

革新的イノベーションと人工知能（AI） — Discover The "NEXT" —

Komuro Consulting Group
2022年度冬季インターンシップ

2022年12月24日（土曜日）

コムロコンサルティンググループ
総代表 小室匡史

<https://ko-cg.com/>

本日の内容

1. 自己紹介	...	P.	1
2. 本日のキーワード	...	P.	2
3. アクション・ドリブン	...	P.	3
4. 2020+ NEW and OLD Type	...	P.	5
5. 人工知能の歴史と出会い	...	P.	7
6. 革新的イノベーション領域	...	P.	9
7. ケーススタディ	...	P.	21
8. アドバイス・メッセージ	...	P.	28

1. 自己紹介

略歴

2011年03月

一橋大学大学院商学研究科
経営学修士コースMBAプログラム修了

- コムロコンサルティンググループ 総代表
- コムロコンサルティング 代表
- 日本バレーボール協会 情報戦略ユニット メンバー
- 日本スポーツアナリスト協会 アドバイザー
- キャリアデザイン 最高顧問

専門領域

IT
ICT

スポーツ

経営
(MBA)

政治

投資
寄付

(参) コムロコンサルティンググループ 小室匡史 <https://ko-cg.com/ceo/>

1. 自己紹介

略歴

2011年03月

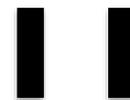
一橋大学大学院商学研究科
経営学修士コースMBAプログラム修了

- コムロコンサルティンググループ 総代表
- コムロコンサルティング 代表
- 日本バレーボール協会 情報戦略ユニット メンバー
- 日本スポーツアナリスト協会 アドバイザー
- キャリアデザイン 最高顧問

専門領域

ビジネスモデル・ビジネスシステムをつくること

言葉の定義



概念の創出

儲けの仕組みをつくること

(参) コムロコンサルティンググループ 小室匡史 <https://ko-cg.com/ceo/>

1. 自己紹介

経営コンサルタント

略歴

- 2011年03月 一橋大学大学院商学研究科 経営学修士コースMBAプログラム修了
- コムロコンサルティンググループ 総代表
- コムロコンサルティング 代表
- 日本バレーボール協会 情報戦略ユニット メンバー
- 日本スポーツアナリスト協会 アドバイザー
- ヤマハ株式会社 最高顧問

メイン業務：経営コンサルティング

ビジネスモデル・ビジネスシステムをつくること
一番頭を使う仕事
儲けの仕組みをつくること

(参) コムロコンサルティンググループ 小室匡史 <https://ko-cg.com/ceo/>

2. 本日のキーワード

若者と学生がいつの時代も

新世界の主役となる NEW Type である

— Discover The “NEXT” —

2. 本日のキーワード

キーワード

プロフェッショナル

情報を基に ↓ 真に正しく

知る → 覚える → 動く → 考える

2. 本日のキーワード

キーワード

情報 + 行動

情報 を 基 に ↓ 真 に 正 し く

知 覚 動 考

とも → かく → うご → える

2. 本日のキーワード

世の中は
『思った(考えた)通り』になるのではなく、
『やった(行動した)通り』になるのである。

情報 を 基 に ↓ 真 に 正 し く

知 覚 動 考

とも → がえく → うご → える

3. アクション・ドリブン

モチベーションに関係なく行動し、事後的に動機が生まれると思った方が良い。

行動

結果

応援

アクション・ドリブン

成功体験

成功

される

する

○ 勇気

信じる勇気が未来を変える

- Action Driven -

失敗

される

しない

行動しないが最大のリスクである

3. アクション・ドリブン

モチベーションに関係なく行動し、事後的に動機が生まれると思った方が良い。

行動

結果

応援

アクション & モチベーション UP サイクル

成功体験

する

○ 勇気

成功

モチベーション UP

される

モチベーション UP



失敗

モチベーション UP
DOWN

される

モチベーション UP

しない

なし

されない

時間効率が悪い

YES

モチベーション

NO

3. アクション・ドリブン

モチベーションに関係なく行動し、事後的に動機が生まれると思った方が良い。

行動

結果

応援

アクション & モチベーション UP サイクル

成功体験

する

○ 勇気

成功

される

信じる勇気が未来を変える



失敗

される

モチベーション UP DOWN

モチベーション UP

しない

行動しないが最大のリスクである

3. アクション・ドリブン：A & M UP サイクル

自己の勇気や他者の期待により『行動 ⇒ 結果 ⇒ 応援』の循環型モデルがまわる。

内発的動機づけ：自信 / 勇気

外発的動機づけ：期待 / 評価

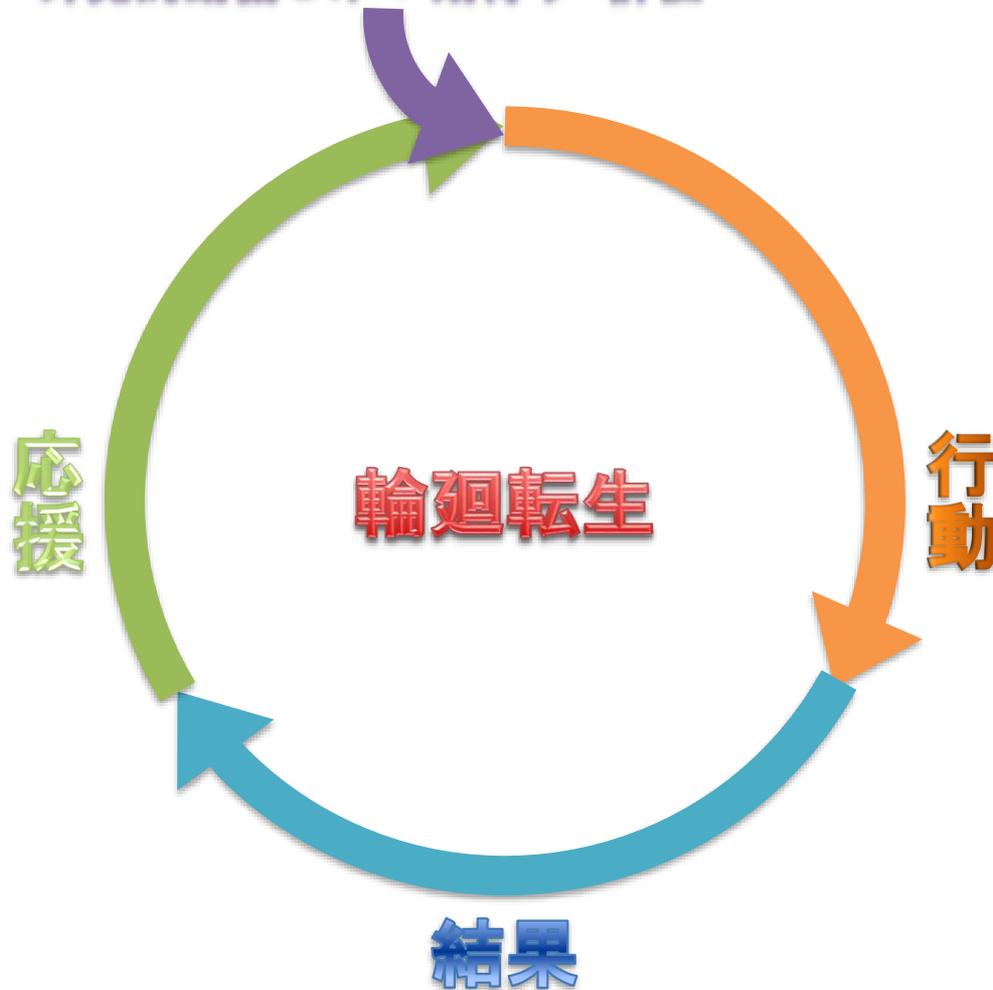
アクション & モチベーション



3. アクション・ドリブン：A & M UP サイクル

自己の勇気や他者の期待により『行動 ⇒ 結果 ⇒ 応援』の循環型モデルがまわる。

内発的動機づけ：自信 / 勇気
外発的動機づけ：期待 / 評価



4. 2020+ NEW and OLD Type

COVID-19は感染症というよりは時代の『大きな転換点(エポック)』と捉える。

前

カネ・モノ

不可逆的

ヒト・コト

後

絆・縁 弱

絆・縁 強

グローバル

グローカル

フル / セルフ

COVID-19

セミセルフ

中央・集中・階層

転換点

自律・分散・協働

新型コロナウイルス感染症

シングル

思考・意識

マルチ

浪費 / 消費

行動・習慣

投資 / 寄付

ボーダー など ボーダーレス

時代の加速

4. 2020+ NEW and OLD Type

COVID-19は感染症というよりは時代の『大きな転換点(エポック)』と捉える。



4. 2020+ NEW and OLD Type : 成長と発展

『成長:量的拡大』を意味しており,『発展:質的転換』を意味している.

