

FIN/SUM 2021 オンライン・アイデアソン

アフターレポート

2021年 6月



はじめに

今回のアイデアソンでは、AIやフィンテック等の分野で活躍しており、スタートアップに意欲を持つ才能あふれる若い社員をコアメンバーに推挙いただきました。従業員が少ない中で気鋭の社員を社外イベントに供出するのは大変だったと思いますが、快く応じていただいた参加企業の皆さまには心から感謝申し上げます。所属も専門分野も異なるメンバーがオンライン上で集まって議論を重ね、生み出したアイデアの数々。そのレベルの高さに正直なところ驚いています。それと同時に、実際のビジネスの現場でこのように複数のスタートアップや企業、団体から社員が参加して連携プロジェクトを立ち上げ、社会実装していくというのは十分に可能なのではないかと感じました。このプロセスがオープンイノベーションの新しいパターンになるかもしれません。この件に関しては、参加された皆さまと継続して議論していきたいと思えます。

日本経済新聞社 SUM事務局 アドバイザー

山田 康昭

Fintech協会の立場として、今回のアイデアソンには、イノベーション促進領域における官民連携と、若い世代を巻き込んだ多層的なフィンテックエコシステムの形成といった目的意識を持って参加させていただきました。

海外では実例も出ているこうした企画を、日本でも実装できるかどうかを計る実験的な取り組みでしたが、各チームからそれぞれ全く異なる新しいアイデアが生まれ、また立場を超えた人的ネットワークの形成にもつながり、非常に示唆に富む結果に結びついたと受け止めています。

今後は、これを単発の企画で終わらせず、今回の成果・課題を踏まえて、ソリューションのプロトタイピングまで行うテックスプリントにつなげていくことを目指していきたいと思えます。

そして、本格的なテックスプリントの開催に向けて、日本の金融業界として目指すべき方向性・ビジョンと、そこに至るまでの課題(Problem Statement)の明確化、アイデアの創発からシームレスなプロトタイピングへの移行を実現する業界横断の技術的なインフラ(例えばAPI Exchange等)の整備にも、継続的に取り組んでいければと思います。

一般社団法人Fintech協会 代表理事副会長

鬼頭 武嗣

私共はこの数年、テックスプリントという英国FCAの取り組みについて研究を重ねてきました。今回、日本経済新聞社(日経)のFIN/SUMにおいて、日経、金融庁、Fintech協会とともに、実質的に日本で初めてと言ってもよい官民連携でのこうした取り組みに関われたことを、大変光栄に思っています。

検討当初から新型コロナウイルス感染症(COVID-19)といった課題に直面する中、想定以上に試行錯誤が続きました。しかし、企画運営チームとして一体となり意見を出し合い、さらにコアメンバー、フローティングメンバーの方々の組織を超えた活躍により、実のある成果発表当日を迎えられたことを大変うれしく思っています。各分野で活躍されている多様なバックグラウンドの方々が遠くは沖縄からも参加され、非対面の中、社会のペインポイントについてアイデアを練り上げていったプロセスは、非常に意義ある取り組みだと感じています。今回は社会実装へのプロセスとして大きな第一歩です。その今後と、また同様の取り組みに大きく期待を寄せています。

EY新日本有限責任監査法人 金融事業部 パートナー

EY Japan RegTech リーダー

小川 恵子

目次

1章	エグゼクティブサマリー	2
2章	官民連携で行ったアイデアソンおよび目的	3
3章	実施の経緯と背景および今回のアイデアソンの概要	6
4章	今回のアイデアソンのチャレンジ	8
5章	議論に挙げた論点	13
6章	各コアチームのプレゼンテーションの紹介および結果	22
7章	金融庁インタビュー	23
8章	今後に向けて	24
	別添	26

1

エグゼクティブサマリー

1.1 本レポートの目的・趣旨

本レポートは、2021年3月18日に実施されたFIN/SUM 2021 オンライン・アイデアソン（以下「今回のアイデアソン」）について、イノベーション推進のための官民連携の一手段とし、その企画から実施に至る一連の過程と、検討してきた課題、結果等を記録することを目的に取りまとめている。特に、今回のアイデアソンは、新型コロナウイルス感染症の影響下、非対面による実施が求められ、完全オンラインで実施された。

これから官民連携、あるいは対面でなくてもインタラクティブに、組織を超えてのコミュニケーションを実現する完全オンラインでのアイデアソンやハッカソン等の企画運営を考えている方にとって、何かしらの参考となり、こうした活動がより活発に継続して行われることでイノベーションの推進に寄与することを期待し、本レポートの作成に至った。

1.2 本レポートの構成

第2章にて今回のアイデアソンの目的を官民が連携して形成したエコシステムの意義という観点から説明し、第3章にて実施の経緯と背景を含む今回のアイデアソンの概要を紹介している。

第4章では、今回のアイデアソンの企画運営で特筆すべき障壁とそれをどのように乗り越えたかを説明し、第5章では、アイデアソンやハッカソンの企画運営にあたり課題になると想定されるものに関して、今回のアイデアソン企画運営チームでどのように議論し解決していったか時系列に説明している。併せて参加者からのフィードバックも載せている。

そして、第6章にて今回のアイデアソンの結果と、創出されたアイデアを紹介している。

第7章においては金融庁フィンテック室長である野崎彰氏へのインタビューを紹介した上で、最後の第8章にて総括を記載している。

1.3 今回のアイデアソンの概略

名称	FIN/SUM 2021オンライン・アイデアソン
テーマ	「非対面での金融活動における新たな信頼構築」
実施方法	完全オンラインでチームごとにディスカッションを重ね、FIN/SUM 2021の場で成果発表および表彰式開催
開催日	2021年3月18日（成果発表・表彰式）／2021年2月15日～3月18日（チームごとのオンラインディスカッション）
発表者	各チーム4～5名で構成された5つのチーム（総勢22名）
主催	日本経済新聞社
協力	金融庁・一般社団法人Fintech協会・EY Japan
視聴者数	410人（グローバルでのオンライン視聴者、および会場での視聴者の総数）

FIN/SUM 2021とは

- ▶ FIN/SUM (Fintech Summit、フィンサム) は、日本経済新聞社、金融庁の共催で2016年から開催している日本最大級のフィンテックカンファレンス
- ▶ 日本におけるフィンテック（金融とテクノロジーの融合）の現状と潜在力を世界に発信するとともに、日本をハブにしたグローバルなスタートアップエコシステムの構築を目指したイベント
- ▶ FIN/SUM 2021は2021年3月16日～3月18日に開催

2

官民連携で行ったアイデアソンおよび目的

2.1 今回のアイデアソン

アイデアソン (ideathon) とは、アイデア (idea) とマラソン (marathon) を組み合わせた造語である。一定の期間で多様なバックグラウンドを持つ人同士がディスカッションを行い、新たなアイデアを創出するプロセスを指す。一方で、ハッカソンは、ソフトウェア開発者が一定の期間でアイデアとプログラムの開発を競い合う大会として知られている。実際にシステムの開発を行うハッカソンとは異なり、アイデアソンは新たなアイデアを創出することに焦点が置かれる。

今回のアイデアソンもまた、多様なバックグラウンドを持つ人同士が業界や一企業の垣根を超え、社会課題の解決に向けて、誰もが共感するようなアイデアを創出し、競い合った。今回のアイデアソンでは、プログラムの開発こそ行わないものの、今後の社会実装の第一歩となるべく、実

際にどのようなテクノロジーで実現するのか、具体性を含めフィージビリティ (実現性) はあるのか、といった観点も評価のポイントとしている。

現在、こういった取り組みが世界中で企業の社内研修や業界団体活動等で広く取り入れられている。産官学挙げての取り組みの一例として、英国の金融監督当局である金融行為規制機構 (Financial Conduct Authority、以下「FCA」) がリードするテックスプリント^{*1}が世界的によく知られている。テックスプリントとは、金融サービス業界の内外から参加者を集め、業界の特定の課題を解決するためのテクノロジーベースのアイデアや、実証実験を行う官民連携したイベントだ。今回のアイデアソンでは、テックスプリントを研究してきたメンバーが企画運営チームとして関与し、企画運営上の課題を検討する際、いくつかテックスプリント上の取り扱いを参考にしている。

図表2-1 | アイデアソンの概要

アイデアソン (ideathon) は、アイデア (idea) とマラソン (marathon) を掛け合わせた造語

多様なバックグラウンドを持つ個人同士が、社会的な問題や課題をテーマに、解決するための具体的なアイデアを創出

実際にシステムの開発を行うハッカソン (hackathon) とは異なり、社会課題の解決に向けての誰もが共感できるようなアイデアを議論する

海外でも業界の垣根を超えて参加者を集めてアイデアを議論するイベントは開催されており、金融行為規制機構 (FCA) の“TechSprint” が代表例

^{*1} FCA ではテックスプリントを「金融サービス業界の内外から参加者を集め、業界の特定の課題を解決するためのテクノロジーベースのアイデアや、実証実験を行うイベント。これらのイベントは、課題に光を当て、潜在的な解決案についての議論や認識を深めるのに役立つ」(仮訳)としている。

