

# トレンド 1 : デジタル経済圏の台頭

## プラットフォームが拡大させるデジタル空間での経済圏

### デジタル空間の中で「回る」経済

これまでデジタル技術は、日本や米国といった「経済圏」の中で、ヒト・モノ・カネといった資源の流れを速めるために大きく貢献してきた。例えば E-コマースや IoT (Internet of Things: モノのインターネット)があることによって、消費の喚起や生産の効率化といった経済的な便益が生まれ、それが経済活動の拡大に大きく貢献してきた。

2050 年にかけては、こうした動きが一層活発化することに加え、デジタル空間に新たな「経済圏」が生まれると予想する (図表 I-2-1)。ここでいう「経済圏」とは、消費・投資、生産、分配といった経済活動がデジタル空間内で完結することを意味する。例えば、現状でもデジタル空間を介して消費をすることは可能だ。一方、金融機関での投資活動を見ても、投資するためのインターフェースなどではデジタル技術活用が進んでいるものの、投資先の多くは現実空間に縛られる。また、給与は多くの人々が現実空間を主な活動場所とする企業から受け取っている。

2050 年には、消費・投資、生産、分配といった主要な経済活動がデジタル空間の中で完結するような経済圏が出てくるだろう。デジタル空間の中が主な活動場所となる企業が増えることでデジタル空間内での生産が増え、さらにその経済圏の中で給与が支払われ、デジタル空間内の企業が提供する財の消費や投資活動がデジタル空間の中で行われる。こうした世界はそう遠くない未来に到来するだろう。

