



第4-4-3-7号(第2種郵便物認可) 令和元年三月一日 丙子年三月一日 丙子年三月一日

子供に保険金が払われる保険とか、家族構成や子供の数、年齢の変化に応じて補償内容が変わっていく保険とか、休業あるいは失業の補填をしてくれる保険等のアイデアが出て、それをSDMで行っているデザイン方法によつて商品設計しました。その商品内容について、100人近くの方にアンケート調査を行つたところ、是非加入したいという人がかなり多數いました。既に保険加入している人でも、増額してでも入りたいという声もありました。

この一種の社会実験を通じて、消費者が入りたいような保険を自ら設計できれば、あるいは保険会社が設計してくれれば、まだまだ保険は売れると思いました。そのためには、潜在的にある顧客ニーズを最初から把握しておき、商品を作る前から契約者と保険会社の間に立つて、両者をマッチングさせる機能が必要です。恐らくそれは仲介業と言われる代理店や保険仲立人が担う役割だと思います。今後、これらの保険仲介業がバリューチェーンの核となる手の中核的位置を占めると思つています。そしてこの価値創造機能を上手く企業として取り込んだ保険会社が今後伸びていくだろうし、G

時代は、「モノの価値の時代」から「コトの価値の時代」へと移っています。これからは、コスト削減によって、モノづくり、すなわちコミュニケーション化した保険商品ばかりの世界で厳しい競争を続けていく保険会社と、価値協創の世界で、消費者ニーズを汲み取って、高付加価値の商品を売る、すなわちコトづくりの保険を販売する保険会社とに二極化していくはずです。コトづくりを全面に押し出す保険会社は、高付加価値商品のラインナップを備えて顧客満足度の高いビジネスを実践できると思います。

です。一方で、保険会社側の一部関係者からは、保険は慈善事業じやないから利益を上げなくてはならない、という意見も聞きます。それは当たり前。保険会社は、安心・安全を提供する社会性の高いサービスであり、公の器として活動するという社会性の問題と、付加価値の高いコ・クリエーション(価値協創)型のサービス提供により、競争力の高い存在になる」という二つの側面を民間企業として元来合せ持っているのです。儲けるのは当たり前で、利潤追求<sup>11</sup>高付加価値追求なんです。東日本大震災における保険会社の対応は、価値協創型のビジネスモデルに沿った、まさにサービス科学の王道を行ったものなのです。

のシステムを確立することが必要です。システムとは、機械のシステムではなく、人間が介在する情報のやりとりのためのヒューマンなシステム、すなわちソフトシステムの確立です。次に、顧客と保険会社との双方の情報の流れが継ぎ目なく上手く流れれる態勢を整えます。これも人が行うことで、機械を導入する必要はなく、会議を行ったり、ブレーンストーミングをしたり、フォーカスグループミーティングをしたり、我々SDMのデザイン手法でもいいんです。ですが、双方向に情報が流れれる態勢を構築します。そして、その双方向の態勢を、保険会社の商品開発から保険金支払いまでのソフトシステムとつなげていくのです。このソフトシステムの確立に果たす経営陣の役割は大きいです。顧客が代理店や仲立人を通じて、保険会社と双方向に議論ができる枠組みにするのです。

よく苦情は宝の山と言いますが、それを商品改善や商品設計に活かすよう制度化するイメージです。営業担当者が、代理店や仲立人から「お客様さんがこういう商品を作れないと言つてるよ」と聞いて、商品開発部門に伝えるというやり方では遅いんです。最初から、商品開発部門が