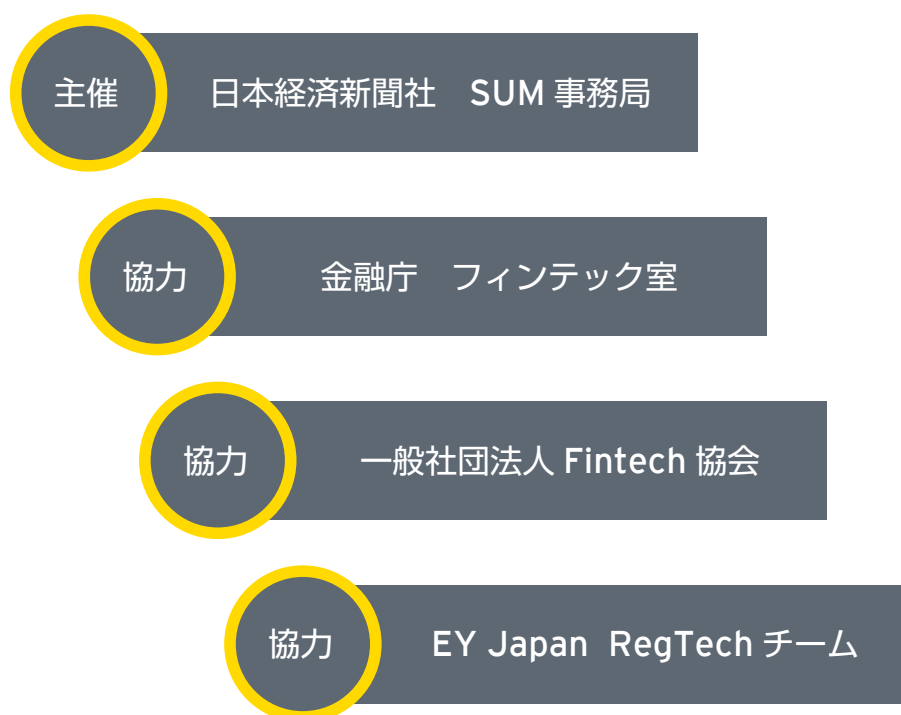
出典：“TechSprints”, Financial Conduct Authority website, <https://www.fca.org.uk/firms/innovation/regtech/techsprints> (2021年5月20日アクセス)

2.2 企画運営

今回のアイデアソンは、テーマとして「非対面での金融活動における新たな信頼構築」を掲げ、日本経済新聞社（以下「日経」）が主催した日本初の官民連携のアイデアソンである。金融庁の他、一般社団法人 Fintech 協会（以下「Fintech 協会」）と EY Japan が協力者として参画した。EY Japan と Fintech 協会は、テックサプリント企画運営のナレッジを有するだけでなく、ケンブリッジ大学ジャッ

ジ・ビジネススクールに設立された研究機関であるケンブリッジ大学オルタナティブ・ファイナンス・センター（The Cambridge Centre for Alternative Finance）が公表した「グローバルレグテックインダストリーベンチマーク報告書」（「The Global RegTech Industry Benchmark Report」）*2にも深く関与している。当該報告書でも、「英国の場合は、特に2016年にFCAが導入したテックサプリントに対する企業の関心が高かった」と示されている。*3

図表2-2 | アイデアソン企画運営チーム構成メンバー



*2 ケンブリッジ大学オルタナティブ・ファイナンス・センターがRegTech（レグテック）企業やSupTech（スブテック）企業などを対象に行った業界初のサーベイをもとに作成された報告書。サーベイ対象には日本企業も含まれている。FCAのテックサプリントを含め、イノベーション・エコシステムの中での業界の見通しやその立ち位置を評価した内容となっており、世界で形成されようとしているレグテック・イノベーション・エコシステムの情報がまとめられている。

出典：“The Global RegTech Industry Benchmark Report”, The Cambridge Centre for Alternative Finance, <https://www.jbs.cam.ac.uk/wp-content/uploads/2020/08/2020-02-ccaf-global-regtech-benchmarking-report-japanese.pdf>（2021年5月20日アクセス）

*3 同報告書 P.56に記載。

2.3 官民が連携して形成したエコシステムの意義

主催の日経、ならびに金融庁、Fintech協会、EY Japanの官民4つの団体が企画運営チームとして、2021年1月12日からFIN/SUM 2021での成果発表（2021年3月18日）まで週2回、オンラインでディスカッションを重ね、企画および運営を行った。さらに、本レポートの公表に向けた準備のため、2021年3月23日から週1回のオンラインミーティングを行っている。

ここ数年、イノベーション創出のために、官民連携で形成されるエコシステムが不可欠だということが、世界的な共通認識になりつつある。こうしたエコシステムに、官と民、競合他社、大手企業とスタートアップ、メディア、学術研究機関等、産業横断的に多様なキーとなるプレイヤーが参画することで、今までにないイノベーションの実現が期待される。一方で、当事者間の利害の不一致や、企業にとっては短期的かつ直接的な目先の自己の利益の不透明さや、利益の偏り、パワーを持つものが利益を独占するといった、数多くの障壁に直面することも少なくない。しかし、そうした障壁を乗り越え、各キープレイヤーは、所属する組織を超え、社会課題を認識し、解決に向かって価値

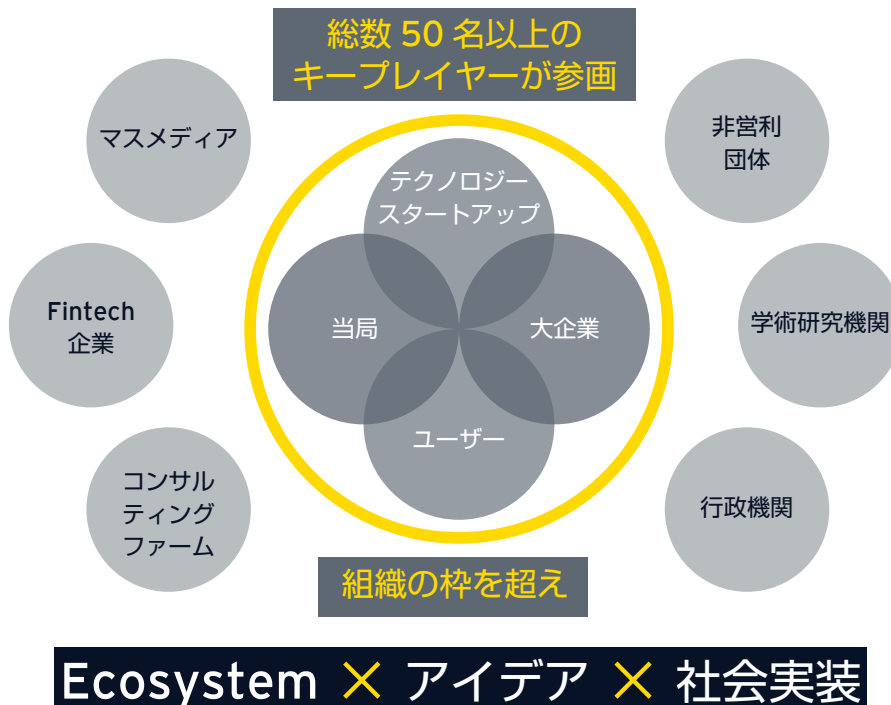
のある貢献をし、そこに新たな付加価値が創出される。企業は、短期的な利己的利益よりむしろ、中長期的な大きなベネフィットを享受することを目指すこととなる。

今回のアイデアソンでは、金融に限らず幅広い事業領域から、また遠くは沖縄といった幅広い地域から、組織の枠を超え多様なバックグラウンドを有する多数のキープレイヤーが集結した。この点、大きな意義がある取り組みになったといえよう。後述する今回のテーマも、一社で取り組むものではなく、企業や場合によっては業界の垣根を超えた協働により実現することを目指している。企画の時点で、アイデアソンで創出される今回のアイデアは、参加者に属さず広く公表されることを条件とし、参加者には事前にその旨了解を得た上で進められた。

2.4 目的

アイデアソンの実施自体が目的とならぬよう、あらかじめ今回の目的を「優れたアイデアの社会実装に向けた足掛かりとなり、官民連携の認知度の向上、従来の垣根を超えたコミュニティ形成に資する」と定めた。

図表2-3 | エコシステムの概念図(イメージ)



3

実施の経緯と背景および今回のアイデアソンの概要

3.1 完全オンライン実施

FIN/SUM 2021は新型コロナウイルス感染症の影響下における開催であったことから、オンラインと会場とのハイブリッド開催で行われた。その中で今回のアイデアソンは、チームごとの当日までのディスカッション、またイベント3日目にあたるアイデアソンの成果発表当日のプレゼンテーションは、完全オンラインで実施され、当日会場には数名の評価者のみが集うという前例のない形式で行われた。今、経済・社会は、これまでの習慣・常識の見直しに迫られているが、今回の取り組みはまさに新しい日常

(ニューノーマル)を垣間見る意味でも、大きな意義があったと考えている。

3.2 ステークホルダー

今回のアイデアソンに関与した参加者は、①コアメンバー②フローティングメンバー③評価者④企画運営チームから成り、それぞれ以下の役割を設定し実施された。(5.3節参加者の名称、役割、人数の設定にて、決定までの過程を詳述している)

図表 3-1 | 関与者のカテゴリーと役割および人数

役割	役割内容	人数
コアメンバー	次代を担うプレイヤーとして、さまざまなバックグラウンドを持つチームメンバーとのディスカッションを通じ、テーマに対しアイデアを創造し、FIN/SUM 2021の成果発表セッションでプレゼンテーション	22名
フローティングメンバー	コアメンバーのディスカッションに参加し、アイデアの技術面やビジネス面でのアドバイスや、アイデアの壁打ちからブラッシュアップ、プレゼンテーションに向けてのアドバイス等でチームをサポート	10名
評価者	FIN/SUM 2021の成果発表セッションにて、コアメンバーのアイデアに対し、質問や評価を実施	17名
企画運営チーム	企画運営、各チームのディスカッションの進捗のモニタリング等を実施	22名

3.3 テーマと要件

テーマは、「非対面での金融活動における新たな信頼構築」とした。テーマの検討にあたっては、業種、ビジネス、組

織といった既存の枠を超え、今までにない新たなイノベーション、アイデアを追求するため、以下の要素を考慮して設定している。

テーマ「非対面での金融活動における新たな信頼構築」

テーマ設定において考慮した要素

1. 社会課題を解決するアイデアを創造するアイデアソンの趣旨から社会的インパクトがあること
2. 幅広いエリアでアイデアを募るために具体化せず限定しないこと
3. 参加者の多様性を考慮し金融業界に限定しないこと