成長 : Growth

発展 : Development

OLD Type

成長

量的拡大
($A \Rightarrow A'$)

NEW Type

発展

質的転換
($A \Rightarrow B$)

付
加
価
値
を
創
造

主
価
値
を
創
造

4. 2020+ NEW and OLD Type : 成長と発展

『成長:量的拡大』を意味しており、『発展:質的転換』を意味している。

成長 : Growth

発展 : Development

OLD Type

Improvement
改善

量的拡大
($A \Rightarrow A'$)

NEW Type

Innovation
創新

質的転換
($A \Rightarrow B$)

付
加
価
値
を
創
造

主
価
値
を
創
造

5. 人工知能の歴史と出会い

人工知能変遷

人工知能主要技術

人工知能出来事

1950年代

第一次人工知能世代

1960年代

探査と推論

1970年代

1980年代

1990年代

知識表現

2000年代

2010年代

第三次人工知能世代

2020年代

質問

人工知能（AI）との

出会いは何時？

- 推論
- 処理
- ネットワーク
- アルゴリズム
- エキスパートシステム

- ニューロンアンフィ
- データマイニング
- オントロジー
- 統計的自然言語処理

- デープラーニング
- 汎用人工知能
- 技術的奇異点
- シンク

- 1950年：チューリングテストの提唱
- 1956年：ダートマス会議で人工知能分野創設
※ダートマス大学 ジョン・マッカーシー教授ら
- 1958年：ニューラルネットワークパーセプトロン開発
- 1964年：人口対話システムELIZA開発
- 1972年：エキスパートシステムMYCIN開発
- 1979年：知識表現と推論を一般化したEMYCIN開発
- 1984年：第三世代プロセッサVLSI開始
- 1985年：知識記述言語PROLOG開始
- 1986年：誤差逆伝搬法発表
- 1992年：IBM TDギャモン開発
- 1997年：IBMディープ・ブルーがチェスで人間に勝利
- 1998年：非構造化データ形式のXML提唱
- 2005年：レイ・カーツワイル2045年シンギュラリティ到来
- 2006年：ニューラルネットワーク深層化手法提案
- 2009年：コンピュータビジョンビッグデータ提唱
- 2010年：ディープラーニング技術を画像認識に適用
- 2015年：DeepMind AlphaGoがプロ囲碁棋士に勝利
- 2020年：OpenAI 自然言語処理プログラムGPT-3開発
- 2021年：Tesla Botに汎用人工知能利用示唆

5. 人工知能の歴史と出会い

人工知能変遷

人工知能主要技術

人工知能出来事

1950年代

第一次人工知能世代

探査と推論

1960年代

1970年代

1980年代

第二次人工知能世代

知識表現

1990年代

2000年代

第三次人工知能世代

機械学習

2010年代

2020年代

- 探索・推論
- 事前言語処理
- ニューラルネットワーク
- 遺伝的アルゴリズム

- エキスパートシステム

- 知識ベース
- 音声認識
- ニューロファジィ
- データマイニング
- オントロジー

- 統計的自然言語処理

- デープラーニング
- 汎用人工知能
- 技術的特異点
- ビックデータ

1950年：チューリングテストの提唱

1956年：ダートマス会議で人工知能分野創設
※ダートマス大学 ジョン・マッカーシー教授ら

1958年：ニューラルネットワークパーセプトロン開発

1964年：人口対話システムELIZA開発

1972年：エキスパートシステムMYCIN開発

1979年：知識表現と推論を一般化したEMYCIN開発

1982年：第五世代コンピュータプロジェクト開始

1984年：知識記述のサイクプロジェクト開始

1986年：誤差逆伝搬法発表

1992年：IBM TDギャモン開発

1997年：IBMディープ・ブルーがチェスで人間に勝利

1998年：非構造化データ形式のXML提唱

2005年：レイ・カーツワイル2045年シンギュラリティ到来

2006年：ニューラルネットワーク深層化手法提案

2010年：英国エコノミスト誌 ビッグデータ提唱

2012年：デープラーニング技術を画像認識に適用

2015年：DeepMind AlphaGoがプロ囲碁棋士に勝利

2020年：OpenAI 自然言語処理プログラムGPT-3開発

2021年：Tesla Botに汎用人工知能利用示唆

5. 人工知能の歴史と出会い：私の出会い

ドラゴンクエストIV（1990年02月11日発売）の発売前CM

AI 作戦コマンド

作戦名	作戦詳細
バッチリがんばれ	全力で敵を攻撃する作戦 攻撃・回復・補助を バランスよく選択する作戦
俺にまかせろ わたしにまかせて	主人公への補助を優先する作戦
呪文は使えな 呪文は使え	戦闘を行う作戦
命を大事に	回復や防衛行動を優先する作戦
命令させろ 命令するわよ	全ての行動をコマンド入力できる作戦

私の人工知能（AI）との 出合いの時期

（出典）株式会社エニックス ENIX Corporation ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

Copyright(C) 2011-2022 KCG:Komuro Consulting Group CEO Masashi KOMURO. All Rights Reserved.

5. 人工知能の歴史と出会い：私の出会い

ドラゴンクエストIV（1990年02月11日発売）の発売前CM



AI(人工知能)搭載

（出典）株式会社エニックス ENIX Corporation ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

Copyright(C) 2011-2022 KCG:Komuro Consulting Group CEO Masashi KOMURO. All Rights Reserved.

5. 人工知能の歴史と出会い：私の出会い

ドラゴンクエストIV（1990年02月11日発売）の発売前CM

AI 作戦コマンド	
作戦名	作戦詳細
ガンガン行こうぜ ガンガンいくわよ	全力で敵を攻撃する作戦
バッチリがんばれ	攻撃・回復・補助を バランスよく選択する作戦
俺にまかせろ わたしにまかせて	主人公への補助を優先する作戦
呪文は使うな 呪文はやめて	呪文を一切使わずに戦闘を行う作戦
命を大事に	回復や防御行動を優先する作戦
命令させろ 命令するわよ	全ての行動をコマンド入力できる作戦

（出典）株式会社エニックス ENIX Corporation ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

Copyright(C) 2011-2022 KCG:Komuro Consulting Group CEO Masashi KOMURO. All Rights Reserved.

6. 革新的イノベーション領域：質問

革新的イノベーションを誘発する

グローバル視点からみた

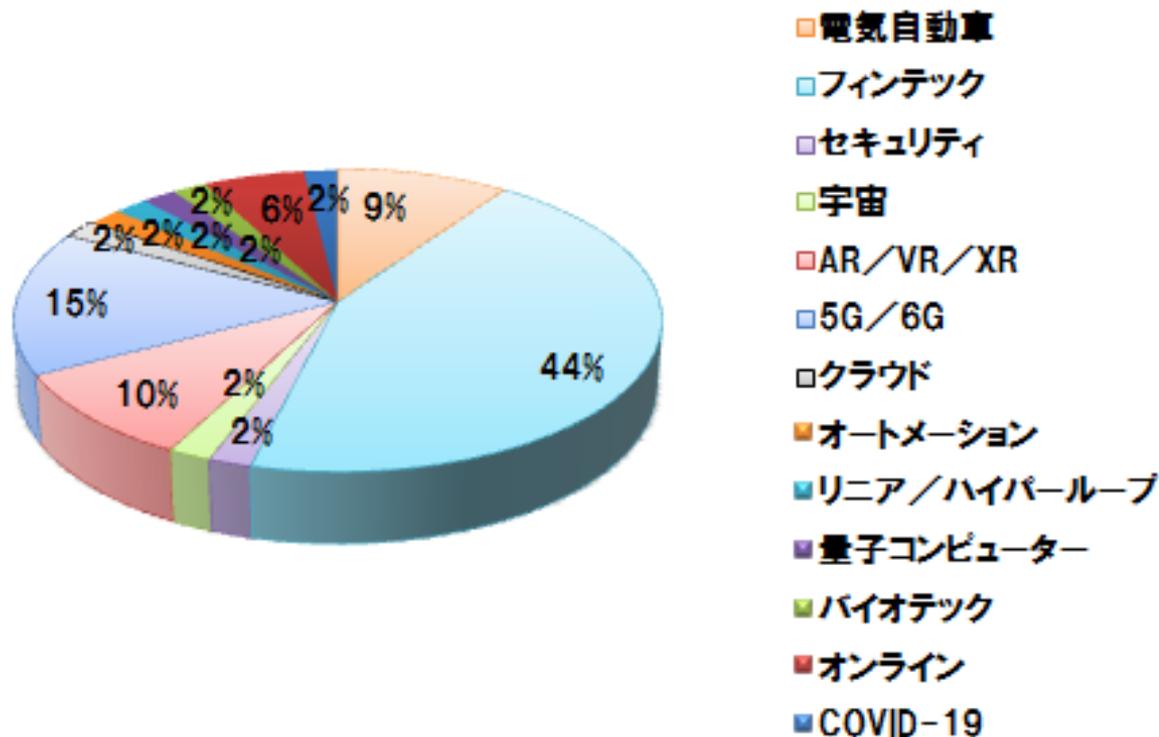
2020年代のビックテーマは？

(最大 4テーマ まで記載)

6. 革新的イノベーション領域：結果

回答年月日：2021年09月29日(水曜日)

ビックテーマ	総人数	%
電気自動車	5人	9%
フィンテック	23人	44%
セキュリティ	1人	2%
宇宙	1人	2%
AR / VR / XR	5人	10%
5G / 6G	8人	15%
クラウド	1人	2%
オートメーション	1人	2%
リニア / ハイパーループ	1人	2%
量子コンピューター	1人	2%
バイオテック	1人	2%
オンライン	3人	6%
COVID-19	1人	2%
合計	52人	100%



※回答者32人(最大4テーマまで)