のビジネスモデルから、バリューベース（価値使用型）、バリューアンクリエーション（価値協創型）のビジネスモデルへと、サービスの在り方が大変革しつつあります。バリューベース（価値使用型）、バリューアンクリエーション（価値協創型）が注文し、企業がサービスを作つて提供するタイプです。B to B（ビジネスストラウジネス）とかB to C（ビジネスストラウカスタマー）というモデルです。ところが、このビジネスモデルが上手く機能しなくなつてきたのです。発注を受けてからサービス提供されるまで顧客が一切タッチできないため、その間に情報を隠しているのではないかとか、サービスが遅いなどの批判を受けやすいわけです。また、このビジネスモデルは、生産したサービスが陳腐化、つまりコモディティ化します。なので、過当競争が起きやすい。このため、価格競争によつて日本のモノ作り企業はいま一様に苦しんでいます。最近のモノ作り企業の製品では、製品に占めるソフトウェアやサービスの比率が高く、単なるハード生産ではなく人件費の安い新興国の企業に太刀打ちできなかつたらです。液晶パネルがその典型例で、価格が数年間で10分の1になつてしまつました。

これに対し、パリューアイエンクリエーションの商品は、顧客がサービス内容を提案して企業が顧客と対話しながら価値を創つていきます。ですから、最初に提供される商品は、それほど価値は高くありませんが、その後、顧客がその商品に自分の好きな情報・サービスを提案・付加するなどして、その商品の価値を高めていくわけです。このビジネスモデルをC to B（カスタマートゥビジネス）と言います。が、これで成功しているのがG oogl eやアップル等の企業です。

アイチーンやアイフォーンは、購入した時点では、普通の端末ですが、アプリケーションをダウンロードするなど、自分の好きな情報を付加するうちに、その価値は自分から見て100万円以上にも高まっていくわけです。顧客と企業が対等の立場でやり取りを行い、長期的な関係を続け、付加価値を高めていく。この方が企業もフェアな競争ができる。G oogl eやアップルが利益を上げているのもそこなんです。

私は、このビジネスモデルに出会い、改めて金融商品を見直してみました。金融商品も保険商品も、バリュインユース、パリューアイエンクリ

エーションの性質の濃い商品です。保険は、もともと価値協創型のビジネスモデルがなじみやすい商品なんですね。ところが、保険金不払い問題の時は、一度売ったらお終いで、保険会社と顧客の関係が一旦切れるという交換価値型の概念がありました。保険商品というのは、契約から保険金支払いまで数十年もあり、保険会社と顧客は長い付き合いをしていくものです。その間に、家族構成や年齢条件も変わるし、好みも変わっています。補償してもらいたい内容も変わるでしょう。そうした顧客の声を聞きながら、どんどん新しい付加価値を高めていくアプローチをすれば、顧客は自分が買いたい商品を得て、一層満足度が高まるはずです。保険会社も過当競争をすることなく、価値を高めて利益性の高い市場でビジネス展開することができます。私は、本書を執筆し、さらに研究を進めながら、保険というものは、価値協創型に転換していくことが必要であるという思いを強く持ちました。

うに見ていてますか。  
保井 日本の保険業界は非常にボテンシャルが高いと思います。スイスリーアが毎年集計する世界の保険市場に関する報告書には、「保険密度」と「保険普及率」という指標があり、保険密度は1人当たり米ドル建て保険料で、保険普及率は対GDP保険料のことです。2009年の統計では、いずれも日本は第9位と順位が高くなかったです。日本は保険第2位の保険大国だが、生保加入率は頭打ちで保険離れが起きているとよく耳にします。私は「市場が成熟したから保険離れ」という議論をいささか疑っています。世界的に見て、日本の保険密度、保険普及率は高くないのですから、伸びる余地はあると思います。ではなぜ保険離れが起きているのか。私は保険に入りたい人に売つて欲しい商品、魅力ある商品を十分に提供し切れていないからだという仮説を立てています。

代理店・仲立人と常に対話できる状態であることが必要です。都度都度のマーケティングでは効果が薄いのです。現代の消費者の欲求は多様かつ流動的で、潜在的なものです。日常的に把握されていなければ意味がありません。それが保険数理上の検討や財務的なファイジビリティ・スタディを経て、商品として鍛えられていく、という過程になるのでしょうか。