また、アイデアが満たしていなければならない要件として、以下の3点を掲げた。

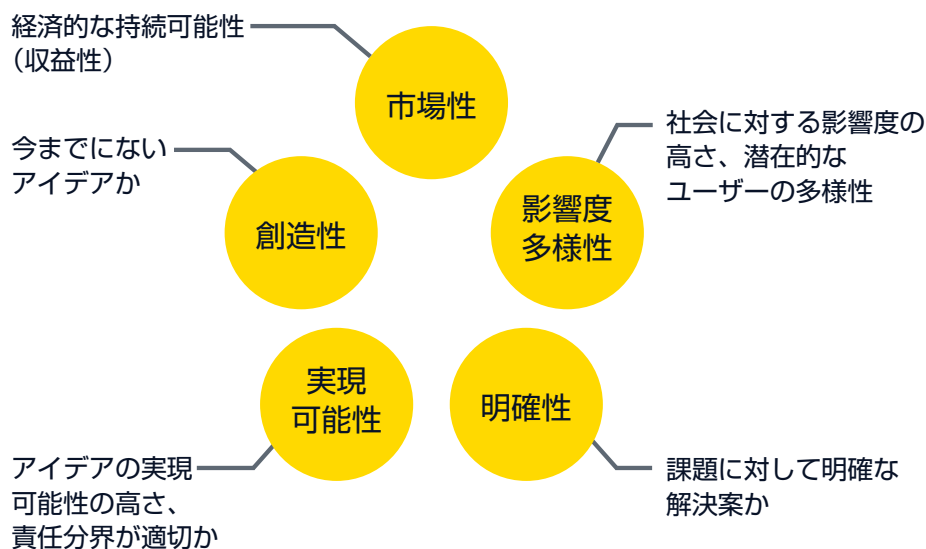
- ①非対面取引において企業・個人が信頼して取引できること
- ②非対面取引において入手・取り扱う情報の信頼性が担保されていること
- ③実現方法が具体的、現実的であること

また、CtoB、BtoC、BtoB、BtoCtoC*4等のビジネスモデルについては制限を設けず、より自由な発想を促すこととした。(5.1節 目的・テーマ選定にて、決定までの過程を詳述している)

3.4 評価軸

アイデアを評価するための基準として、社会実装を視野に入れ①市場性②創造性③実現可能性④影響度/多様性⑤明確性、の5つの評価軸を設定した。(5.2節 評価軸にて、決定までの過程を詳述している)

図表3-2 | 5つの評価軸

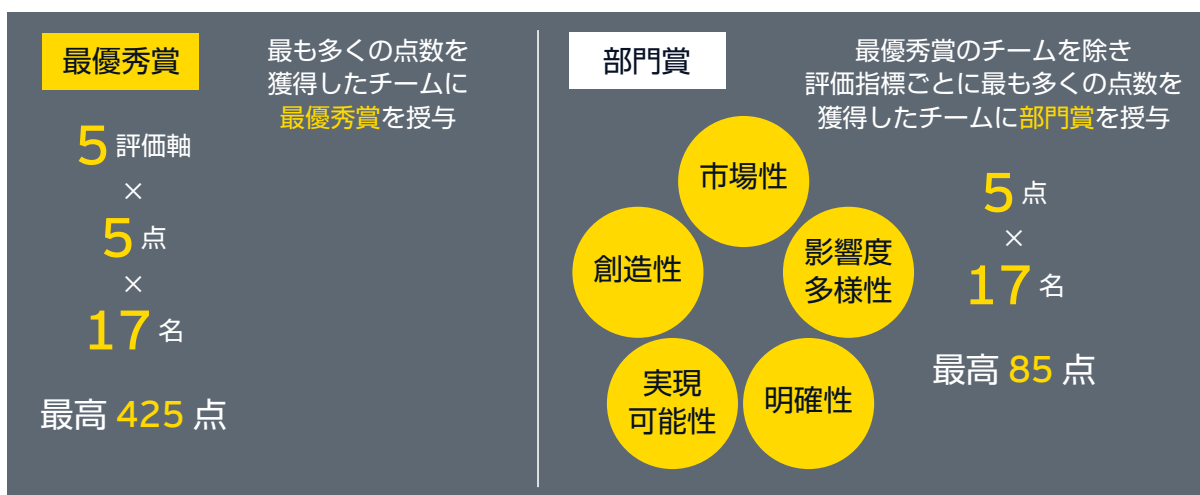


3.5 表彰の概要 (最優秀賞・部門賞)

17名の各評価者が前述の5つの評価軸それぞれに対し5点満点とし、合計25点満点で評価することとした。当日各評価者がつけた点数の合計点のみを表彰の判断材料とし、それ以外の基準での特別賞等は設けていない。なお、

賞金や賞品、トロフィー等は準備せず、表彰結果は、事後的にも主催の日経により全国紙で広く周知するものとした。(5.4節 参加インセンティブにて、決定までの過程を詳述している)

図表3-3 | 最優秀賞と5つの部門賞



*4 BはBusiness、CはConsumerの意。BtoBとは、企業と企業との商取引のことで、最近では電子商取引の用語として使用されることが多く、電子商取引のBtoBは、品物、部品や原料、人材派遣、その他サービスまでさまざまある。BtoCとは、企業と個人(生活者)間の商取引、または企業が個人向けに行う事業のことである。BtoBは企業が対象であるため、購入するにあたって複数の人の意思決定や承認が必要となり、必要性や選定理由を論理的に説明することが重要であるのに対して、BtoCは対象が個人であるため、論理的な理由より消費者の納得感が重要となる。
 出典:「小売・流通用語集」、日経クロストrend、<https://xtrend.nikkei.com/atcl/word/00/00001/00748/> (2021年5月20日アクセス)

4

今回のアイデアソンのチャレンジ

今回のアイデアソンでは、①企画開始からFIN/SUM 2021の成果発表セッションまで約2カ月という時間的制約と、②対面コミュニケーションの制限、といった2つの点が大きなチャレンジとなった。この点について当初より企画運営チームでの試行錯誤が続いたが、今後の参考になればと少し詳しく以下で記載する。

4.1 時間的制約

企画運営は、2021年1月12日に行われた企画運営チーム4者合同のオンラインミーティングから始まった。FIN/SUM 2021の成果発表セッションの2021年3月18日までの約2カ月間で、企画、方針決定から参加者の招集、説明会の実施、コアメンバー間の協議と成果発表の準備、そして成果発表へと進まなければならない、非常にタイトなスケジュールであった。本番に向けて、時間的制約が大きなチャレンジとなり、企画運営チームとして、先駆けて課題を慎重に洗い出し、オンラインで連携を密に取り合い、適宜協議を重ね一体となって挑んだ。ただし、後から追加的に対応せざるを得ない事項、あるいは詳細な予定展開の遅延等コアメンバーに対するサポートに欠ける部分もあり、都度課題の解決に時間を割く場面もあった。

4.1.1 短期間でのコアメンバーの招集

短期間でのコアメンバーの招集にあたり、一般公募にするか、一定の方針を持って企画運営チームから呼びかけるかが論点となった。議論の結果、前者は公募期間と選定プロセスを考慮すると短期間での実施は困難と判断した。一方で、後者については、さまざまなバックグラウンドを持つような候補者をいかに幅広く選定するかというチャレンジが残った。

この課題については、今回のアイデアソンの企画運営チームが、日経、金融庁、Fintech協会、EY Japanという多様な4者から構成されているという利点を生かし、それぞれのネットワークを最大限活用することとした。その結果、1週間余りで22名の参加が実現した。この点は、マスメディア、官、業界団体、コンサルティングファームといった、官民連携のエコシステムの優位性を実証した例の一つとして挙げるができる。

特に主催の日経による全国紙への広告の掲載や、視聴動員数の実績があるFIN/SUMにおいて、対外的に自らのアイデアを広く発信するという機会の提供、また金融庁が協力しているといった安心感が、参加動機の重要なファクターとなったと考えている。結果としてフローティングメンバー、評価者においても、多様な人材を集めることができた。

事後のコアメンバーへのインタビューにおいても、業界で第一線として活躍している多種多様なフローティングメンバーや評価者とのコミュニケーションは貴重な機会であった、といったコメントがあった。また、今回の官民連携の施策についてポジティブなコメントが多くみられた。

4.1.2 1カ月間でのフレキシブルなディスカッション

従来型のアイデアソン、ハッカソンは、参加者を一堂に集めて集中的に数日議論するのが一般的だ。しかし今回のアイデアソンでは、新型コロナウイルス感染症の影響下であることを踏まえると、特定の日に参加者を一堂に集めた集中的な議論を行うことは不可能と考えられた。企画運営チームでの議論の末、特に集中議論の日程を定めず、約1カ月間チームごとにフレキシブルにディスカッションする方針とした。これにより成果発表の当日以外に決まった日程を押さえる必要がなく、コアメンバーはチームごとの予定に合わせてフレキシブルに実施することを可能とした。

コアメンバーは、各チーム内で進め方について協議し、通常の勤務時間後や休日に、仕事場や自宅から適宜参加する等、フレキシブルにディスカッションを行った。各チームの負担を平等に保つために、総協議時間のめどを、あくまで参考値として24時間と定め、企画運営チームから展開した。こうした対応により、成果発表まで各チームが工夫を凝らし、アイデアを練り上げ、本番に挑んだ。

事後のコアメンバーに対するインタビューでは、完全オンラインでの開催であり、期間が十分に取れていたため、自由に時間を取ってアイデアを練れたことが良かったという声があった。一方、ディスカッションがチームメンバーの都合に合わせた不定期開催だったため、逆に集まりにくく、時間もかけにくかったという声もあがった。

4.2 対面コミュニケーションの制限

世界中で新型コロナウイルス感染症が猛威を振るう環境下において、今回のアイデアソンに関連するミーティングはすべて完全オンラインで実施する方針とした。

アイデアソンやハッカソンは、高度にインタラクティブなコミュニケーションを通してアイデアのスクラップ・アンド・ビルドを繰り返し、至高のアイデアを練り上げていくプロセスが重要だ。アイデアソン経験者から意見を聞く中で、完全なオンライン会議だけでは、十分なコミュニケーションができず、成果を得るのは非常に困難だ、との意見が上がった。