6. 革新的イノベーション領域

電気自動車 フィンテック

EV

FinTech

Breakthrough

Innovation

セキュリティ

宇宙

Security

Space

6. 革新的イノベーション領域：電気自動車



※2021年04月01日時点

6. 革新的イノベーション領域：電気自動車



Tesla



Lucid motors



Fisker



Faraday Future



Lordstown Motors



Canoo



Rivian



Nikola Motor



Hyllion

XL Fleet



Lion Electric



Lightning Emotors



Proterra



Electrameccanica Vehicles



Workhorse Group



Electric Last Mile Solutions



GreenPower Motor



BYD Auto



Nio



Xpeng



理想智造

Li Auto



Blink Charging



ChargePoint Holdings



Volta



Quantum Scape



Albemarle Corporation



Luminar Technologies



Magna International

※2021年04月01日時点

6. 革新的イノベーション領域：電気自動車

Tesla AI Day 2022

2022年09月30日開催

● オートパイロット (AP : Auto Pilot)

● 完全自動運転技術 (FSD : Full Self Driving)

● 人型ロボット (Humanoid Robot Optimus)

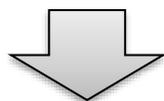
KSF (Key Success Factor) : AI

※2021年04月01日時点

6. 革新的イノベーション領域：電気自動車事例

EV主要な課題

バッテリーのフルチャージ時間の長さ（30分程度）



One of The Solutions

質 問

解決・改善策は？

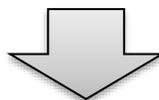
6. 革新的イノベーション領域：電気自動車事例

EV主要な課題

バッテリーのフルチャージ時間の長さ（30分程度）



太陽光＋蓄電池の米国リーディングカンパニー
米国競合：Enphase Energy, Inc.



One of The Solutions

BaaS (Battery as a Service)：車載バッテリー交換方式



2022年12月末現在
約1,300箇所

2025年目標
中国3,000箇所
海外1,000箇所



3分程度



2022年12月末現在
バッテリー交換回数累計1,500万回
1日平均3万回バッテリー交換：2.8秒に1回

(出典) 上海蔚来汽車 NIO Inc. BaaS

6. 革新的イノベーション領域：フィンテック



フィンテック



Robinhood Markets Futu Holdings Coinbase Global Binance Holdings Adyen N.V.

FinTech



Upstart Holdings Affirm Holdings nCino Social Finance Marqeta

※2021年04月01日時点

クレジットスコア



6. 革新的イノベーション領域：フィンテック



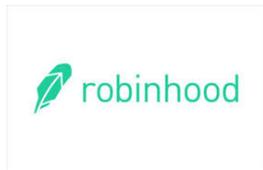
Square

PayPal Holdings

Stripe

Mercado Libre

Sea Limited



Robinhood Markets



Futu Holdings

Coinbase Global



Binance Holdings



Adyen N.V.



Upstart Holdings



Affirm Holdings



nCino



Social Finance



Marqeta

※2021年04月01日時点

クレジットスコア

6. 革新的イノベーション領域：フィンテック

FinTech AIアルゴリズム
リアルタイムデータ信用情報

Square

PayPal Holdings

Stripe

Mercado Libre

Sea Limited

簡易与信審査

robinhood



Futu

Coinbase

FINANCE

adyen

Robinhood Markets

Futu Holdings

Coinbase Global

Binance Holdings

Adyen N.V.



Upstart

affirm

nCino

SoFi

MARQETA

BNPL (Buy Now Pay Later)

Upstart Holdings

Affirm Holdings

nCino

Social Finance

Marqeta

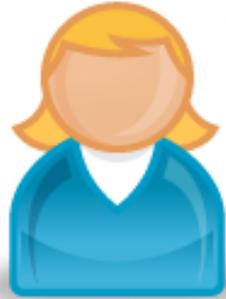
KSF (Key Success Factor) : クレジットスコア

6. 革新的イノベーション領域：フィンテック事例

BNPL 事業者
米国 Affirm / 豪州 AfterPay (Square) / 瑞典 Klarna 等

ユーザ

販売店



②

支払方法提示

③

購入額立替支払

⑥

一括 or 分割支払

④

決済手数料支払

①

BNPLで商品購入

⑤

商品発送

ユーザ側メリット I

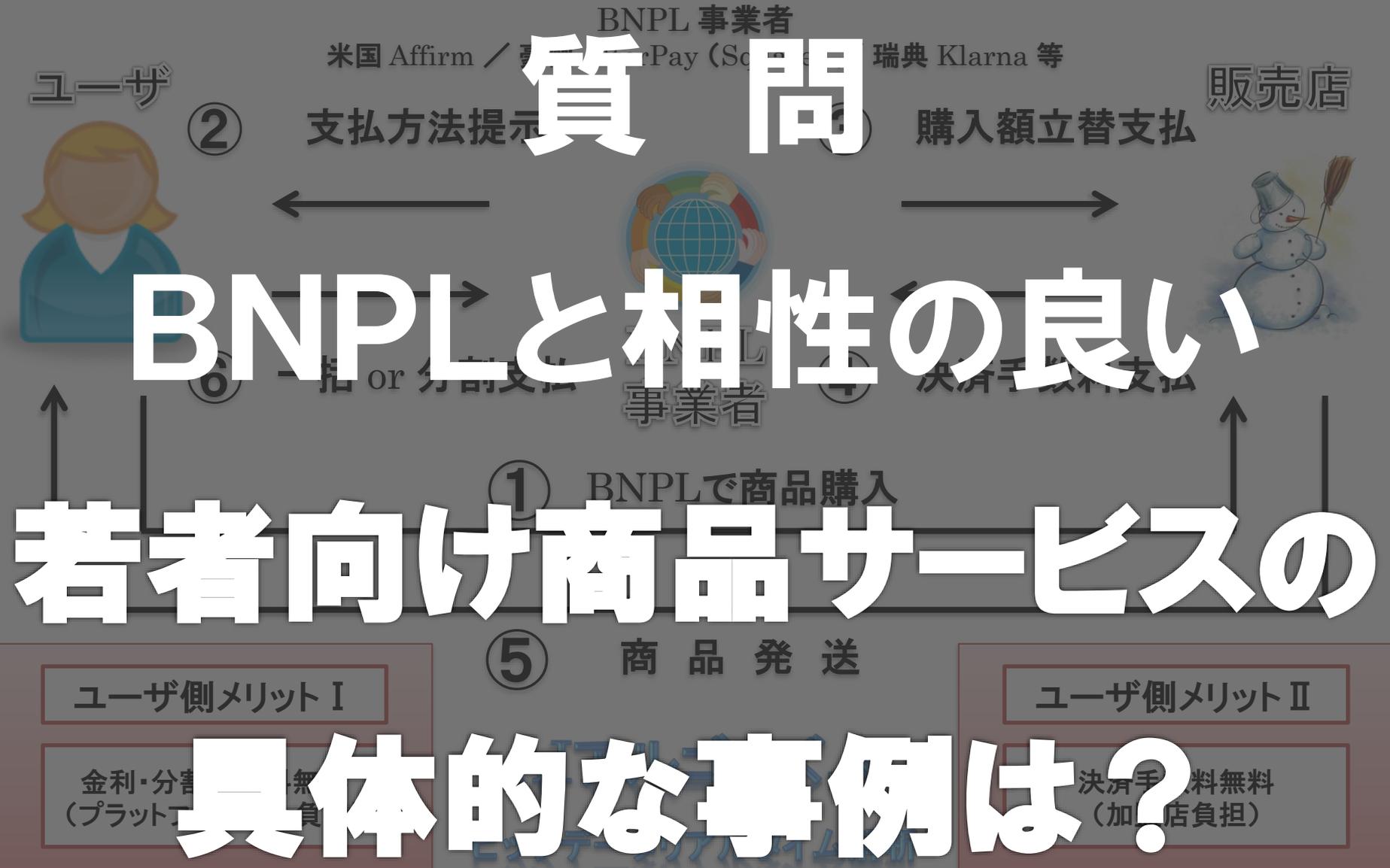
金利・分割手数料無料
(プラットフォーム負担)

ユーザ側メリット II

決済手数料無料
(加盟店負担)

AIアルゴリズム
ビックデータリアルタイム解析

6. 革新的イノベーション領域：フィンテック事例



6. 革新的イノベーション領域：セキュリティ



セキュリティ



SentinelOne

FireEye

Okta

Cyberark Software

Rapid7

Security



Check Point Software Technologies

Varonis Systems

NortonLifeLock

McAfee

Akamai Technologies

KSF (Key Success Factor) : セキュリティ

※2021年04月01日時点

6. 革新的イノベーション領域：セキュリティ



CrowdStrike Holdings



Zscaler



CloudFlare



Fortinet



Palo Alto Networks



SentinelOne



FireEye



Okta



Cyberark Software



Rapid7



Check Point Software Technologies



Varonis Systems



NortonLifeLock



McAfee



Akamai Technologies

KSF (Key Success Factor) : セキュリティ

※2021年04月01日時点

6. 革新的イノベーション領域：セキュリティ

AIoT



CrowdStrike Holdings



Zscaler



CloudFlare



Fortinet



Palo Alto Networks

AI (Artificial Intelligence)



SentinelOne



FireEye



+



Cyberark Software



Rapid7

IoT (Internet of Things)



