

流通とSC・私の視点

2009年4月28日

視点(1093)

4次元マーケットの3本柱とは!!

マーケットを4次元で見るときの基軸となるのは「時間的概念」です(「流通とSC・私の視点1090」参照)。しかし、時間(タイム)を商業の面から価値創造するためには、時間を費やす「空間」(スペース)と、顧客の「体験」(エクスペリエンス)が必要となります。この「時間」と「空間」と「体験」を4次元マーケットの3本柱と言います。

4次元マーケットの3本柱を価値あるように実現化させるためのフォーマットは次の通りです(六車流：流通理論)。

時間軸	四季(シーズン)	春	夏	秋	冬																					
	月間(マンスリー)	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月													
	週間(ウィークリー)	週間(52週・サイクルMDing)							ウィークデー	ウィークエンド	花金															
	1日(デイリー)	深夜	早朝		朝	午前	昼	午後	夕方	早夜	夜	深夜														
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
属性軸	ファミリー	単身ヤング	3大4次元マーケット																							
		ファミリー(子供なし)	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 2px solid gray; border-radius: 50%; padding: 20px; text-align: center;"> 時間 (タイム) </div> <div style="border: 2px solid gray; border-radius: 50%; padding: 20px; text-align: center;"> 空間 (スペース) </div> <div style="border: 2px solid gray; border-radius: 50%; padding: 20px; text-align: center;"> 体験 (エクスペリエンス) </div> </div> <p style="text-align: center;">「いつ(時間)、どこで(空間)、どのような行動(体験)をするのか」 の4次元マーケット</p>																							
		ファミリー(子供6歳以下)																								
		ファミリー(子供7~12歳)																								
		ファミリー(子供13~18歳)																								
		ファミリー(子供19歳以上)																								
		ファミリー(子供別世帯)																								
		単身シニア																								
	学生	中高校生		$時間 \times 空間 \times 行動 = 体験 = 過去 + 現在 + 未来$																						
		短大・大学生																								
女性職業	有職主婦	常勤主婦	3大生活行動																							
		パート																								
	専業主婦	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 2px solid gray; border-radius: 50%; padding: 20px; text-align: center;"> 遊び行動 </div> <div style="border: 2px solid gray; border-radius: 50%; padding: 20px; text-align: center;"> 生存行動 </div> <div style="border: 2px solid gray; border-radius: 50%; padding: 20px; text-align: center;"> 労働行動 (学習・勉強) </div> </div>																								
ワーカー	オフィスワーカー																									
	ファクトリーワーカー																									
	サービスワーカー																									
ターミナルマーケット(駅利用者)	顧客にできない時間	顧客になりたくない時間	顧客になれる時間	顧客になりたい時間																						
ビジターマーケット(来街者)																										

上記の「時間の概念」を導入すると、二毛作・三毛作が可能となります。

(株)ダイナミックマーケティング社³
代表 六車 秀之