図表 I-2-1

### 2050 年には現在と違ってくるで経済が回る経済圏が誕生

デジタル経済圏の概念

#### 2020年の世界

経済圏の中のヒト・モノ・カネの流れを速めることで経済が成長  
デジタル技術はあくまで流れを速めるための手段の一つ

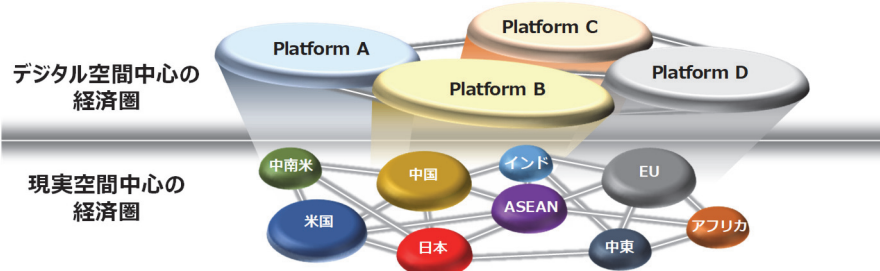
現実空間中心の経済圏

消費、投資、生産を  
持続的に行う経済循環  
の輪



#### 2050年の世界

デジタル空間内に、国とは違う括りで経済が回る経済圏が出現  
結果世界経済全体は成長するが、現実空間中心の経済圏のシェアは縮小



出所：三菱総合研究所

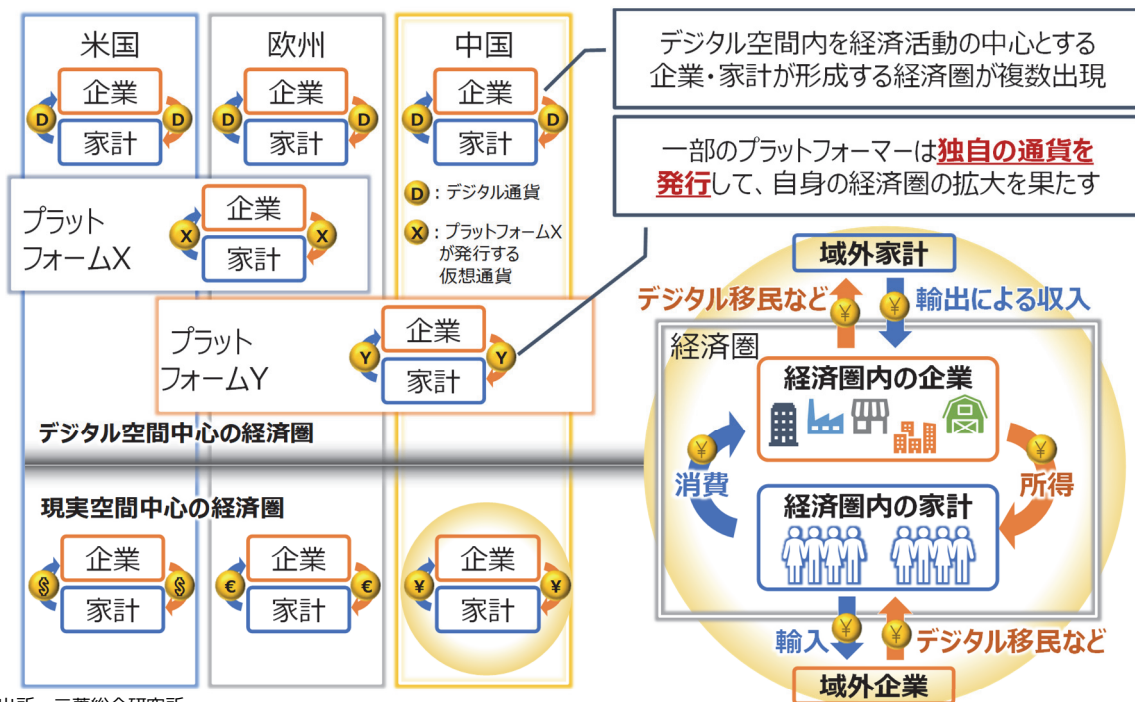
## 変わるデジタル通貨の役割

デジタル経済圏が拡大することで、国が果たしていた役割が変化していくことが想定される。われわれは、意識するしないに関わらず国や地域という経済圏に属し、国・地域が発行する通貨を使って経済活動を行っている。しかし、2050年にかけてデジタル経済圏が拡大し、その経済圏を提供するプラットフォーマーが自身のプラットフォーム上で流通可能な独自通貨を発行すれば、状況は大きく変わる。プラットフォーム内に仕事があり、消費でき、さらにプラットフォーム上で活動する企業に対して投資するような金融市場も整備されれば、これまで実空間で各国の通貨を用いて行っていた経済活動を、プラットフォーム上の通貨を用いて完結できるようになる。これは、経済という視点だけで見れば、今後プラットフォーマーが国と同等の経済圏を展開する能力を持ちうる、ということである。極端な仮定として、例えば日本人の全世帯がデジタル経済圏に半数の資産を移すことになれば、日本円を使う規模は半分になりかねない。世界でも、円建てやドル建てでなくプラットフォーマーが運用する通貨建ての資産も拡大しうる。デジタル経済圏が起こす変化は、既存の金融政策をはじめ、多くの政府の役割に影響を及ぼすこととなる。

図表 I-2-2

### プラットフォーム上で国をまたいだ「デジタル経済圏」が多数出現

デジタル経済圏の概念



出所：三菱総合研究所

## デジタル経済圏の意義と拡大するプラットフォームの条件

果たしてこうしたデジタル経済圏は自然と形成されるだろうか。現状の GAF A（Google, Amazon, Facebook, Apple の四つの主要 IT 企業の頭文字）への規制強化などの傾向を見るに、ここまでプラットフォーマーの影響力が拡大することが見え始めた場合、おそらく多くの国家がその形成を阻止する方向に動くことが想定される。特に国として通貨発行益を放棄するに近い状況が実現するとなれば、各国政府の拒否反応は大きなものとなる。

## デジタル経済圏が拡大する意義

デジタル経済圏の実現が可能かどうかを議論する前に、デジタル経済圏を拡大させる意義について議論してみたい。デジタル技術は、資源や距離といった現実空間の制約に縛られた経済活動から人々を解放させる力を持つ。さらにこの力を存分に発揮するためには、既存の非効率な商慣習からの解放と、産業の新陳代謝の加速が必要となるだろう。

仮に、現実空間に縛られた経済圏よりもデジタル技術をうまく活用した経済圏の方が高い成長を実現することが実証された場合、成長を続けるためにはデジタル技術による便益を最大限享受できる体制になっている必要がある。プラットフォームが主導する経済圏は、こうしたデジタル技術による便益を最大限享受するための一つの形態であり、現状のプラットフォームの急速な拡大は、その証左となりうる。これまでの財のようにユーザーが使えば使うほど価値が減価するのではなく、ユーザーの使用によってさらに価値が高まるプラットフォームという存在は経済的にも特殊なものである。この力を現実の経済活動とうまくつなぎ、社会課題を解決できれば持続可能な成長が可能となるだろう。

## 拡大を続けるプラットフォームの要件

一方で、GAF A や BAT (百度 (Baidu)、阿里巴巴 (Alibaba)、騰訊 (Tencent) の三つの主要 IT 企業の頭文字) のような既存のプラットフォーマーが上記を実現する存在かという点では多くの疑問が残る。将来生き残っていくプラットフォーマーの要件として、以下の二点が挙げられる。

第一の要件は公益性だ。例えば、プラットフォーマーが個人情報をはじめとするデータを収集し、それを自身の企業価値向上のために使っていたのでは、そのプラットフォーマーの拡大を良しと思う政府や消費者はいないだろう。自身が収集した情報は自身の企業価値向上ではなく、あくまで公共の利益のために用いることにプラットフォーマーが合意し、それを行動規範として示すことができれば、現状のような政府や社会からの反発は少なくなる可能性もある。