Check Point Software Technologies



Varonis Systems



NortonLifeLock



McAfee



Akamai Technologies

KSF (Key Success Factor)：セキュリティ

6. 革新的イノベーション領域：セキュリティ事例



6. 革新的イノベーション領域：セキュリティ事例

質 問

AIoTと相性の良い

AIoT

商品やサービスに関して

具体例は？

6. 革新的イノベーション領域：宇宙

宇宙

Space

SPACEX
Space Exploration Technologies

BLUE ORIGIN



Space X

Blue Origin

Virgin Galactic

Rocket Lab USA

Astra Space



Starlink

Blacksky Technology

Spire Global

Palantir

Kratos Defense & Security Solutions



Iridium Communications

EchoStar Corporation

Honeywell International

Garmin

L3Harris Technologies

※2021年04月01日時点

6. 革新的イノベーション領域：宇宙



Space X



Blue Origin



Virgin Galactic



Rocket Lab USA



Astra Space



Starlink



Blacksky Technology



Spire Global



Palantir



Kratos Defense & Security Solutions



Iridium Communications



EchoStar Corporation



Honeywell International



Garmin



L3Harris Technologies

※2021年04月01日時点

6. 革新的イノベーション領域：宇宙事例

2023年時点で宇宙旅行サービスを提供している会社

企業名	Virgin Galactic ヴァージン・ギャラクティック	Blue Origin ブルーオリジン	Space Adventures スペース・アドベンチャーズ	SpaceX スペースX
創業年	2004年	2000年09月	1998年	2002年05月
創業者	Sir Richard Branson	Jeffrey Preston Bezos	Eric C. Anderson	Elon Reeve Musk
拠点	米国カリフォルニア州 モハベ宇宙基地	米国ワシントン州 ケント	米国バージニア州 アーリントン	米国カリフォルニア州 ホーソーン
フェーズ	有人試験飛行実施	有人試験飛行実施	宇宙旅行実施	国際宇宙ステーション 宇宙飛行士輸送
創業者 搭乗日	2021年07月11日	2021年07月20日	—	—
旅行内容	《VSS Unity》 宇宙空間体験旅行 無重力 約4分間	《ニューシェパード》 宇宙空間体験旅行 無重力 約3分間	《ソユーズロケット》 国際宇宙ステーション 滞在旅行	《ファルコンロケット》 国際宇宙ステーション 滞在旅行
旅行価格	45万ドル (~2021年:25万ドル)	20万ドル	3,700万ドル	5,500万ドル

ライトな
宇宙旅行



ガチな
宇宙旅行

6. 革新的イノベーション領域：宇宙事例

2023年時点で宇宙旅行サービスを提供している会社

企業名	Virgin Galactic ヴァージン・ギャラクティック	Origin オリジン	Space Adventures スペース・アドベンチャーズ	SpaceX スペースX
創業年	2004年	2000年09月	1998年	2002年05月
創業者	Richard Branson	Jeffrey Preston	Eric C. Anderson	Elon Musk
拠点	カリフォルニア州モハベ宇宙基地	ケンタッキー州セントルイス	バージニア州アーリントン	テキサス州ホースシューベンド
フェーズ	有人試験飛行実施	有人試験飛行実施	宇宙旅行実施	国際宇宙ステーション宇宙飛行士輸送
搭乗日	2015年07月21日	2021年07月20日	2001年08月28日	2002年10月28日
旅行内容	《VSS Unity》 宇宙空間体験旅行 無重力 約4分間	《ニューシェパード》 宇宙空間体験旅行 無重力 約3分間	《ソユーズロケット》 国際宇宙ステーション 滞在旅行	《ファルコンロケット》 国際宇宙ステーション 滞在旅行
旅行価格	45万ドル (~2021年) 25万ドル	20万ドル	50万ドル	5,500万ドル

質問

仮に宇宙旅行に行く場合

ライトな方 or ガチな方

どちらを選択？

ライトな
宇宙旅行

ガチな
宇宙旅行

6. 革新的イノベーション領域：宇宙事例

2021年07月11日(日曜日)

創業者 Sir Richard Branson【当時71歳】ら「SpaceShipTwo」で3分間の無重力体験

スペースシップ・ツー(SS2)

リチャード・ブランソン会長率いるヴァージン・グループ所有の民間宇宙旅行船が22日、初の試験飛行を行った

今回の試験飛行では…

- ▶ 飛行時間は約3時間
- ▶ SS2は母船から切り離されずに飛行

ホワイトナイト・ツー(WK2)
(母船)

SS2を上空まで運ぶ

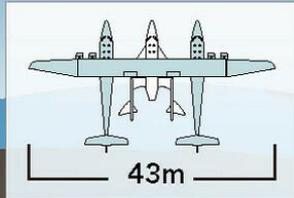
- ① 高度16キロでWK2から切り離される
- ② 高度100キロで地球の大気圏を飛び出す
- ③ 高度110キロで地球を眺めながら5分間の無重力体験ができる
- ④ 高度21.5キロで着陸に向けて翼を格納

将来の飛行では…

- ① 高度16キロでWK2から切り離される

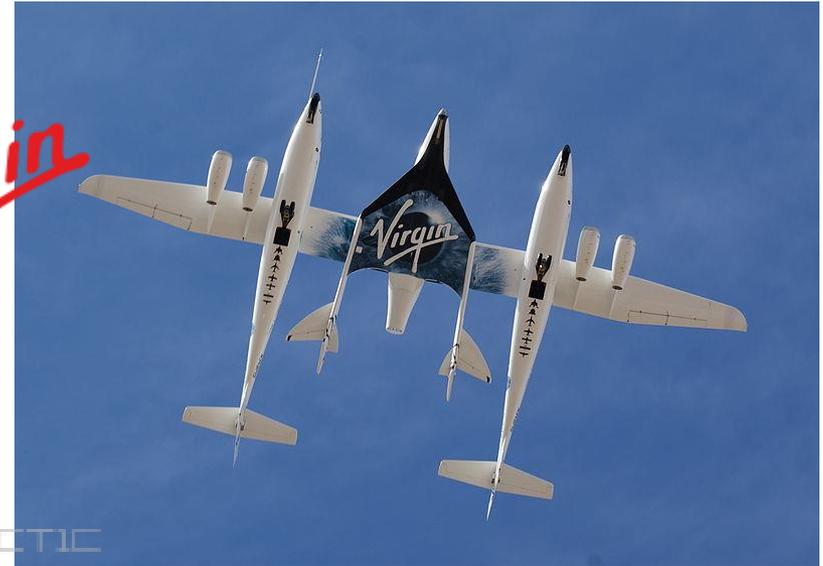
- ④ 高度21.5キロで着陸に向けて翼を格納

Paz Pizarro



スペースシップ・ツー

Virgin



◀ 将来性 ▶
AI を用いた
Autopilot



▶ 旅費 現 Virgin Galactic CEO Michael Colglazier / マイケル・コルグラジア
▶ 既に約330人が予約し前払金を支払っている (元 Disney Park International 社長兼ディレクター)

(出典) Virgin Group | Virgin Galactic

6. 革新的イノベーション領域：世界TOP12

世界を席巻する企業



Jeffrey Preston Bezos



12

TESLA

Elon Reeve Musk



Tobias Tobi Lütke



Mark Elliot Zuckerberg

2020年代

WALL ST
Timothy Cook

※2021年04月01日時点

Satya Nadella

6. 革新的イノベーション領域：世界TOP12

2020年代 世界を席卷する企業12

Vladimir Tenev



Elon Reeve Musk



George Kurtz

Sundar Pichai

Tobias Tobi Lütke



CROWDSTRIKE



愛されている企業



Jeffrey Preston Bezos



Mark Elliot Zuckerberg

Elon Reeve Musk



Jack Patrick Dorsey

Jen-Hsun Jensen Huang



Timothy Cook

※2021年04月01日時点

Satya Nadella

6. 革新的イノベーション領域：世界TOP12

2020年代 世界を席卷する企業12

Vladimir Tenev



Elon Reeve Musk



George Kurtz

Sundar Pichai

Tobias Tobi Lütke



CROWDSTRIKE



応援されている企業



Jeffrey Preston Bezos



Mark Elliot Zuckerberg

Elon Reeve Musk



Jack Patrick Dorsey

Road to

The Dream Street



Jen-Hsun Jensen Huang



Timothy Cook



Satya Nadella

※2021年04月01日時点

WALL ST

MAIN ST

7. ケーススタディ I : コンビニ と スーパー

商品を販売する場合には、『売上』よりも『利益』の方がより重要となってくる。

コンビニ

スーパー



起業(経営)するならどちらですか？

100円(販売価格) - 80円(仕入価格) = 20円(利益)

コンビニ 利益
160円(販売価格) - 80円(仕入価格) = 80円(利益)

