

流通とS C・私の視点

2020年3月18日

視点(2331)

宇宙の形成三要素(時間・空間・重力)のビジネス比喩!!

(研究思考と成果の概念編)

アインシュタインは「時間という概念」と「空間という概念」と時間と空間のゆがみから生じる「重力という概念」で宇宙の形成を理論化しています。

我々のビジネス社会においても、生活者の行動は「時間という概念に対応した生活行動」と「空間という概念に対応した生活行動」と時間と空間の“ゆがみ”である「コストという概念に対応した生活行動」の3つから成り立っています。

これらの三原則(時間・空間・コスト)と生活者が生活上利用する施設をマトリックス化すると次の通りです。

		時間の概念			空間の概念			コストの概念		
		節約したい時間使用のニーズ	義務的時間使用のニーズ	遊樂的時間使用のニーズ	フィジカル空間での行動ニーズ	混合空間での行動ニーズ フィジカル・サイバーの	サイバー空間での行動ニーズ	廉価性重視の取得ニーズ	賢明価格での取得ニーズ	上質・高価格での取得ニーズ
施設概念	店舗									
	オフィス									
	教室・学校									
	病院・クリニック									
	工場									
	研究所									
	エンターテインメント施設									

以上の3つの要素を活用のシステムとして見ると次の通りです。

①プラットホームから見た時間・空間・コストの活用システム

人流センター	駅等の人の集積と分散センター(人のプラットホーム)
物流センター	配送センター等の物の集積と分散センター(物のプラットホーム)
情報センター	情報センター等の情報の集積と分散センター(情報のプラットホーム)
ショッピングセンター	人とモノの集積と分散センター(買物のプラットホーム)

②CG(コンピューターグラフィック)から見た時間・空間・コストの活用システム

バーチャルリアリティの空間	VR	仮想空間	バーチャル
オーグメントリアリティの空間	AR	リアルの中に仮想の導入	
ミクストリアリティの空間	MR	仮想の中にリアルを導入	
フィジカルの空間	—	現実空間	リアル

③ツールから見た時間・空間・コストの活用システム

AI	人工知能(人間の目・耳・口・脳・身体の代替化)
IoT	全ての物のインターネット化によるメカニズムの可視化
CG	コンピューターグラフィックによる疑似体験化
5G	超スピード化、超大容量化、タイムラグのゼロ化、同時多発行動化

(株)ダイナミックマーケティング社⁺

代表 六^む軍^{ぐん}秀^{しゅう}之