破壊的に変えていく」ものである」というまとめで、ここではあらかた結ばれるだろう。確かに、ビットコインのベースとなるブロックチェーンの技術に関して言えば、電気自動車の充電履歴をブロックチェーンで管理する実証実験がすでになされている。テクノロジーのベクトルが一番小さいと著書にはあったが、実は一番大きいのかもしれない。

○**お金が社会の中心に位置づけられた資本主義**　(担当：近藤　p.31～)

・時代によって人が大事だと思う対象が変わってくるため、「お金」は今ほどプレゼンスが強くなかった

・お金が表舞台に出始めるのは18世紀頃で、いくつかの革命がおこったことにより「身分」から「お金」へパワーシフトしていった(資本主義)

・この時期から人と「お金」のかかわり方は劇的に変わっていく

・価値を効率的にやり取りするために生まれた「お金」は、やがてそれ自体を増やすことが目的となっていく

・手段の目的化であるが、資本主義におけるお金の重要性を考えれば必然的である

○**中央銀行の仕組み**

・歴史を遡ってみると、国家が管理する中央銀行がお金を刷って国の経済をコントロールするようになったのはつい最近のことだ

・中央銀行が本格的に普及したのはこの100年ほどであり私たちの4世代くらい前の時代では当たり前に存在するものではなかった

・そう考えると仮想通貨などの新しい仕組みが100年後に標準になっていたとしてもおかしな話ではないかもしれない

○**仮想通貨は鏡の世界？**

・つい最近経済に影響を与えたものは仮想通貨

・仮想通貨に対して、金融を変える「革新的なテクノロジーである」という論調と、「詐欺で胡散臭いものである」という論調の2つの意見がある

・金融に詳しい人たちの「仮想通貨は通貨にはなれない、通貨の定義に当てはまらない」などの批判は的外れだ

・仮想通貨と法定通貨は似ているようで全く違う仕組みであり、同じ枠組みに当てはまらない

・新しいものが出てきたときにそれに似た業界の前提知識があるとその知識に当てはめて新しいものを見てしまう傾向があるが、全く新しいルールで回っている新しい仕組みとして捉えてみるのが良い

《コメント》

私たちが仮想通貨に対して法定通貨と同じような重要性を見出せれば仮想通貨は普及していくかもしれないと思った。

【膨大なデータから見えてきた「経済システム」の構造】

〇筆者の行っている主な三つの事業

 ・株式会社メタップス

* 1. ビッグデータの解析や活用を軸にした企業のマーケティング支援事業
* 2. オンライン上でのお金のやりとりを仲介するネット決済事業
* 3. 上記の二つの事業で得た知見を活用して、一般消費者に対してサービスを提供していく事業

  ※他にも研究開発部門で様々なデータを集めては多彩な角度から分析している

〇ネットの会社を経営していて良い点

 ・膨大なデータに触れることができ、リアルタイムで仮説検証ができる

               ⇓

       仮説が正しければサービスは急成長する

       間違っていればすぐにつぶれる

  『実務の中で再現できないことは本当に「理解した」とは言えない』

   ➡テストで100点をとっても、実社会で実際に再現して活用できなければ「表面」を理解したに過ぎない。

  『実務の世界では机上の空論は全く通用せず、成果に繋げることで、初めて活きたノウハウになる』

〇そんな前提に立ち、普遍的なメカニズムを探した結果

 ・全く違うように見えていた様々なサービスや市場、組織の根底には、普遍性のある構造が隠れていることが分かった

   ➡スケールを変えても、さまざまなものに適用できるシステムだった

【経済とは「欲望のネットワーク」】

〇経済はネットワークそのもの

 ・個人同士が繋がって一つの巨大なネットワークを作り、そのお金が人から人へ移動している

 ・構成分子は各々の欲望・欲求であり、経済はそれを起点に動く報酬のネットワーク

〇現代社会の三つの欲望

 ・本能的欲求

  ➡衣食住の欲求、異性への欲求、家族への愛情など、生物の根源的欲求

 ・金銭欲求

  ➡お金を稼ぎたいという欲求

 ・承認欲求

  ➡社会で存在を認められたいという欲求

 ※本能的欲求に比べると、金銭欲求も承認欲求も歴史の浅い欲求

〇経済は流動的

 ・人と人との繋がりが切れたり、新しく繋がったりと、ネットワーク全体が常に組み替えを繰り返している

 ・このような動的なネットワークには共通する特徴が二つある

* ① 極端な偏り

・経済が欲望のダイナミックなネットワークだとすれば「偏り」が自動的に生じる

➡何かを選ぶとき、多くの人に支持され信頼性の高いものを選ぶ。失敗が少ない

・売り手も売れるものを中心に仕入れて、目立つところに置くため、更に商品が売れるというサイクルを繰り返す

・人気者がさらに人気者になっていく構造

➡上位と下位には途方もない偏り（格差）が発生する

* ② 不安定性と不確実性

   ・全体があまりにも緊密に繋がり相互しあう状態になると、些細な事象が全体に影響を及ぼし、常に全体が不安定で不確実な状態になる

    ➡各国の変化が世界中の為替と市場をめまぐるしく動かし、経済は常に不確実で、不安定な状態

                  ⇓

          「繋がりすぎた世界」の弊害と言える

【人の手で経済は創れるか】

〇経済とは

 ・簡単に言うと「人間が関わる活動をうまく回すための仕組み」

 ・「企業」「商店街」「サークル」も名前が違うだけの小さな経済システム

 ・ネットでサービスを作って世界中の人に使ってもらえるような時代になった今

  ➡経済は「読み解く対象」から「創り上げていく対象」に変化しつつある

【コメント】

・経済は「創り上げていく対象」に変化しつつある。という表現が仮想通貨や電子マネーなどを指していて、目に見える相手だけでなく、ネットコミュニティでの新しい取引などがこれから発展していくのかなと思った

・流動的な経済に適応できる力がこれから大事になってくるのかなと思った