4倍

コンビニ V.S. スーパー

販売価格
160円

仕入価格
80円

販売価格
100円

7. ケーススタディ I : コンビニ と スーパー

商品を販売する場合には、『売上』よりも『利益』の方がより重要となってくる。

コンビニ



スーパー



販売価格
160円

仕入価格
80円

販売価格
100円

7. ケーススタディ I : コンビニ と スーパー

商品を販売する場合には、『売上』よりも『利益』の方がより重要となってくる。

コンビニ

スーパー



スーパー 利益

$$100\text{円(販売価格)} - 80\text{円(仕入価格)} = 20\text{円(利益)}$$

コンビニ 利益

$$160\text{円(販売価格)} - 80\text{円(仕入価格)} = 80\text{円(利益)}$$

4倍

販売価格
160円

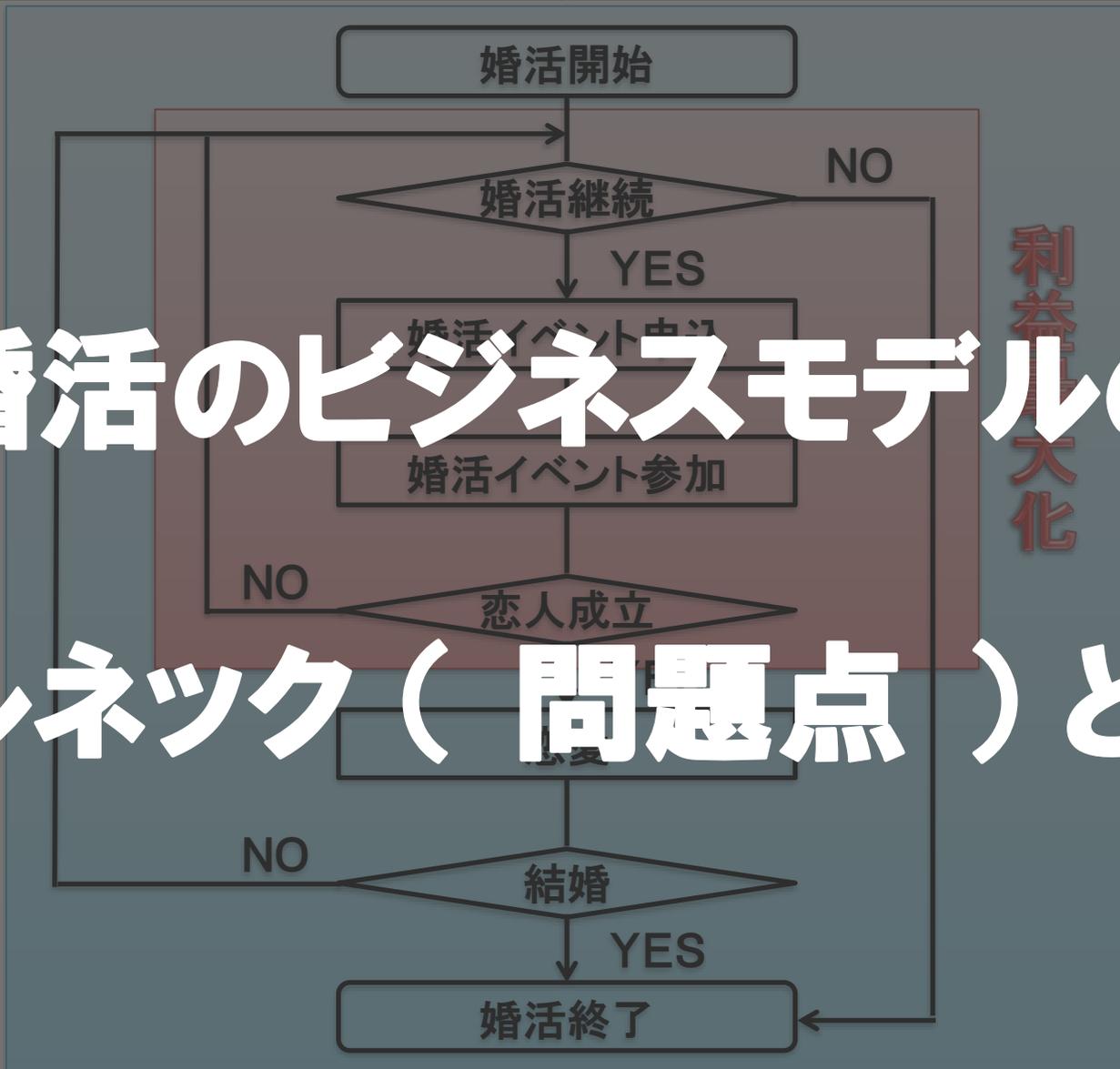
仕入価格
80円

販売価格
100円

7. ケーススタディⅡ：婚活パラドックス

婚活のビジネスモデルの

ボトルネック（問題点）とは？



成功報酬型
or
第三者課金型

利益最大化

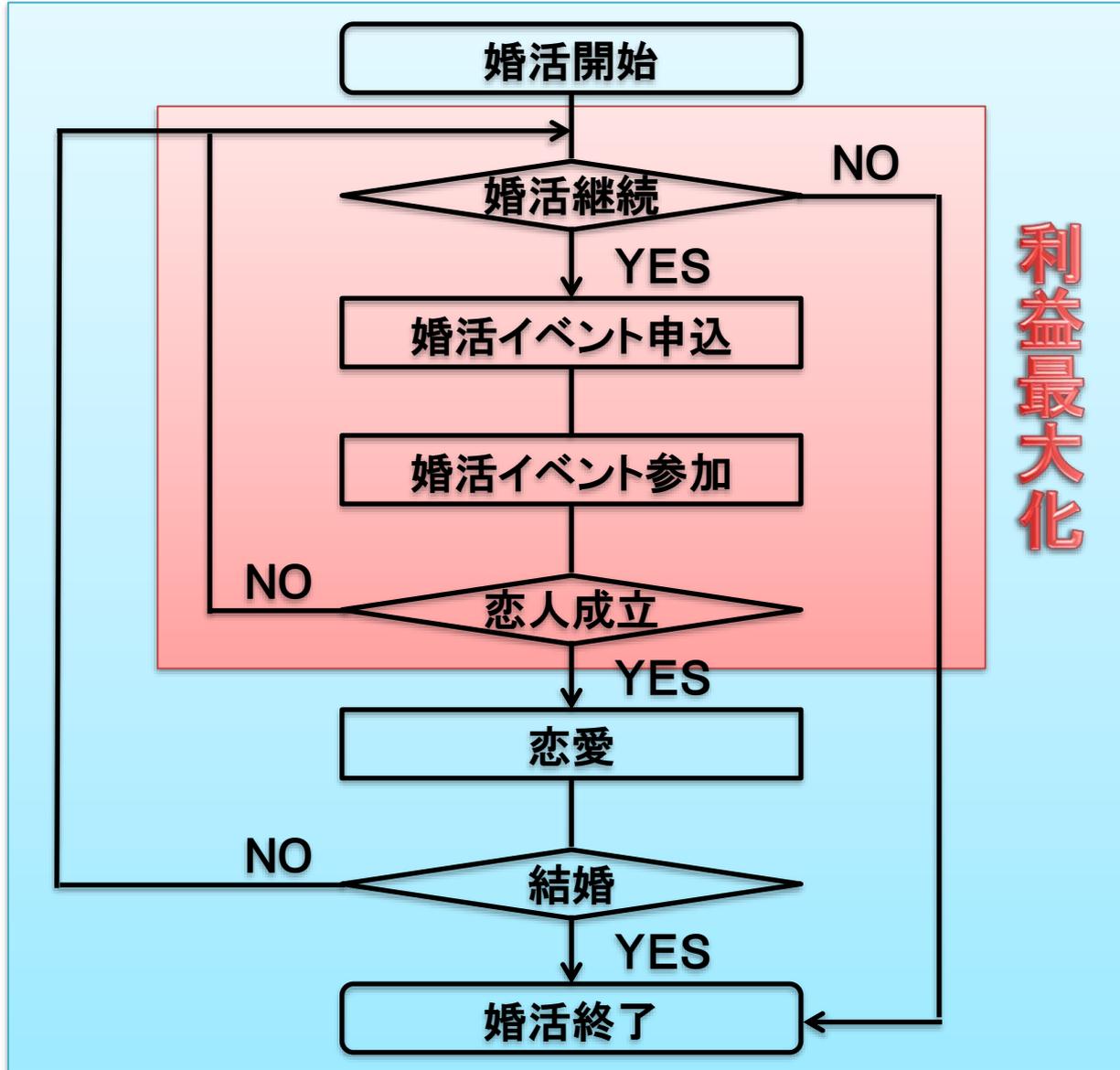
利益最大化

イベント課金型

7. ケーススタディⅡ：婚活パラドックス

成功報酬型
or
第三者課金型

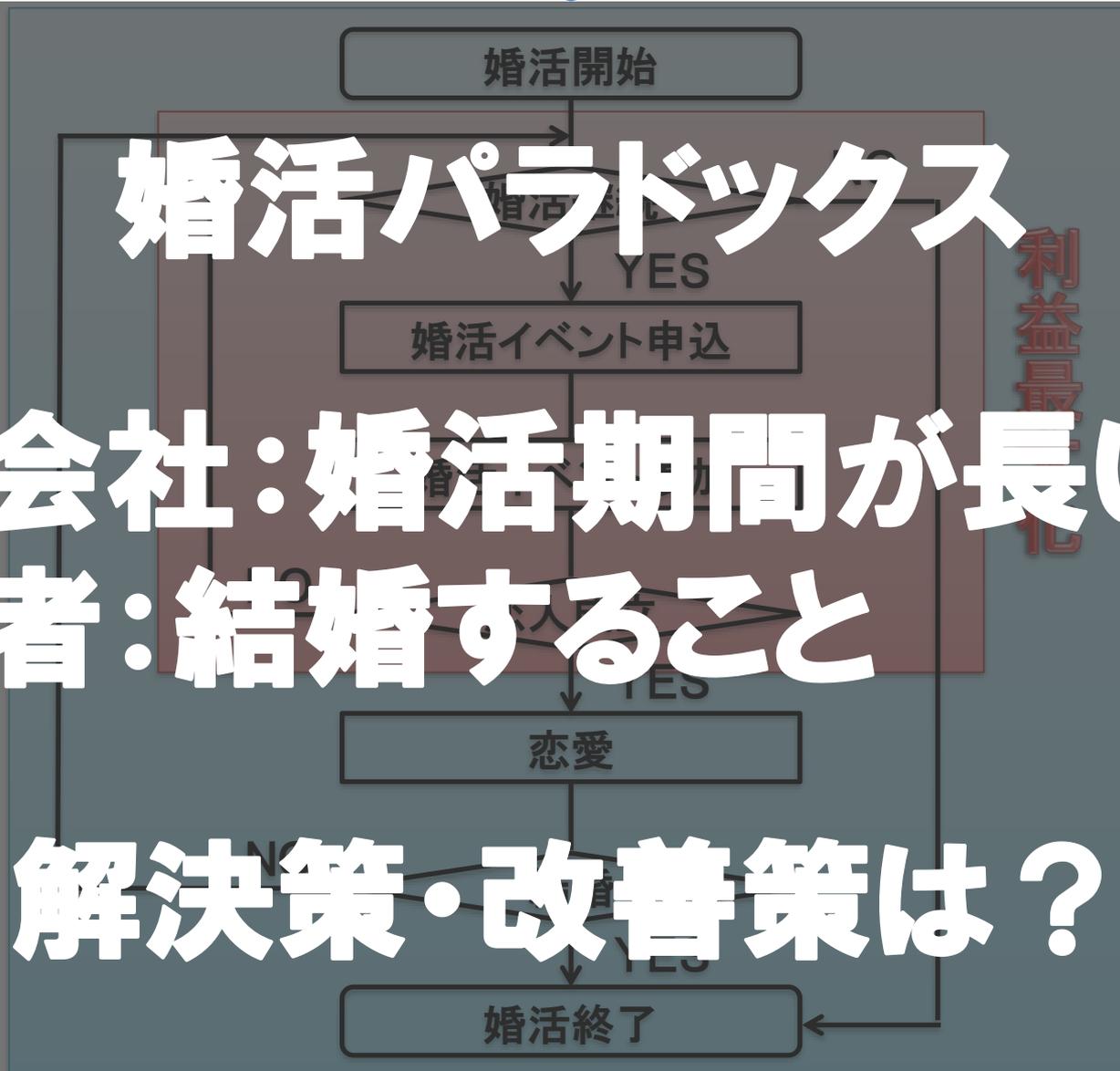
利益最大化



イベント課金型

利益最大化

7. ケーススタディⅡ：婚活パラドックス



婚活パラドックス

婚活会社：婚活期間が長いこと
婚活者：結婚すること

解決策・改善策は？

成功報酬型
三者課金型

利益最大化

利益最大化

イベント課金型

7. ケーススタディⅢ：ソロとチェーン

“でもでも”モデルは顧客(消費者)／“ただただ”モデルはファン(応援者)を生む。

世の中のトレンド

大手チェーン店が閉店する理由

低

高

既存ビジネスモデルの限界

Customer Satisfaction
顧客満足