当該チャレンジでは、さまざまなツールを複合的に活用することで、アイデアソンに必要なインタラクティブなコミュニケーションの達成を目指した。

4.2.1 オンラインでも双方向のコミュニケーションを可能にするツールの活用

従来型のアイデアソンでは、ホワイトボードや付箋を活用しながら、インタラクティブなコミュニケーションを実施することで、アイデアを出し合う。そこで、今回のアイデアソンでは、オンライン上にホワイトボードや付箋機能を有するインタラクティブ・ホワイトボード・ツールを用意し、24時間いつでもどこからでもアクセスできる環境を整えることでインタラクティブなコミュニケーションが実施できる環境を整備した。

インタラクティブ・ホワイトボード・ツールの操作説明も行われた参加者への説明会は、初めての顔合わせの場としてチームごとに開催した。ツールの操作を通じてメンバー間でアイスブレイクの場を設け、その後のスムーズなコミュニケーションを目指した。

説明会以降、各チームは、1～2時間程度のミーティングを期間中複数回実施していた。ミーティングで出たアイデアについて、ミーティング後に各メンバーがその詳細や社会実装の状況を調べ、その結果をツール上に投稿する等、活発にコミュニケーションが行われていた。

こうしたインタラクティブ・ホワイトボード・ツールに関して、コアメンバーからは、うまく使いこなせなかったといった意見がある一方、類似のツールの使用経験があり使いやすかった、といった反応もあった。オンラインでの共同作業の経験により意見はさまざまだった。

4.2.2 コアメンバーとフローティングメンバーとのコミュニケーション

コアメンバーとフローティングメンバーとのコミュニケーションの機会として、企画運営チームが催すフィードバックミーティングを1か月にわたる準備期間の中間地点で実施した。フィードバックミーティングは、コアメンバーがその時点までの検討内容をフローティングメンバーに説明しフィードバックを得るとともに、進捗状況の確認も兼ねるひとつのマイルストーンとして設定された。併せて、アイデアをブラッシュアップするための重要な地点としても位置付け、コアメンバーとフローティングメンバーがコミュニケーションできる重要な機会となった。

フローティングメンバーは、フィードバックミーティング当日までにインタラクティブ・ホワイトボード・ツールやメッセージプラットフォームを閲覧し、ある程度の事前情報をインプットした上で、各コアチームに積極的に関与した。なお、担当のコアチームをあらかじめ設定する形式にはしていない。

フィードバックミーティングは、コアメンバーがフローティングメンバーにプレゼンテーションするのではなく、ディスカッションを通じてフィードバックを得る形式とした。

フィードバックミーティングでは、ウェブ会議システムで各チームのミーティングルームを作成し、フローティングメンバーが各ミーティングルームを巡回する形式とした。企画運営チームは、各ミーティングルームにて待機し、時間確認や入退室確認、フローティングメンバーが誰も参加しないチームが発生していないか確認した。コアメンバーはフローティングメンバーとじかにコミュニケーションをとることによりフローティングメンバーを知ることができ、以後のコアメンバーからフローティングメンバーへのコミュニケーションを促す機会にもなった。

通常ハッカソンやアイデアソンのように一堂に集まる対面での開催であれば、他のチームの様子が視界に入り、またディスカッションの声が聞こえる等、意識的にも無意識的にも他のチームの状況を把握できる。しかし、完全オンラインでは、他のチームの状況を全く知ることができない。そのため、対面での開催に比べ、中間地点でのチーム間での進捗に大きな差が生まれていた。チーム内コミュニケーションだけでなく、チーム間コミュニケーションを促すことで、チーム間の進捗の格差は解消できる可能性はある。

4.2.3 コミュニケーションコストの削減

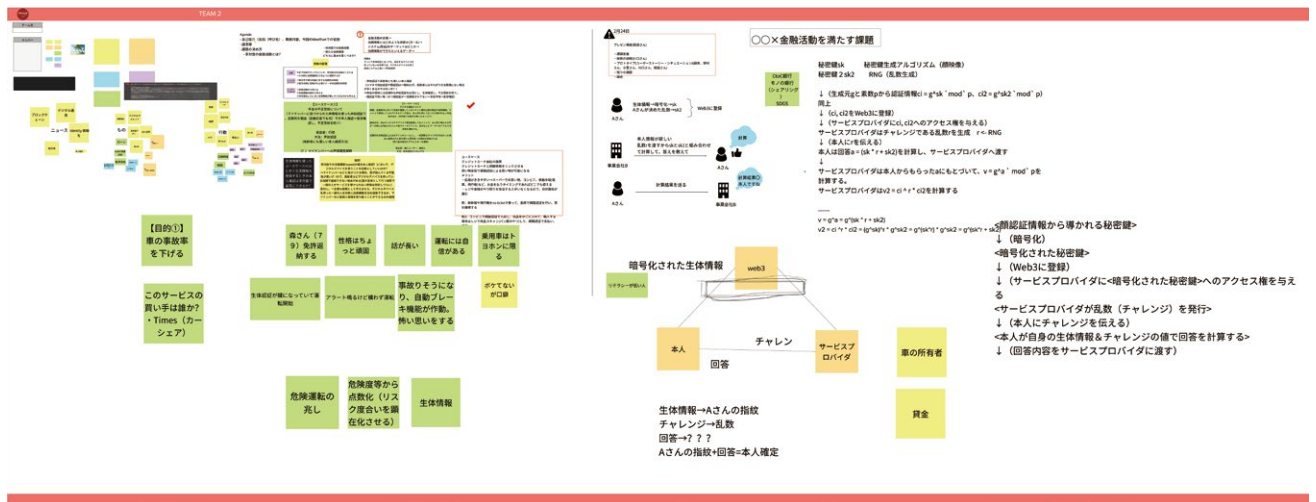
完全オンラインでの開催のため、同じ場所に集まってディスカッションする通常のアイデアソンと比較してコミュニケーションのハードルが上がるのが事前に予想できた。そこで、オンラインでも円滑なコミュニケーションを可能にするためにさまざまなツールを活用した。

上述したウェブ会議システムやインタラクティブ・ホワイトボード・ツールのほかに、チャット形式のメッセージプラットフォームに、コアメンバーとフローティングメンバーおよび企画運営チームが参加するグループをチームごとに作成し、自由な時間にタイムラインディスカッションを確認し、参加することを可能にした。

さまざまなオンラインツールを活用することで、チームメンバー全員が同じ時間にそろわなくてもディスカッションを進めることが可能になった。ディスカッションの内容は各種ツールでチームメンバーおよびフローティングメンバーへ共有された。

企画運営チームから参加者への案内に当たっては、暗号化したファイルを添付したEmailを利用していたが、添付ファイルを確認する際、モバイルツールを使うとタイムリーに確認ができない、所属する組織セキュリティによりパスワード付き添付ファイルがブロックされる、といった声があり、クラウドストレージサービスも併用した。

図表4-1 | 実際に使用したインタラクティブ・ホワイトボード・ツール



4.3 事後に行われたコアメンバーへのインタビューでのコメント

コアメンバーからのコメント

- ▶ 今後官民連携のこういった取り組みは、もっとあった方がいい。民間企業の先進技術に対する意欲とスピードを官民連携の場を用いて、官公庁の方々にも感じてほしい。
 - ▶ 他の民間企業・団体の自由な発想も取り入れた取り組みに参加することで得られることも多いと感じた。
 - ▶ 著名なフローティングメンバーの方とのコミュニケーションの機会は、とても勉強になった。
 - ▶ ディスカッションが、完全オンラインかつチームメンバーの都合に合わせた不定期開催のため、集まりにくく、時間もかけにくいと感じた。
 - ▶ 完全オンラインでの開催ということで地方にいる身として参加しやすく、普段交流できない他企業の方とディスカッションする機会を得ることができ、大変良かった。
 - ▶ 完全オンラインでの開催であり、期間が十分に取れていたため、自由に時間を取ってアイデアを練れたことが良かった。
 - ▶ 関与時間の目安として通常のハッカソン同様総時間が24時間(3日間×8時間)と設定された一方で、3日で完結という縛りもなく、オンラインの特徴を生かし1カ月かけてゆっくり考える時間があり、働きながらやりやすかった。
 - ▶ アイデアソンやハッカソンの企画運営をしているが、今回の完全オンラインや官民連携といった取り組みを参考にしたい。
 - ▶ インタラクティブ・ホワイトボード・ツールの付箋の機能は、アイデアを拡散する段階には便利であった。一方で、その後の段階では普段使い慣れている別のツールを使用していた。
 - ▶ インタラクティブ・ホワイトボード・ツールの使用等のオンラインでの共同作業に関して、参加者ごとの慣れの差が気になった。
 - ▶ 完全オンラインでは、ディスカッションが最初の軌道に乗るまでが大変であった。まとめる人がいないと進まないと感じた。
 - ▶ 期間中、ミーティング時以外にもアイデアや実際の事例を調べることができ、短期間で行われる従来型のアイデアソンより創造的なアイデアが生まれやすいと感じた。
 - ▶ フィードバックミーティングの開催がかなり早いタイミングだったので、もう少しディスカッションが煮詰まってからもう一度機会があると良かった。
 - ▶ フィードバックミーティングをもう一回開催しても良かったが、複数回開催されてもアイデアが散らばる可能性もある。アイデアを拡散するフェーズでの開催は、勉強にもなり良かった。
 - ▶ フローティングメンバーの方との深いミーティングイベントがあっても良かったのではと感じた。
 - ▶ フローティングメンバーに関しては、もう少し積極的に関わってほしいと感じた。
 - ▶ 実際に対面することなく、初めての方と行う本イベントは、今の時代ならではの貴重な経験であった。
 - ▶ コアメンバーの人数に対して、フローティングメンバーや評価者の人数が多く感じた。コアメンバーとしては非常に贅沢な機会を得た。
 - ▶ お互いの意見を可能な限り円滑に吸い上げることや、自分の意見、考えを十分に伝えることをすべて遠隔で行うのは今回が初めての経験だったが、傾聴力や伝達能力が磨かれる貴重な機会であり、成長につながった。
 - ▶ 過去にハッカソンの運営の経験があるが、今回は金融庁が協力しているということもあり、緊張感があり奇抜なアイデアを出すというよりは、格式が高い印象を受けた。
 - ▶ 日経や金融庁が参画していること自体が参加のインセンティブであり、自社役員も本イベントを視聴しており、結果的に社内のプレゼンスの向上につながった。
- また、フローティングメンバーから、官民連携の機会が広く持てるため貴重な機会であった、コアメンバーとの接点が増えれば良かった、とのコメントもあった。

