

# SHAREのエッセンス

パート2

2011.01.25



# おさらい

## SHAREとは

ひとつのモノ・サービスなどを  
みんなで消費すること



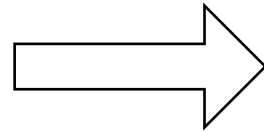
コラボ消費

# たとえば

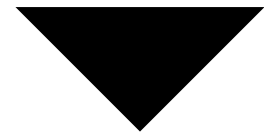
個人の私有資産

別の人消費

余っている部屋



旅行者にレンタル



ひとつの「スペース」をみんな消費

# コラボ消費の対象

私有物  
中古品  
お金  
場所  
技術  
知識  
創造力



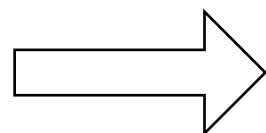
目に見えやすい

目に見えにくい

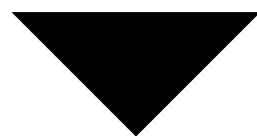
# コラボ消費モデル1

所有より利用

一台の車



みんなで利用

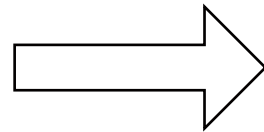


利用した分だけお金を払う

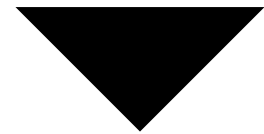
# コラボ消費モデル2

必要とされる場所へ

着なくなった服



別の人にあげる

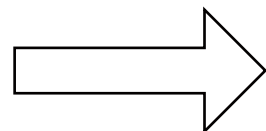


使わないモノは使う人に受け継ぐ

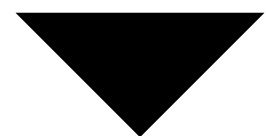
# コラボ消費モデル3

目に見えにくいモノも共有

庭で採れた野菜



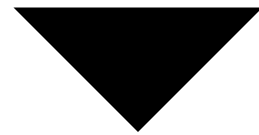
法律知識と交換



欲しいモノは交換で得る

# コラボ消費モデルまとめ

- ① 利用した分だけお金を払う
- ② 使わないモノは使う人に受け継ぐ
- ③ 欲しいモノは交換で得る



ソーシャルネットワークが仲介

# 新しい供給者、新しい仲介者

供給者

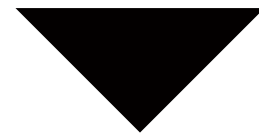
仲介者

消費者

企業

企業

個人



無数の個人

ソーシャル  
ネットワーク

無数の個人

# 変わる、仲介者の役割

これまで

取引の数が限定的

すべてを仲介



SHARE時代

取引の数が無限

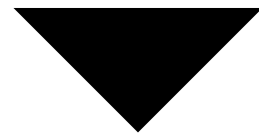
仲介の「場」を提供

# 仲介の「場」に必要なこと

コラボする楽しさ、コミュニティ機能  
安全な決済システム、フェアな取引価格  
豊富な品揃え、検索機能  
使い勝手、シンプルな仕組み  
信頼できる評価システム  
利用者による自治、不正報告機能

# 「場」のルール

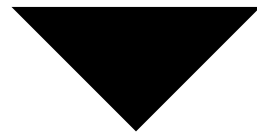
互恵的にふるまう



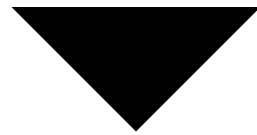
自分がして欲しいように、相手にもする

# 僕の期待

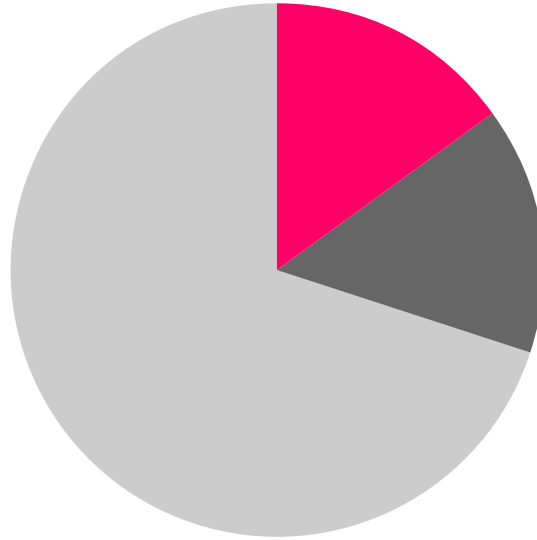
コラボ消費体験者の増加



オンラインからオフラインへ波及



文化、経済、社会を変える



ビジュアルシンキング  
せかいをまるくする。

<http://www.visualthinking.jp>

@scratchbrain