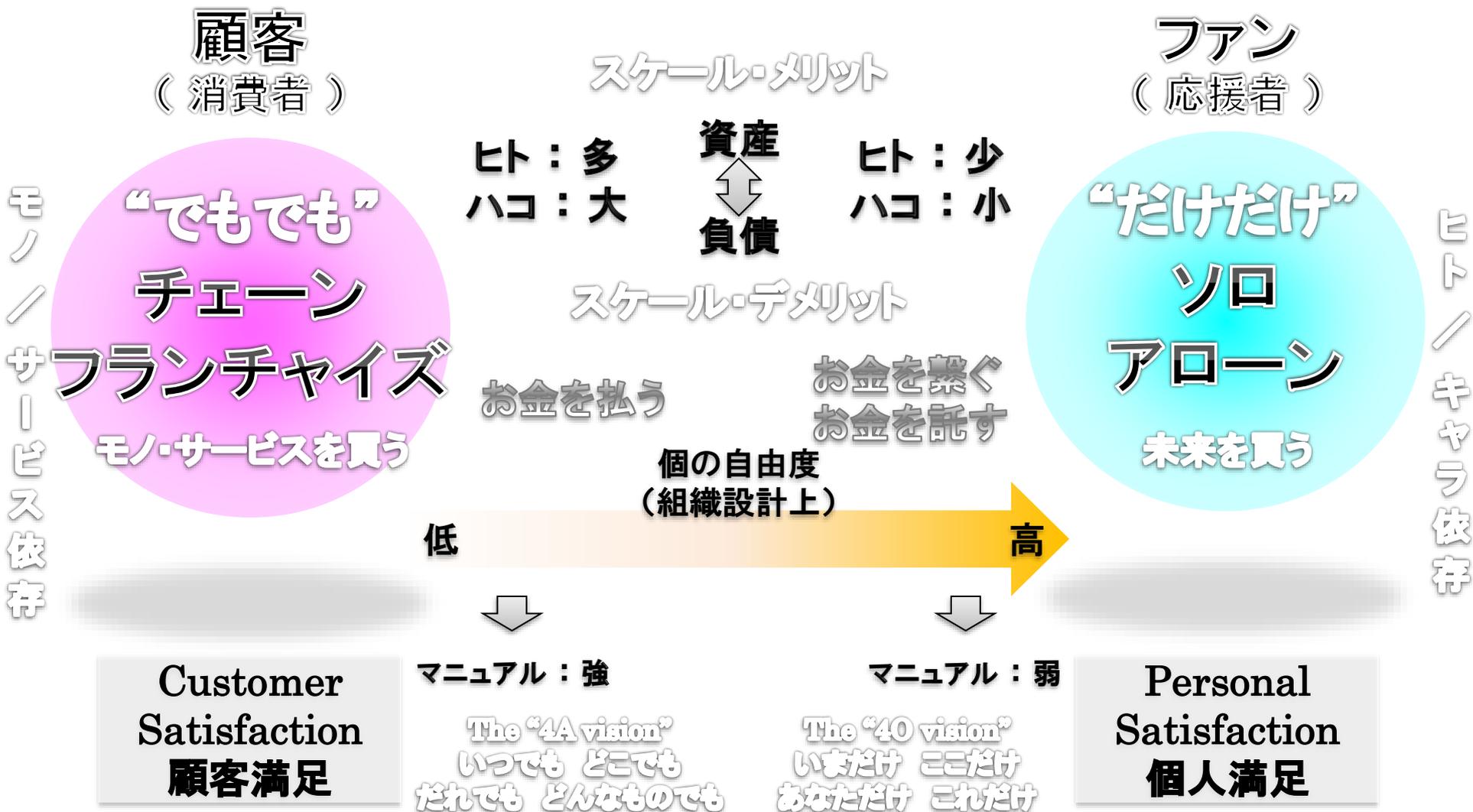
The “4A vision”
いつでも どこでも
だれでも どんなものでも

The “4O vision”
いまだけ ここだけ
あなただけ これだけ

Personal Satisfaction
個人満足

7. ケーススタディⅢ：ソロとチェーン

“でもでも”モデルは顧客(消費者)／“だけだけ”モデルはファン(応援者)を生む。



7. ケーススタディⅣ：着物ビジネス

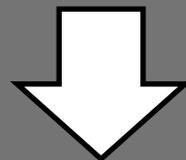
着物をつくりませんか？

依頼者：外国人向け着物のレンタルをしたい

条件：着物の在庫を大量に抱えている

Maria

Mary



“レッドオーシャン”で業界参入が遅すぎる

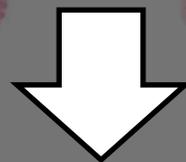
7. ケーススタディⅣ：着物ビジネス

着物をつくりませんか？

着物をきませんか？

マリア

Maria

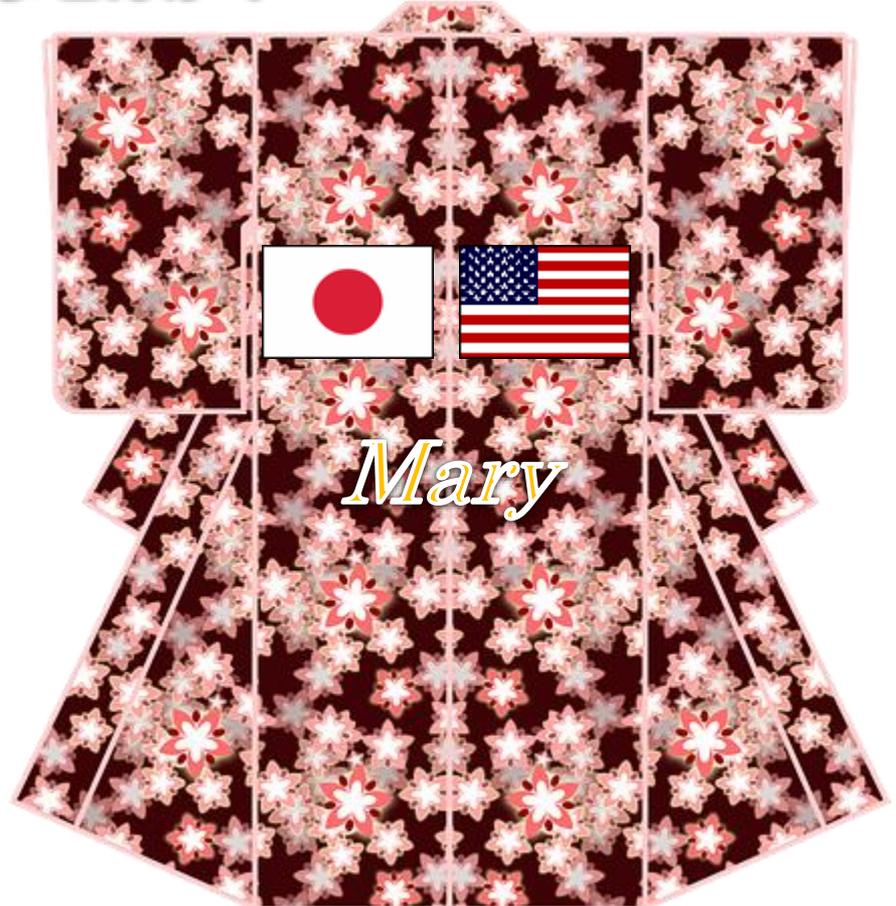


Mary

着物をつくりませんか？

7. ケーススタディⅣ：着物ビジネス

着物をつくりませんか？



7. ケーススタディⅣ：着物ビジネス

着物をきませんか？

素材



完成品



レンタル

着物をつくりませんか？

未完成品

付加価値：参加余地

アレンジメント
カスタマイズ

オリジナル
完成品



購入

7. ケーススタディⅣ：着物ビジネス

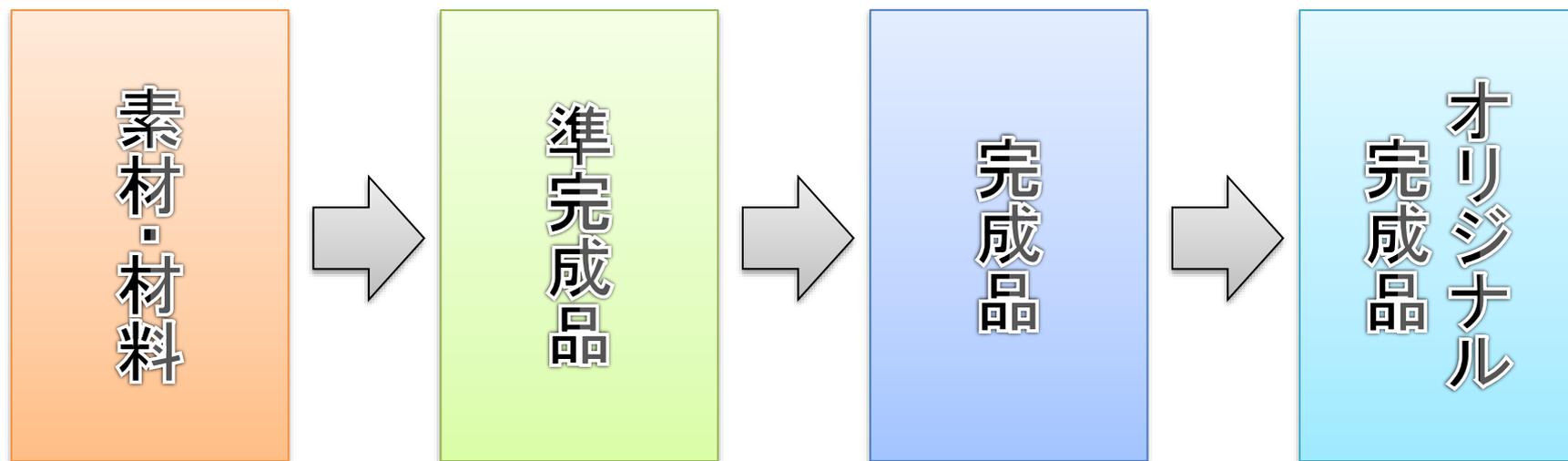
	着物きませんか？	着物つくりませんか？
形態	完成品	オリジナル完成品
価値源泉	着物試着 (リザルト型)	着物制作 \times 着物試着 (プロセス型 \times リザルト型)
アレンジ	できない	できる
満足度	普通	高い (いいね！数 / 参加度合)
単価	低い (レンタル)	高い (購入)

7. ケーススタディⅣ：着物ビジネス

完成品を取って未完成品にすることで参加余地を増やし満足度と単価をあげる。

経営コンサルタント