第二の要件は各国政府との協調だ。プラットフォーマーが「政府の役割を奪う」ことを目的とするのではなく、各国の政府と協調して政府の業務を「安全かつ効率的にする」ことを主眼とすれば、政府にとっても協調すべき対象となる。今後先進国を中心に、高齢化に伴って財政が圧迫される国が増える中、税の徴収や社会保障の運営を効率化できる存在は政府にとっても必要となり、Win-Win の関係を作ることも可能かもしれない。

## 生活を豊かにするデジタル経済圏とコミュニティ

### 新たに生まれる価値

デジタル経済圏の誕生は経済の形をどう変えるか。デジタル経済圏によって新たに生まれる価値の一つに、一人が複数の経済圏・コミュニティに所属することが容易になる点が挙げられる。これまで、個人は住む場所を変えない限り、経済圏・コミュニティを変えることは難しかった。しかし、デジタル経済圏の発達に伴って、多様なコミュニティを内包するプラットフォームが複数出現するようになれば、自身で好きな経済圏・コミュニティを選ぶことが可能になる。

個人の選好に沿って経済圏やコミュニティを選択できるようになれば、距離や言語の壁を越えて、より近い価値観のネットワークの中で、高度な価値創造が可能となる。例えば、経済的發展を重視するコミュニティ、伝統文化を重視するコミュニティなどおのおののコミュニティに分かれてそのメンバーのためのサービスを開発するようになれば、より魅力的で高付加価値なサービスが展開できるようになる。

こうした動きは、プロシューマーを加速させる動きとも重なる。消費者の中から新たなサービスの生産者となりうる人を抽出し、高付加価値なサービスを生み出すための器（仕事の間、

資金、マネジメントなど)を提供する投資家やコーディネーターがプラットフォーム内で増加することによって、企業と消費者の垣根がさらに曖昧になっていくだろう。

### 現実空間の価値に及ぼす影響

デジタル経済圏の拡大は、現実空間を主な活動場所とする企業にとっても大きな影響を及ぼす。現実空間に軸足を置く財は、現実空間でこそ価値が出る財・サービス(五感に訴えかけるモノ、現実空間でのコミュニケーション、デジタル技術が付加されることでより魅力的になるモノなど)を中心に、高付加価値化が進展するだろう。一方で、シェアリングの加速に伴って、必要となる物理的な財の量は減少するため、差別化要素が少ない財のコモディティ化は加速する。

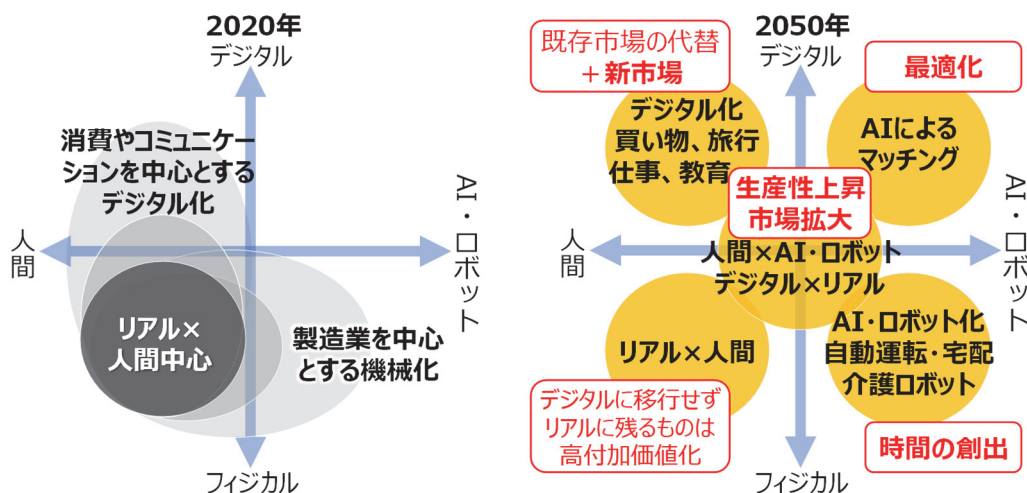
### 変わる人間の役割

デジタル経済圏の拡大は、人間の役割にも大きな影響を与える。AIやロボティクスによる人の代替は論じられるようになって久しいが、AIやロボティクスが進展した世界では、人が役割を果たすべき領域が拡大すると見ることもできる。これまでは現実空間における人間同士のやり取りが雇用の受け皿の一つとなっていたが、デジタル空間へと経済が延伸していくことで、デジタル×AIやロボットという領域でも雇用を生み出すことができるようになる(図表 I-2-3)。また、現実空間の人間同士のコミュニケーションも、将来にかけて残るだろう。むしろAIではなく人がサービスを提供することが付加価値を生む領域が拡大すれば、現実空間においてより高い付加価値で働く人材が増える可能性もある。

図表 I-2-3

#### 2050年にかけて人間の「仕事上の役割」や「時間の使い方」は大きく変化

デジタル経済圏の拡大の方向性



出所：三菱総合研究所