4.4 使用ツール一覧

図表 4-2 | 使用ツールの領域と機能・特徴、および使用の際の注意点

使用ツール	使用した領域	ツールの機能・特徴、および使用の際の注意点
ウェブ会議システム	<ul style="list-style-type: none"> ▶ コアメンバー・フローティングメンバー・企画運営チームとのミーティング ▶ 企画運営チームの定例のミーティング ▶ 参加者への声かけや説明会 ▶ イベントのリハーサルと成果発表 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 顔を表示し話せることでコミュニケーションの質の向上 ▶ 電話会議ではできない資料の共有 ▶ さまざまなウェブ会議システムがあるが、各チームで相互使用可能なツールの確認、選択 ▶ 成果発表でのトラブル対応の事前周知(起き得る現象および対応についての十分な事前説明)
インタラクティブ・ホワイトボード・ツール	<ul style="list-style-type: none"> ▶ コアメンバー全員のプロフィール、関連する事例、イメージ図等の共有 ▶ 付箋機能を使っのチーム内のアイデアに関する協議 ▶ プレゼンテーションの順番を決定するあみだくじ等企画運営チーム含むコミュニケーションに活用 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 説明会の際に、参加者に対する操作方法の十分な説明 ▶ 参加者同士で、アイデアの共有や遠隔でのブレインストーミング等使い方の工夫 ▶ 付箋機能等活用し、アイデアの書き出しや統合等視覚的思考促進に活用 ▶ 通話機能はないためウェブ会議システム等と併用
メッセージプラットフォーム	<ul style="list-style-type: none"> ▶ コアメンバー・フローティングメンバー・企画運営チームとの各種コミュニケーション ▶ 企画運営チームからの連絡や、ディスカッションの進捗状況のモニタリング 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ チャット形式のメッセージプラットフォームを使用し、チームごとのグループを作成することで、適時適切なグループで同時にコミュニケーションが可能 ▶ タイムラインの確認等も容易であり、コミュニケーションコストが削減
スケジュール調整ツール	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 参加者への説明会やチーム間のミーティング等の日程調整 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 複数のメンバーでのスケジュール調整が容易 ▶ ツールへの入力に関して通知が来ないため、適宜ツールを確認することが必要
アンケート作成ツール	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 評価者の評価結果とコメントの集計 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 最優秀賞や各部門賞等係数的に算定される結果集計にはアンケート作成ツールから出力したデータを加工する必要があり、誤りを回避するため企画運営チーム内での相互検証が必要 ▶ 事前に URL を評価者に送付し、イベント当日に使用するデバイスでのアクセス可否および操作性の十分な確認が必要
クラウドストレージサービス	<ul style="list-style-type: none"> ▶ パスワード付き添付ファイルの受信が系統的にブロックされている参加者へのマニュアル等の資料の共有 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ クラウドストレージサービスへのアクセスが、系統的にブロックされている参加者への対応が別途必要

5

議論に挙げた論点

5.1 目的・テーマ選定

目的とテーマの設定は、その後の進め方、評価軸の決定、事後の検証等の指針となることから、企画運営チームとしては、最初の段階で明確に定める必要があった。企画運営チームとしては、どのように目的やテーマを決定するか

が一つの論点になり得たが、この点については、最初の段階で、今回のFIN/SUM 2021の共催として参加している金融庁より案が出され、企画運営チーム内で同意し前述(2.4節 目的、3.3節 テーマと要件)の通り決定した。

図表5-1 | 目的とテーマ

目的	優れたアイデアの社会実装に向けた足掛かりとなり、 官民連携の認知度の向上、 従来の垣根を超えたコミュニティ形成に資する
テーマ	「非対面での金融活動における新たな信頼構築」

アイデアが満たしていなければならない要件

1. 非対面取引において企業・個人が信頼して取引できること
2. 非対面取引において入手・取り扱う情報の信頼性が担保されていること
3. 実現方法が具体的、現実的であること

5.2 評価軸

決定根拠に対する説明可能性という観点も踏まえ、評価軸をどのように設定するかについて検討した。そこで、FCAのテックスプリントの「Market readiness」「Creativity」「Presentation」「Effectiveness」といった4つの評価軸*5

を取り入れた。さらに、アイデアの評価にとどまらず、その先の社会実装を見据え、市場性も考慮すべきと考え、最終的に創造性、実現可能性、影響度／多様性、明瞭性に加え、市場性といった5つの評価軸を設定した。

*5 “Fostering innovation through collaboration: The evolution of the FCA TechSprint Approach” Financial Conduct Authority website, <https://www.fca.org.uk/publication/research/fostering-innovation-through-collaboration-evolution-techsprint-approach.pdf> (2021年5月20日アクセス)

図表5-2 | 5つの評価軸

評価軸		
5つの指標		説明
市場性	▶ 経済的な持続可能性(収益性)	▶ 商品化にどの程度時間を要するか? ▶ 社会実装の難易度、どの程度コストを要するか? ▶ 投下コストを回収できる見込みがあるか?
創造性	▶ 今までにないアイデアかどうか	▶ イノベティブ/クリエイティブか? ▶ これまでに見たことのないものか? ▶ 解決策に未知の要素が含まれているか?
実現可能性	▶ アイデアの実現可能性の高さ ▶ 責任分界が適切か	▶ アイデアの実現方法が具体的現実的か? ▶ 責任分界点が具体的に適切に示されているか?
影響度 多様性	▶ 社会に対する影響度の高さ ▶ 潜在的なユーザーの多様性	▶ どの程度、非対面での金融活動を促進できるか? ▶ 解決策は幅広い範囲適用できるか業界横断的か? ▶ どのくらいの企業および個人に影響があるか?
明確性	▶ 課題に対して明確な解決案か	▶ 解決策はペインポイントを明確に解消するものか? ▶ プレゼンテーションが明確か?

5.3 参加者の名称、役割、人数の設定

今回のアイデアソンへの参加者をどのような呼称とし、役割と人数をいかに設定するかを検討を行った。ここでもFCAのテックスプリントを参考にし、アイデアを考案し競う当事者をコアメンバーとし、メンター的な役割を果たす者をフローティングメンバーとし、さらに評価を担うものを評価者とし、その役割と人数を設定した。

5.3.1 コアメンバー

与えられたテーマについて、チームでのディスカッションを通じアイデアを創造する役割を担い、FIN/SUM 2021

の成果発表セッションでプレゼンテーションをする今回のアイデアソンの中心となる参加者メンバーを、コアメンバーと定めた。

1つのコアチームを構成するコアメンバーに対し、テックスプリントの事例を参考に4つの役割(図表5-3今回のコアメンバーの呼称と役割 参照)をそれぞれ設定した。テックスプリントがかなり具体的なテーマに絞り、開発も含めるものであるのに対し、今回はテーマが比較的幅広く、開発を含めないこととしたため、テックスプリントで設定されている「エキスパート(与えられたテーマに関する専門家)」は設けていない。

図表5-3 | 今回のコアメンバーの呼称と役割

呼称	役割(ロール)
ビジョナリー(デザイナー)	ビジョンを持った想像力の提供
ハック(バック・エンド・デベロッパー)	実現のための具体的なテクノロジーアイデアの提供
フェイス(フロント・エンド・デベロッパー)	効果的なユーザーインターフェースの検討
クローザー(マーケティング専門家)	プレゼンテーションでチームの成果を聴衆に向けてマーケティング

5.3.2 フローティングメンバー

アイデアに関して、技術面やビジネス面等でコアチームに対しメンターの役割を担うフローティングメンバーを設定した。テックスプリントでは下記の4つの役割が示されているが、それぞれ役割を限定せず幅広い知見でコアメンバーをサポートする趣旨から、各役割を明確に割り当て

ないこととした。スタートアップの起業者、テクノロジー企業の役員等さまざまな分野をリードする専門家に参加を依頼した。特に不足が想定されたテクノロジーエリアについては一般社団法人日本CTO協会*6に適任者の推薦を依頼した。

図表5-4 | (参考) テックスプリントで採用されているフローティングメンバーの呼称と役割

呼称	役割(ロール)
ジャグラー	チームの目的実現のためのサポート
フィクサー	システム面のテクニカル・サポート
オブザーバー	アイデア出し等のサポート
ドクター	収益性等ビジネス面でのアドバイス

5.3.3 評価者

コアメンバーのアイデアに対し、FIN/SUM 2021の成果発表セッションで質問や評価を実施する評価者の役割と人数を設定した。人数については、多様な目線や公平性の確保の観点からなるべく偏りをなくし多様なバックグラウンドに呼びかけることとし、幅広く参加を依頼し、最終的に17名となった。今回オンラインでの評価も可能である点から、比較的参加への賛同を得やすかった。

フローティングメンバーと評価者の兼務については一つの論点となった。成果発表当日に行われるコアメンバー

の約5分のプレゼンテーションと質疑だけで評価するのが本当に良いのか、1カ月間のアイデア形成過程にフローティングメンバーとして参加し、その過程も踏まえ、成果発表当日評価するほうが良いのか、企画運営チーム内で議論した。最終的に、フローティングメンバーがアイデアの検討段階でチームをサポートすることで、公平な評価が行えない可能性を考慮し、前者を選択した。