ビジネスモデル / ビジネスシステム を生み出す専門家



セミセルフ (Semiself)

受給者と提供者が適切に役割分担すること

7. ケーススタディV : クロスリアリティ (XR)

クロスリアリティ (XR : Extended Reality)

① 拡張現実 (AR: Augmented Reality)



現実空間に仮想世界を重ねて投影して見せる技術
例 ポケモン GO , SNOW

② 仮想現実 (VR: Virtual Reality)



仮想世界を現実世界のように見せる技術
例 Oculus Quest , PlayStation VR

③ 複合現実 (MR: Mixed Reality)



現実空間と仮想世界を融合させて見せる技術
例 Microsoft HoloLens

7. ケーススタディV : クロスリアリティ (XR)

Real World

Another World

Omniverse / Metaverse

AI × XR

デジタルツイン
リアルタイムシミュレーション

衛星3,000程度で地球の
リアルタイムクロスリアリティ生成

クロスリアリティ
(XR : Extended Reality)

7. ケーススタディV : クロスリアリティ (XR)

Real World

Another World

質問

Universe / Metaverse

地球のリアルタイム

デジタルツインの

サービスアイデアは？

衛星3,000程度で地球のリアルタイムクロスリアリティ生成

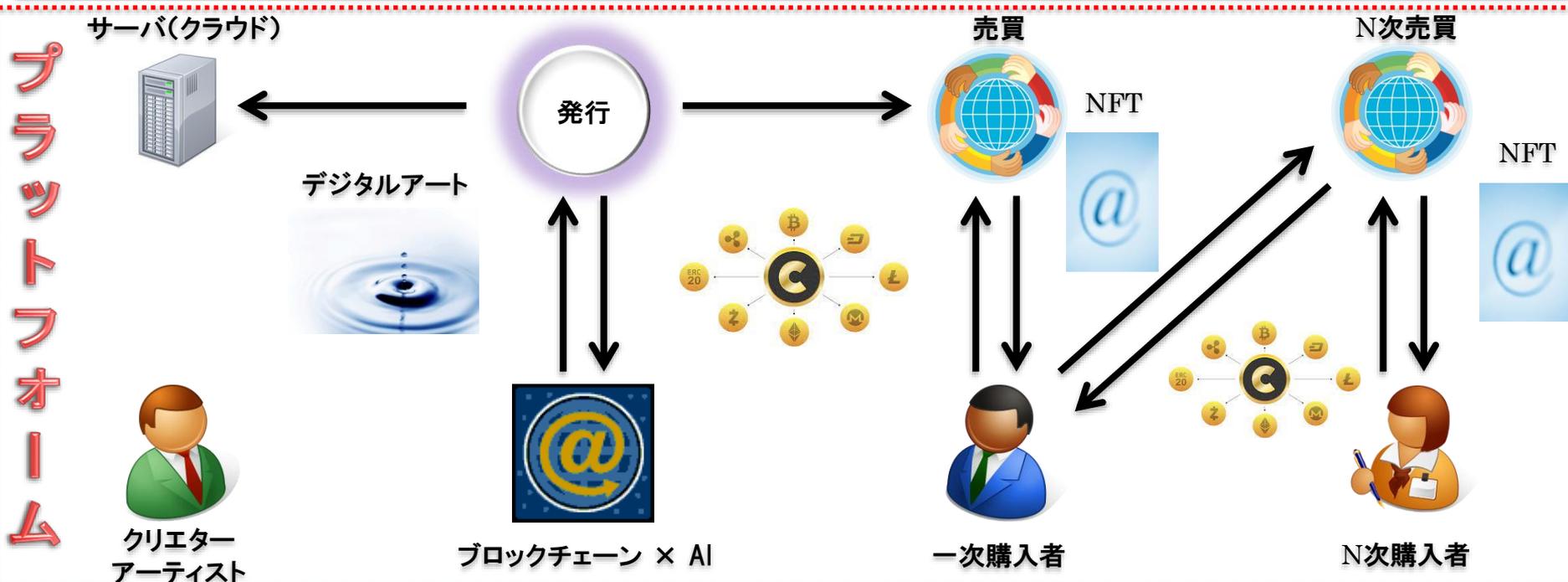
デジタルツイン
リアルタイムシミュレーション
クロスリアリティ (XR : Extended Reality)

7. ケーススタディVI：非代替性トークン（NFT）

	種類	内容	事例
暗号資産	代替可能トークン Fungible Token	同じトークンが存在する	クリプトカレンシー デジタルポイント
	代替不可能トークン Non-Fungible Token	同じトークンが存在しない	デジタルアート デジタルアイテム

