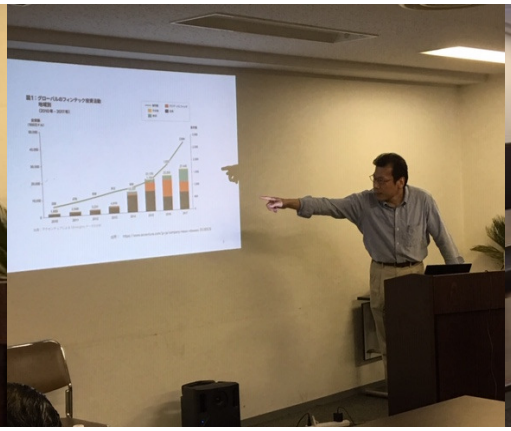
▲▼▲第59回クリエイティブサロン（2019年 5月18日）開催報告▲▼▲

第１部講演会：「フィンテックとその影響について」

講師：橋本義弘氏 （金融機関勤務）



フィンテックで特に注目される部分として、決済分野でのテクノロジー導入による「キャッシュレス」化の動きが挙げられます。テクノロジーによるコスト低下は、新たなビジネスや市場の創出を容易にし、異業種参入も相次ぎ、様々な決済サービスが提供されています。政府もキャッシュレス化による経済効果に期待し、「未来投資戦略2017」においてキャッシュレス化の目標を設定するなど諸外国に比べてキャッシュレス化が遅れている日本の今後の展開が注目されます。また、AIのような高度なテクノロジーは、新たなサービス開発にも利用され、中国のアリババは決済サービス「Alipay」の中でAIを用いた信用スコアリング「芝麻（ゴマ）信用」というサービスを提供し、ここでは人の行動履歴を幅広く評価対象とするだけでなくスコアに応じた特典を付与することもあって利用者の行動に影響を与えるまでになっています。

従来とコンセプトが異なるテクノロジー導入の動きとして、「ブロックチェーン」の取り組みを指摘することが出来ます。従来の大型コンピュータによる中央集権型ネットワークと異なり、ネットワーク参加者相互による分散管理を行う点に特徴があり、安全性とコスト削減効果が注目されています。ただし、金融機関では仮想通貨ビットコインのように誰でも自由に参加できるパブリックなネットワークではなく、参加者を制限する形での利用を研究しています。フィンテックの注目すべき機能である「金融包摂」の例としては、ケニアの「M-Pesa」が取上げられます。これは携帯電話機能を利用することによって銀行口座が無くても資金の遣り取りを可能とするものであり、利便性向上だけでなく、今まで金融サービスを享受できなかった人々に金融サービスを提供し、経済発展につなげるという効果を発揮しています。

フィンテックの動きが金融機関や社会にどのような影響を与えるかが問われますが、テクノロジーの発展は異業種参入の例にもあるように金融機能を分解・再構築する動きであり、金融機関の「土管化」を招く可能性があります。金融機関だけが全ての金融サービスを提供するものではなくなり、金融機関にとって全国的な店舗設備や人材が負担となってしまう可能性もあります。また、テクノロジーによる経済活動コストの低下は、クラウドファンディングや地域独自マネーの発行などで見られるように共感をベースとする小規模経済圏の創出を容易にする効果があり、更には金融包摂効果にもつながります。一方で、テクノロジー導入の問題点として、信用スコアリングで見られるように利用者の行動に影響を与えてしまう場合に格差社会を助長することにつながるのではないかと危惧する声もあります。データやアルゴリズムの信頼性、セキュリティ問題など、フィンテックに限らず、テクノロジー社会そのものへの信頼が課題として残るのです。

クリエイティブサロン参加者からは（１）キャッシュレス化を進行させるリード役、（２）決済手段としてのブロックチェーン導入に向けた具体的な動き、（３）IT化の進展についていけないIT弱者への対応、について関心が寄せられ、これらに対して発表者からは、（１）キャッシュレス化のリード役としては導入コストの安さという点からスマートフォン決済が考えられること、（２）ビットコインのようなパブリックなものではなく参加者を限定することが考えられ、具体例としてSBIグループが主幹して組成されたコンソーシアムなどで多くの参加金融機関によって研究が進められていること、（３）IT弱者の救済は重要であり、IT教育の充実やIT端末の提供など国や公共機関によって施策が検討される必要があること、が私見として回答されました。

（記事：橋本義弘）

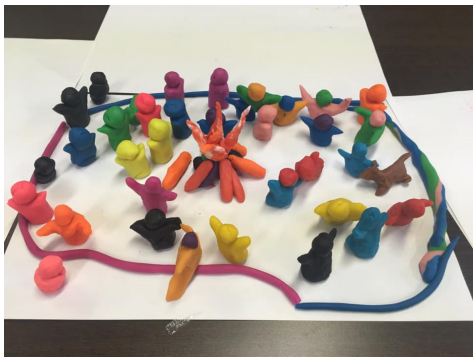
▲▼▲第59回クリエイティブサロン（2019年 5月18日）開催報告▲▼▲

第2部講演会：「社会的創造性の形成・展開におけるモデリングの機能 －クレイ・モデリング－」

講師：松前あかね氏
（九州大学 芸術工学研究院 ソーシャル・イノベーションデザイン講座 准教授）

近年、様々な場面で「創造性」が論じられ、とりわけ「イノベーション」や「価値共創」など産業的文脈からの議論が盛んである。しかし、そこでは「創造性」という言葉が、しばしば無自覚に多義的に用いられ、議論が噛み合わず空転することも少なくない。また、集団としての創造性、いうなれば「社会的創造性」が、個人の創造性の延長線上にあることを所与の前提とする論にも些か飛躍をおぼえる。「集団として創造的」とはどのような現象なのか。多くの場合、そのアウトプット（「共創価値」等）に着目した論が展開されるが、それを創出する主体、「私たち」にはどのようなダイナミクスが生じているのだろうか。

本ワークショップでは参加者層が「創造」に関わる第一線の研究者・実務家の方々であることを念頭に、いかに個々別の知見を場に提供いただくか、いかに個と集団の往還によるダイナミックな知識共創を展開・共有いただけるかを軸にプロセスを設計した。他方でコンテンツは、社会的創造性の形成・展開に際して主体の内面に生じる感覚、すなわち「私たち」が辿るダイナミクスを体感、そして不可視な抽象的概念を（個人／集団で）扱う際のクレイモデリングの機能を体感しうるよう構成した。かような意図が実現したか否かについての判断は参加者の方々にお委ねし、ここでは当日の様子を写した画像を提供するに留めたい。

第１部ご講演で挙げられたブロックチェーンはじめ、様々なインフラの発達により潜在的「繋がり」の可能性、すなわち「社会デザイン」の自由度が一段と高まり、目指すべき社会の青写真が昨今いとも簡単に描かれる。しかし、社会デザインにおいてはデザインの客体もまた生身の人の集合であり、社会デザインの難しさはそこにある。人と人、人と組織、組織と組織の関係性をいかに形成・展開させるのか、社会的創造性メカニズムの探求は、画餅に終わらぬ社会デザイン方法論開発の要諦になると確信している。

（記事：松前あかね）