評価者は、日経がFIN/SUM 2021の協賛企業、協力企業や団体等、そのほか他カンファレンスの登壇者等から参加を依頼した。

5.4 参加インセンティブ

今回金融庁が参加することを考慮し、金銭的な賞金の贈呈は行わない方針とした。一方で、コアメンバーはアイデアソンのために多くの時間を割かなければならない中、イン

センティブをいかに設定するかが論点となった。企画運営チームで議論を重ね、今回のアイデアソンでは、主に以下の項目を参加者のインセンティブと設定した。

- ▶ さまざまなバックグラウンドを持つ多様な参加者同士の垣根を超えたつながり
- ▶ 当局や大企業を含む多様な視聴者の前で発表する場の提供
- ▶ 全国紙による事前告知の掲載やホームページ等の各種メディア等を通じた公表

*6 日本CTO協会：「日本の企業経営に先端のテクノロジーを」というミッションを掲げ、不確実性の大きい現代社会における新しい企業経営のあり方を提案・推進し、日本経済の発展に資することを目的としている。そのために、国内外の先端開発者環境・デジタルビジネス推進状況や課題の調査、ノウハウの集積によるベストプラクティスとなるDX基準の提唱・普及、および数百名規模の最高技術責任者（CTO：Chief Technology Officer）人材と企業幹部との交流などのコミュニティ活動などをおこなっている。

引用：「ミッションと活動内容」、日本CTO協会ホームページ、<https://cto-a.org/about/>（2021年5月20日アクセス）

コアメンバーに対する事後インタビューにおいて、一部のコアメンバーから賞金等の贈呈があったほうが良かったとの意見もあった反面、貴重な機会を得られた点、幅広い

ネットワークを構築でき日頃交流の機会がないメンバーとのコミュニケーションができた点、多様な価値観に触れられた点等が参加インセンティブとして挙げられた。

コアメンバーからのコメント

- ▶ 日本のみならずグローバルを対象としたイベントでチームのアイデアを発信できる機会、また日経や金融庁が本イベントに関与しており、メッセージをお伝えできる機会自体がインセンティブであった。
- ▶ 参加者同士の垣根を超えたつながりや情報交換の場であることがインセンティブであり、フローティングメンバーの方とコミュニケーションできる機会を持てたことが貴重な経験であった。
- ▶ 社外の方とのアイデアに関するディスカッションを通じ、考え方や価値観の多様性を自らも学ぶことができた。
- ▶ 参加インセンティブに関してはもう少し賞なり賞品なりがあってもいいと感じた。仕事の時間を割いてアイデアソンに取り組んだ結果として、形として残るものがないのは少し寂しいと感じた。
- ▶ 当初、社外の方とのディスカッションの機会が楽しそう、と魅力に感じていたが、実際に社外の方とのコミュニケーションを通じ学びの場となった。
- ▶ 組織の壁を超えた貴重な学びの場と感じており、来年も実施されるのであれば是非参加したい。
- ▶ 希望者には支援等、続きのプログラム等があれば社会実装等につながり得るのではないかと感じた。
- ▶ 優勝した際の賞品が無いのは少し不満であり、アイデアがオープンであり誰かに拾われてしまうのかなと感じた。

5.5 アイデアの知的財産権*7

今回のアイデアソンで生まれた知的財産の権利に関する取り扱いが一つの論点となった。今回のアイデアソンの目的を「優れたアイデアの社会実装に向けた足掛かりとなり、官民連携の認知度の向上、従来の垣根を超えたコミュニティ形成に資する」とし、オープンイノベーション*8を推進するという観点を踏まえ、企画運営チームで議論の結果、今回のアイデアはコアメンバーにより所有されるものではなく、オープンとする方針を採った。この点については、コアメンバーへの参加の呼びかけの段階で明確に説明し、コアメンバーは了解した上での参加となった。

事後のコアメンバーへのインタビューにおいて、実際にアイデアソン終了後に、今回のアイデアをオープンソースコミュニティに公開したといったコメントや、さらには社会実装に向けて外部とのコミュニケーションを始めているといったコメントもあり、全体としてアイデアがオープンであることには好意的であった。

5.6 期間中のディスカッション方法

従来、ハッカソン、アイデアソンの成功のカギは、参加メンバーで切磋琢磨しながらスクラップ・アンド・ビルド、トライ・アンド・エラーを繰り返すことにある。したがって、数日間にわたり1つの会場に集まり、ホワイトボードや付箋といったツールを活用しインタラクティブにコミュニケーションが行われるのが一般的である。さらにフローティングメンバーは同じ会場内で各チームを巡回し有用な情報を提供し議論を促進させる。企画運営チームとしては、いかにこの制約を解決するかが大きな課題となった。

一つの解決策は、すでに前述のとおり、最新のコミュニケーションツールを駆使することであった。すでに多くの企業が取り入れているオンライン会議ツールの他、多様なツールが利用された点は今回のアイデアソンの特徴といえる。(前述 4.4節 使用ツール一覧 参照)

*7 知的財産権：人間の幅広い知的創造活動の成果について、その創作者に一定期間与えられる保護の権利。知的財産権は、さまざまな法律で保護されている。詳しくは、特許庁の「知的財産権について」を参照。<https://www.jpo.go.jp/system/patent/gaiyo/seidogaiyo/chizai02.html> (2021年5月20日アクセス)

*8 オープンイノベーション：組織の垣根を越えて知識や技術を持ち寄り、イノベーションを目指す取り組み。引用：「オープンイノベーションとは」、日本経済新聞、<https://www.nikkei.com/article/DGKKZO58721840R00C20A5TJM000/> (2021年5月20日アクセス)

またツールのみならず、非対面といった環境下で参加者がインタラクティブかつ円滑にコミュニケーションできる環境をいかに提供できるかが企画運営チームの重要なテーマとなった。各コアチームの進捗状況をオンラインツール上で確認し、またコアメンバーからの照会に対しフローティングメンバーからの返信がない等の状況があれば、すぐに企画運営チームからフローティングメンバーに連絡するなど、企画運営チームは各種ツールを通じて状況を適宜モニタリングし、都度必要な対応を行った。

また本番までのマイルストーンとして、コアメンバーとフローティングメンバーのミーティングを複数回設定し進捗をフローティングメンバーに確認してもらう案についても議論した。しかし、通常業務の合間で参加しているコアメンバーとフローティングメンバーに対し、時間的拘束を強いることは可能な限り避けることを最優先することとし、よりチームの自主性を重んじた運営方針を採った。ただし、フローティングメンバーの積極的な関与については、課題を残した。

コアメンバーからのコメント

- ▶ 他で過去に参加したハッカソンでは、ファシリテーターが細かいところまでチームをケアしていたが、今回はコアメンバーに任せる運用と理解しており、賛否両論あると思うが、私は良い方向に考えており、経験になったと感じている。
- ▶ フローティングメンバーに関して、もう少し積極的に関わってほしいと感じた。

今回の運営方針では自主性を重んじることとしたが、一方で、各コアチーム間でアイデアソンへの関与時間についてばらつきが生じることが想定されていた。その結果、公平性が保たれない、あるいは、コアチームが協議時間をスケジューリングするのにめどが立たない、あるいは、コアチームにおける協議時間の負担が過度に大きくなり得る、逆に協議のためコアメンバーが全く集まらないといった課題が考えられた。この課題に対応するために、対面で数

日間議論を行う場合と負担を同じにするという考えの下で、関与時間について成果発表まで約1カ月の間の総時間を24時間(3日×8時間)とあらかじめ定め、一つの目安としてコアチームに展開した。

コアメンバーへの事後のインタビューでは、おおむね24時間以内に収めたとコメントしたコアチームが多かった。一方で、事例の調査等を含め24時間を大きく超えたとのコメントもあった。

図表5-5 | 企画運営チームの関与体制と各種ツールの整備

企画運営チームの関与体制	<ul style="list-style-type: none"> ▶ マイルストーンを設定し、各チームのディスカッションの進捗状況を把握 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 各チームの状況を把握し、必要に応じ運営方針に反映 ▶ 関与時間の目安を合計24時間(3日×8時間)程度と設定 <ul style="list-style-type: none"> ▶ イベント期間としては約1カ月間以上ある中で、コアメンバーの負担がいたずらに大きくなること等考慮し設定 ▶ 拘束するものではなくあくまで自主性を優先し、企画運営チームによる確認なし ▶ 各チームからの照会に関しては企画運営チームでディスカッションし回答・対応実施 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 企画運営チームに4者が参画しており、参加者に対し統一した対応実施
各種ツールの整備	<ul style="list-style-type: none"> ▶ チャット形式のメッセージプラットフォームやインタラクティブ・ホワイトボード・ツールの用意 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 必要に応じて企画運営チームがコアメンバーやフローティングメンバーの間に入ってコミュニケーションのサポートを行うことで、ディスカッションの活性化やフローティングメンバーの関与の偏りが発生しないようにサポート

5.7 コアメンバーの決定

完全オンラインでの開催という特徴を生かし、参加を依頼するにあたり、地域・業種等の多様性を重視し、できるだけ広範囲から多くの参加者を受け入れる方針とし、具体的には以下の要素を考慮してコアメンバーを決定した。

5.7.1 多様性

地方活性化は大きな社会テーマの一つであることから、首都圏だけでなく幅広い地域からの参加を依頼した。結果として、最も遠い地域として沖縄県からの参加も実現した。また業界、分野横断的なディスカッションを促すため、金融業界だけでなく多様なバックグラウンドからメンバーの参加を依頼した。

5.7.2 選定基準

具体的に、誰に参加を打診するかについて、いくつかの選択肢が考えられた。企画運営チーム内での議論を経て、最終的には、イノベーション推進にあたって次世代を担うキープレイヤーとする方針を定めた。

- ▶ 各チームに、テクノロジー担当としてエンジニアをアサイン
- ▶ 多様性や垣根を超えたコミュニティ形成を重視する観点から、同じ企業／地域から複数名の参加となる場合は、同じチームにならないように留意

なお、当初設定したビジョナリー／ハック／フェイス／クローザーの4つの役割は、あくまで形式的な役割分担であり、各コアメンバーの役割を限定するものではない旨を、コアメンバーに共有した。