NFT

ブロックチェーン(デジタル台帳)上で発行及び取引される
識別子を保有したユニークなデジタルデータ・デジタルアイテム



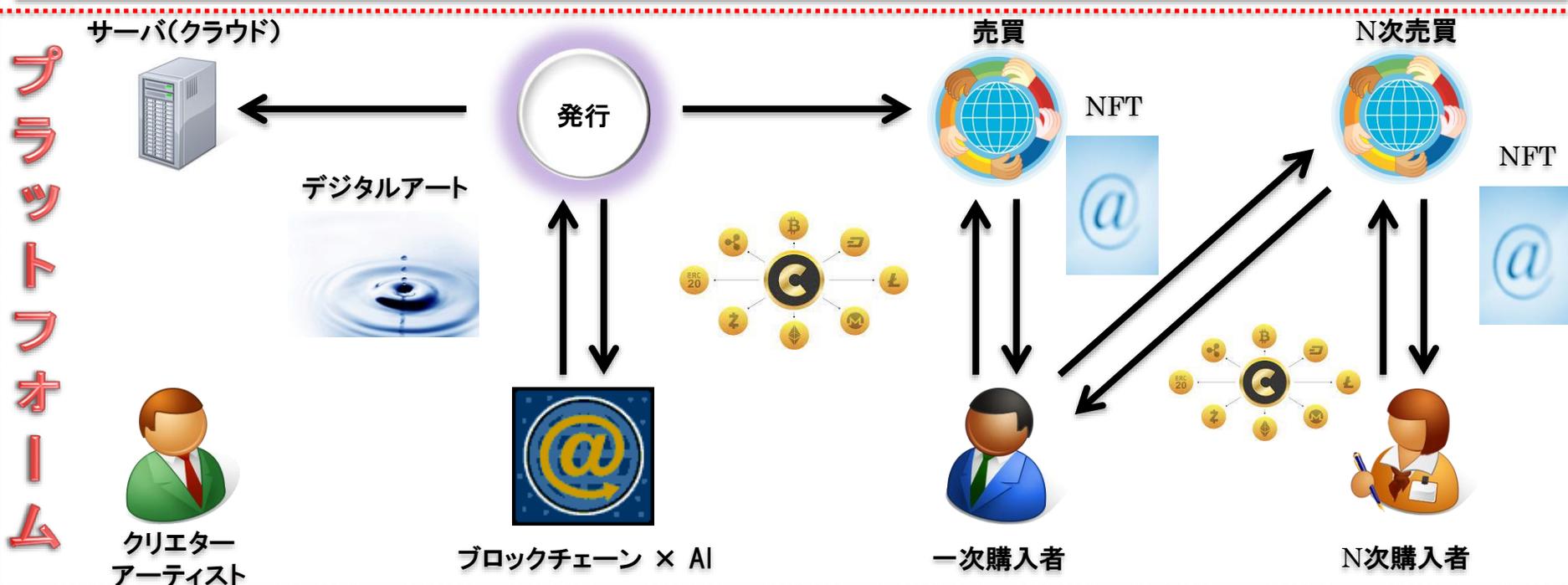
7. ケーススタディVI：非代替性トークン（NFT）

First Tweet on Twitter @ jack 2006年03月22日午前05時50分
Jack Patrick Dorsey : just setting up my twttr

《2021年03月22日時点 291万5835ドル(約3億1,640万円)落札》

NFT

ブロックチェーン(デジタル台帳)上で発行及び取引される
識別子を保有したユニークなデジタルデータ・デジタルアイテム



7. ケーススタディVI：非代替性トークン（NFT）

First Tweet on Twitter by Jack 2006年03月22日午前05時50分
Jack Patrick Dorsey : just setting up my twttr

《2021年03月22日時点 291万5835ドル(約3億1,640万円)落札》

質問

NFT ブロックチェーン(デジタル台帳)上で発行及び取引される
デジタル資産を所有したユーザーがデジタルアイテム



7. ケーススタディⅦ：線形社会から循環型社会へ

資源問題と環境問題を解決するためにも循環型社会の形成が希求されている。

線形社会

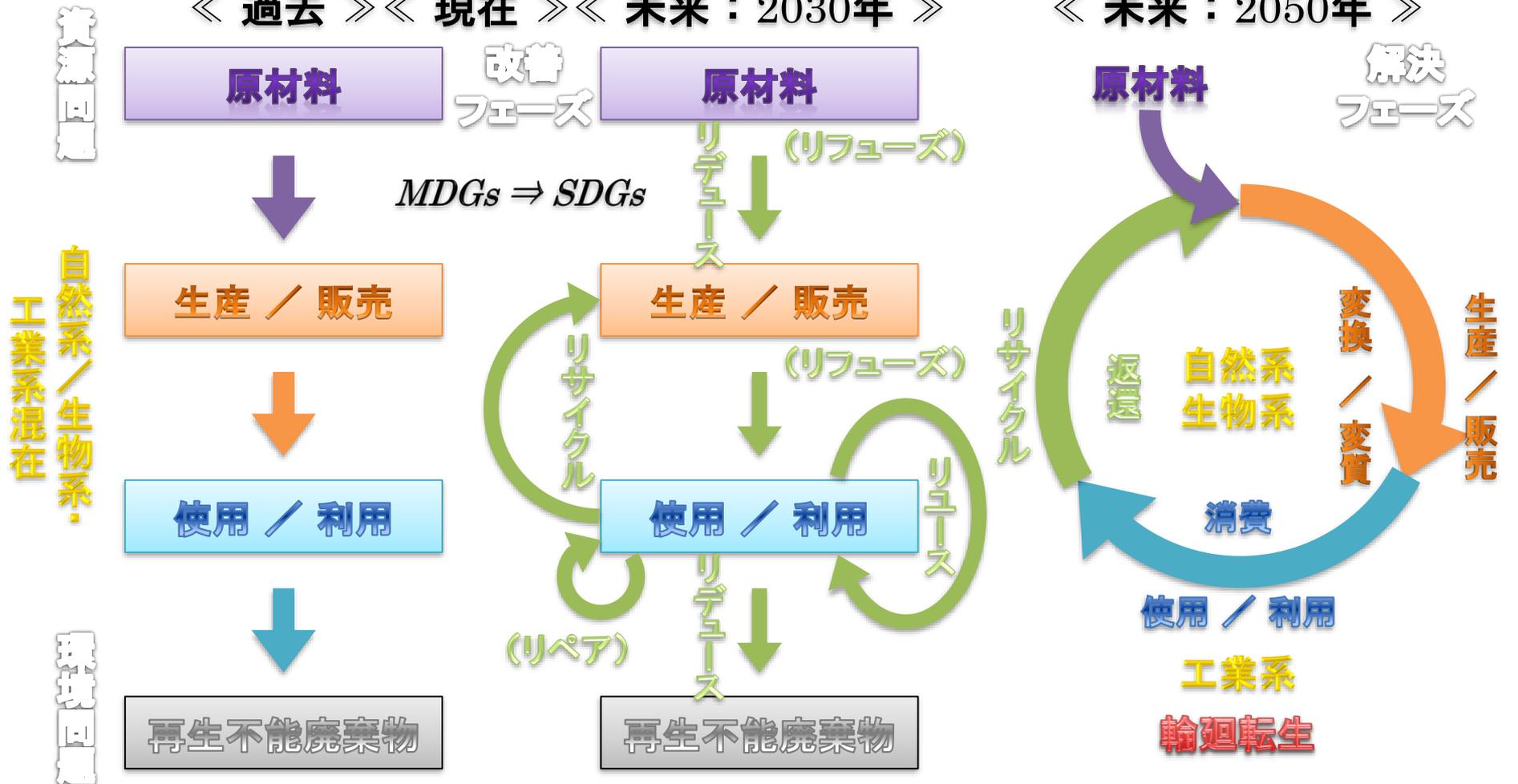
《 過去 》

3R付き線形社会

《 現在 》 《 未来：2030年 》

循環型社会

《 未来：2050年 》



7. ケーススタディⅦ：線形社会から循環型社会へ

資源問題と環境問題を解決するためにも循環型社会の形成が希求されている。

線形社会 3R付き線形社会 循環型社会
Linear Society / Economy

直線型社会・経済

MDGs ⇒ SDGs

生産 / 販売

生産 / 販売

Circular Society / Economy

循環型社会・経済

再生不能廃棄物

再生不能廃棄物

7. ケーススタディⅦ：線形社会から循環型社会へ

資源問題と環境問題を解決するためにも循環型社会の形成が希求されている。

質問

線形社会

《過去》

《現在》

《未来：2050年》

循環型社会

《未来：2050年》

原材料

原材料

原材料

循環型社会・経済を

生産 / 販売

生産 / 販売

生産 / 販売

促進するアイデアの

使用 / 利用

使用 / 利用

消費

具体的な提案は？

8. アドバイス・メッセージ

信 儲

叶

忙

3 つ の 漢 字

儲かる

叶う

忙しい

信じる者
になる

口に出して
十のことを言う

心を亡くす

8. アドバイス・メッセージ

儲

儲かる

信じる者
になる

叶

叶う

口に出して
十のことを言う

忙

忙しい

心を亡くす

プレゼント

最高の笑顔と共に再会できる日を心から楽しみにしております

GALLERY

言葉



<https://ko-cg.com/gallery/>

<https://ko-cg.com/words/>



KCG Komuro Consulting Group
Our Tagline : The Insatiable Quest for Special "ONE"

Thanks for Your Mighty Smile.
Live, Love, Laugh and be Happy !

今日も幸せが感じられ素敵な夢を見られる夜をお過ごしください



アントレプレナーとイノベーターが
いつの時代も新たな世界や未来の創り手となる

- Discover The "NEXT" -

Masashi KOMURO

<https://ko-cg.com/>