5.7.3 チーム編成

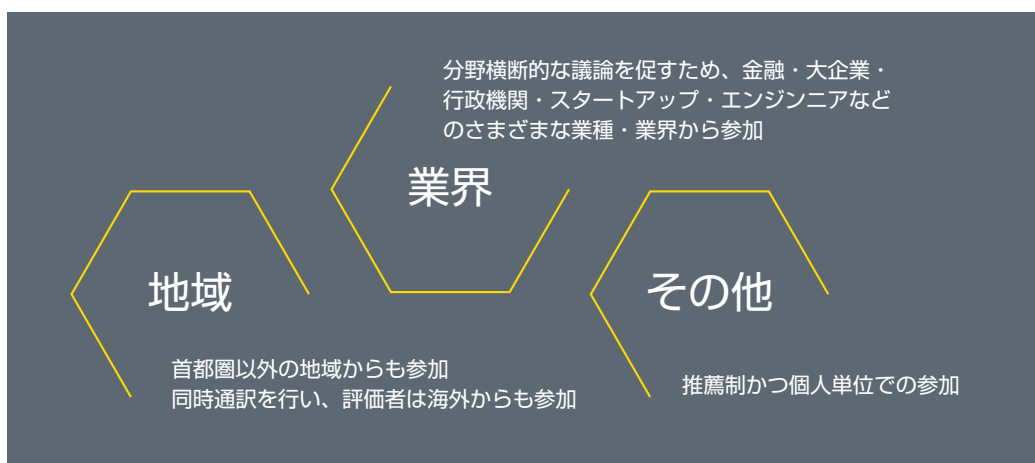
チーム数については、成果発表のプレゼンテーションの時間を各チーム約5分と想定し、成果発表の時間枠から、何チームがプレゼンテーション可能かを検討した。また企画運営チームのサポート体制の制約も考慮した。その結果、コアチームは5チーム程度が妥当と判断した。

コアチーム1チームごとの人数については、チームメンバーの4つの役割(5.3.1節 コアメンバーの図表5-3 今回のコアメンバーの呼称と役割)に記載)を考慮し、さらに各人がディスカッションに参加しやすいように、5名程度とすることとした。

チームメンバーの編成について、一部同一企業で形成するチームの編成も検討に上がったが、多様なメンバーによる画期的なアイデアを創出することを目的に、組織を超えチームメンバーを決定した。参加を承諾したコアメンバーから得意分野や意気込みといった情報を入手し、チーム編成の際に参考にした。以下の2点をチーム編成時の方針とした。

コアメンバーの事後インタビューでは基本はこうした方針への賛同の声が上がった。一方で、一部から社会実装を重視するのであればチームでの参加も考え得る、あるいは推薦制より応募制のほうがよりアグレッシブな議論の実施が想定され得るといった声も聞かれた。

図表5-6 | 多様な参加者の関与



5.8 フローティングメンバー決定

フローティングメンバーに関しては、スタートアップ経営者、大企業等から、多忙なスケジュールの中、積極的に参加すると期待できる個人について、企画運営チームが推薦する形とした。企画運営チームの各メンバーは、手分けして該当者を検討し参加の打診をした。

また当初、フローティングメンバーを各コアチーム専属とする案もあったが、その場合、フローティングメンバーがプレイングメンバーとなってしまう可能性も想定され、公平性に欠ける恐れがあると考え、チームには紐づけず全チーム横断的にコミュニケーションしサポートする体制とした。企画運営チームは、フローティングメンバーが誰も関与しないコアチームがないようモニタリングし、必要に応じて調整した。

5.9 参加者への説明会

コアメンバー、フローティングメンバーへの説明会は完全オンラインで開催した。説明会の際に、コアチームごと

に自己紹介やインタラクティブ・ホワイトボード・ツールのデモンストレーションを行うため、可能な限りチームメンバー全員が一堂に参加できることを目指した。日程調整に際しては、日程調整用のアプリケーションを使用し、チームメンバーの大半が参加できる日程で開催した。各回2チーム程参加し、計4回実施した。最終回はフローティングメンバー宛での説明会も実施した。事前にテーマや評価軸、期間中の進め方等の基本的な情報を記載した参加者マニュアルを作成し、説明会当日は当該マニュアルに基づき説明を行った。

参加者の決定から説明会まで短期間であったこともあり、日程調整が非常に困難であった。実際にチームメンバー全員が一緒に参加できたチームは少なかった。

また、説明会の際にはFIN/SUM 2021の詳細なスケジュールは未確定であったため、コアメンバーには、アイデアソンの成果発表を行う2021年3月18日までの全体の流れと主要な日程の連絡にとどめ、発表当日の日時を含めた詳細なマスタースケジュール等は事後とした。

図表5-7 | 参加者マニュアル(イメージ)

The image displays two pages from a participant manual for the 'FIN/SUM 2021 アイデアソン' (Idea Contest).
 The left page features the title 'FIN/SUM 2021 アイデアソン' and the date '発表開催予定：2021年3月18日'. Below this is the subtitle 'アイデアソン参加者用マニュアル'. The bottom section, titled '3. 評価・表彰、イベント当日の流れ', lists five evaluation axes: 市場性 (Marketability), 創造性 (Creativity), 実現可能性 (Feasibility), 影響度多様性 (Impact Diversity), and 明確性 (Clarity). Each axis has a brief description of what it evaluates.
 The right page shows a table of contents with 10 numbered items: 1 目的 (Purpose), 2 テーマ (Theme), 3 評価・表彰、イベント当日の流れ (Evaluation/Awards/Event Day Flow), 4 チーム構成 (Team Composition), 5 フローティングメンバーご紹介 (Introduction of Floating Members), 6 期間中の進め方 (Progress During the Period), 7 タイムライン (Timeline), 8 オンラインディスカッションツール (Online Discussion Tools), 9 アイデアソン企画運営チーム (Idea Contest Planning Team), and 10 サポート (Support). Below the table of contents, the start of section '6. 期間中の進め方' is visible, detailing the event schedule and rules.

5.10 評価集計方法

評価集計方法は、アンケート作成ツールを使用した。各評価者が入力した結果を表計算ソフトにダウンロードし、集計および順位の確認を行った。集計結果は企画運営チームの複数名が別々に集計し、集計結果を突合することで、

集計等が正確に行われたことを確認の上、最終結果を企画運営チームで合意、決定した。なお、海外から参加の評価者のため、アンケート作成ツールでの表記は日本語および英語で作成した。

5.11 成果発表当日タイムライン

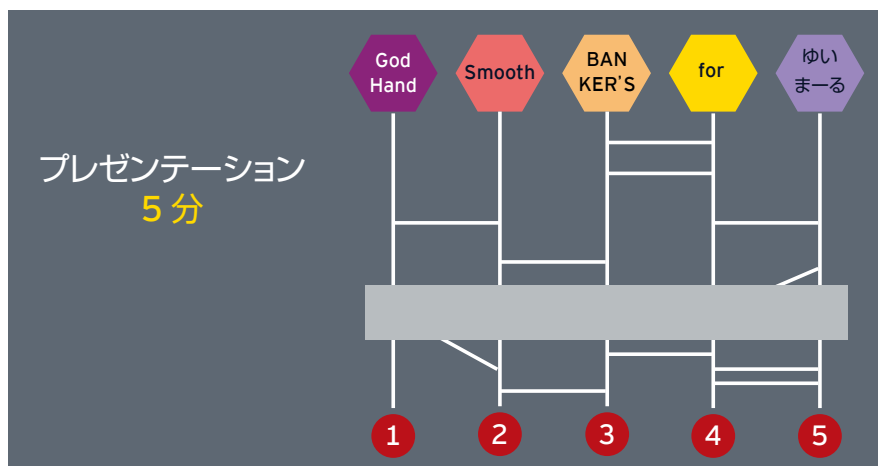
コアメンバーによる1カ月間にわたる検討の成果発表のプレゼンテーションとその評価・表彰は、FIN/SUM 2021最終日に行われた。当日のタイムラインは、大きく①アイデアソン全体の説明②各チームのプレゼンテーション③表彰の3つに分けられる。①および②については2時間、③については15分の合計2時間15分となった。

① アイデアソン全体の説明については、冒頭10分をEY Japanより、オンライン・アイデアソンを技術的に支えたツールをはじめとするリモート環境での新しいコミュニケーションについて、続いて15分を日経およびEY Japanよりアイデアソン全体の説明を、一般視聴者に向けて実施した。

② 各チームのプレゼンテーションについては、チームごとのプレゼンテーション時間を5分、質疑応答6分とし、5チーム合計で55分とした。通常のピッチコンテストのように、プレゼンテーションで厳格な時間制限を設けタイムカウントを行うか否か議論したが、今回は通常のピッチコンテストとは異なり、当イベントのために組成されたチームが1カ月間練ってきた結果の発表の場であることに鑑みて、十分なプレゼンテーションが行われることを優先し、あえてタイムカウントを厳格に行う選択はしなかった。プレゼンターに影響を及ぼす可能性も考えられたことから、発表順はインタラクティブ・ホワイトボード・ツール上であみだくじを作成し、事前に決定した。

③ 表彰については、主に賞の授与のみの時間とした。

図表5-8 | 発表順の決定方法



図表5-9 | 当日のスケジュール

● 12:30~14:30 (成果発表のセッション)	
• 12:30~12:31 (1分)	✓ オープニング
• 12:31~12:41 (10分)	✓ デジタルツールを使用したアフターコロナの新しいコミュニケーションの紹介
• 12:41~12:56 (15分)	✓ FIN/SUM 2021オンライン・アイデアソンの説明
• 12:56~13:00 (4分)	✓ 会場設営
• 13:00~14:25 (85分)	✓ 各チームのプレゼンテーション&質疑応答
	• プレゼンテーション: 5分 x 5チーム (切り替え1分x4回)
	• 質疑応答: 6分 (評価者2名ごと) x 5回 計10回を想定
	• パッファー: 26分
	✓ プレゼンテーションの順番
	1.for 2.GodHand 3.BANKER'S
	4.Smooth 5.ゆいまーる
• 14:25~14:30 (5分)	✓ クロージング
	• 総括コメントとして、18:00からの表彰の連絡
● 14:30~16:00 (企画運営チームでの作業)	
• 14:30~15:00 (30分)	✓ アンケート作成ツールを使用した、評価者による評価入力
• 15:00~16:00 (60分)	✓ 表彰者(最優秀賞・部門賞)確定
	• 企画運営チーム内での相互検証を実施
● 18:00~19:00 (表彰)	
• 18:00~18:15 (15分)	✓ 表彰者(最優秀賞・部門賞)発表

5.12 評価者

評価者は主にFIN/SUM 2021への協賛企業から選定した。

完全オンラインでの開催であり、地理的・物理的制限がないという利点を活かし、国内外問わず評価者を選定した。今回のアイデアソンでは、1名の評価者が海外からウェブ会議システム経由で評価を行っている。

また、多様な目線と公平性を確保する観点から、金融業界、スタートアップ、コンサルティングファーム、ソフトウェア関連企業等幅広い分野から17名の評価者を決定した。

当日評価者がコメントするか、する場合どの程度、誰がするのか企画運営チームで検討した。評価者は17名と多く、全員のコメントは非現実的であったことから、事前に8名の評価者に当日の質問を依頼した。

フローティングメンバーが評価者を兼務することは、公平な評価を阻害する可能性があるかと判断し、兼務はしていない。

5.13 直前の役割分担とリハーサル

当日に向け、詳細なタイムライン策定、各企画運営チームメンバーの当日の役割分担の決定、参加者用マニュアルの作成を行った。

役割分担については、司会者は日経、参加者のフォローや評価結果の取りまとめ等はEY Japanがそれぞれオンラインと現場とに分かれて担当することとし、また金融庁も現場に待機した。放映等ロジの担当は日経とともにFIN/SUM 2021全体を担当している外部のイベント運営業者が担った。

なお、企画運営チームからイベント運営業者に対して、投影に関し、発言者の顔の表示方法、プレゼンテーション資料の投影の仕方、切り替え等、詳細にリクエストを出した。

リハーサルは、発表当日の3日前に実施された。リハーサルの主な目的は、コアメンバーのプレゼンテーション資料やメンバーの顔の投影、他のチームが発表している間のオンライン上の控室の利用、それぞれ参加者のオンラインへの接続の仕方やタイミングといった確認である。完全オンラインでの開催であったため、各個人が適切なタイミングでカメラやマイクのオン・オフを切り替えられるかの確認、裏方の放映用画面の切り替え作業等の確認も行った。多くの人々が参加しての非対面のこうしたプレゼンテーションは、リハーサルが非常に重要だ。今回もリハーサルの段階では、画面切り替えや、コアチームの接続に多くの問題が発生した。

また、リハーサルの結果を受けて3日後の成果発表に向け、すべてのコアチームが資料や発表内容のブラッシュアップを行った。

念のため、完全オンラインでの開催において、発言者が接続不具合となるリスクを考慮し、各チームで代替の発表者を準備するよう企画運営チームから展開した。

5.14 成果発表当日

成果発表当日は、リハーサルで認識されていた不具合はその後改善され、おおむね問題なくスムーズに進めることができた。

発表者はオンラインで参加し、評価者のうち5名が会場に登壇した。また、あらかじめ決めておいたオンラインでの評価者3名と合わせて8名の評価者が質疑応答に参加した。その結果、非常に良い質疑が行われた。

コアメンバーの発表はいずれもほぼ時間内に行われた。非常に資料もわかりやすく、各チームの特徴がよく表れ、約1カ月での成果は想定以上に素晴らしい功績として全国および海外の視聴者に届けられた。

評価の集計も予定通り速やかに行われた。

6

各コアチームのプレゼンテーションの紹介 および結果*9

最優秀賞「Smooth」

テクノロジーによる所有権の担保によって実現される金融と新しい信用

シェアリングエコノミーに対するファイナンスをテーマに、スマートロックによる所有権の担保とスマートロックにかかる保証書トークンを用いた資産のトークン化という2つのソリューションによって、テクノロジーによる所有権の担保とそれによって実現される金融と新しい信用を提案。シェアリング事業者専用ローンとして利用され得ることを示した。

多様なファイナンスの世界観が広がる可能性やリアル資産とNFTをスマートロックで組み合わせるアイデアの独創性、現時点での課題を認識した上での実現性の高さが評価され、最優秀賞を獲得した。

「for」

マイナンバーカードがあれば金融機関の手続きを誰でもオンラインで完結できる本人証明機能

金融機関等の認証／本人確認の煩雑さが増す一方で金融犯罪が減らないこと、サービス提供者・利用者のセキュリティの不安を問題意識として掲げ、金融機関の保持するマイナンバーを利用し金融機関の手続きをオンラインで完結できる本人証明機能を提案。マイナンバーの利用による犯罪抑止／防止効果、本人間送金の担保、本人操作の担保による金融機関の手続きの簡略化がアイデアの強みとしている。

「GodHand」

レスキュースコアによってお金が必要な方を自動判定しお金を提供

金銭的に困っている人に必要な支援が行き渡る世界観を目指し、行政や信用機関のデータ連携により各個人のレスキュースコアを算出、本当に支援が必要な人と支援者をマッチングするプラットフォームを提案。最大の特徴は、決済代行による資金用途の特定・確認により、支援者に安心を与えられることとしている。また、将来的にはレスキュースコアに紐づく情報の多業種での利用や企業のレスキュースコアの算出を視野に入れている。

「BANKER'S」

少額の社会投資を軸に Social Good な世界を促進

社会活動に対する評価指標の不足と活動資金の不足を課題として掲げ、音声SNSプラットフォームと音声分析による信用度測定サービス、プライベートトークンによる信用度の見える化により、社会への少額投資による与信の創造と Social Good な活動の促進、地域・国・言語・文化を超えた互助世界の実現を提案。

「ゆいまーる」

地方のポテンシャル開花・移住者の信用担保ソリューション

移住・他拠点居住の増加を背景とした自分にとって価値あるコミュニティを選択する時代に焦点を当て、移住時に個人の信頼がリセットされてしまうことを地方移住のペインポイントとして掲げ、地方コミュニティと金融機関、移住者をブロックチェーンでつなぎ信頼を担保するソリューションを提案。



表彰式の様子

表彰式は、一部の企画運営チームのみ会場にて登壇している。

*9 各コアチームのプレゼンテーション資料は、別冊「コアチームの成果発表資料」参照。

7

金融庁インタビュー



FIN/SUM アイデアソンインタビュー 金融庁 野崎彰フィンテック室長

— インタビュアー 日本経済新聞社 SUM事務局 アドバイザー 山田 康昭

金融庁は、2016年に日本経済新聞社と共催で始めたFIN/SUM (Fintech Summit、フィンサム)において、シンポジウムを舞台にさまざまな知見を集約してグローバルに発信してまいりました。そんな時に世界を襲ったのが新型コロナウイルス感染症によるパンデミックです。「ニューノーマル」とよく言われますが、確かに100年に一度のパラダイムシフトが起きている可能性があります。こんな時はイノベーション一辺倒の情報発信だけではなく、双方向でアイデアや議論をぶつけあう場も必要ではないかと思い、アイデアソン開催を提案しました。

「非対面での金融活動における新たな信頼構築」というテーマには、従来対面で行ってきた金融活動の非対面への置き換えではなく、これまでに存在しなかったものをゼロから考えてもらいたいという思いを込めました。その意味で、今回のアイデアソンがコアチームのメンバー選びから実際の議論、プレゼンテーション資料作りに至るまですべてオンラインで完結し、運営に約2カ月間を要したというのはそれ自体が新しい信頼構築の社会実験だった気がします。

各チームから出てきたアイデアは、それぞれに社会課題に真摯(しんし)に向き合い、いまだ社会実装できていないさまざまな金融サービスを提案していたと思います。最優秀賞を獲得したSmoothのスマートロックによる動産の所有権担保と非代替性トークン(NFT)を通じた新しい信用創造や、ゆいまーるが取り上げたコミュニケーション不足が原因となる地域コミュニティと移住者の信頼構築をブロックチェーンで解決する、といったアイデアにはハッとさせられました。

今後はこうしたアイデアの社会実装と普及が課題となります。金融庁にはFinTech実証実験ハブやサポートデスクなどアイデア創出を支援する仕組みはありますが、これからはそれらをビジネスとして大きく育てていくことに対しても問題意識を持って積極的に関わっていく必要があると感じています。英国でも「サンドボックス」の次は「スケールボックス」が話題になっています。今回のアイデアソンは、そんな気づきを与えてくれた貴重な機会となりました。参加された皆さまに心から感謝申し上げます。



野崎彰氏を含む、表彰式にて初めて顔合わせをした一部の企画運営チームメンバー(野崎彰氏は左から4番目)

8

今後に向けて

8.1 今回の目的に照らした振り返り

アイデアソンやハッカソンは、多種多様な知見を集め画期的なイノベーションを生むオープンイノベーションの手法として既に日本国内でもさまざまな企業や団体が数多く実施されている。その手法もさまざまで、例えば、具体的なテーマに絞り、テーマに沿ったデータを事前に準備し開発まで競うことで社会実装をより早く実現する方法が挙げられる。どのような手法を選択するかは、明確な目的の設定と、目的に照らした手法の選択プロセスが重要だ。その中で、今回のアイデアソンは、最初に「優れたアイデアの社会実装に向けた足掛かりとなり、官民連携の認知度の向上、従来の垣根を超えたコミュニティ形成に資する」(2.4節 目的に記載)と目的を明確に掲げ、最後まで方針がぶれることなく推進できた点が、短期間でおおむね目的を達成できた一つの要因だと考えている。

(優れたアイデアの社会実装に向けた足掛かり)

今回のアイデアソンでは、広くテーマを設定し幅広い目線での社会的課題解決を図ったアイデア創造の場を用意するものとなった。イベント後の社会実装に向けたサポートの一助となることを期待し、使用したコミュニケーションのツールやインタラクティブ・ホワイトボード・ツールはイベント後も2021年5月31日まで使用できる環境を準備した。いくつかのコアメンバーは、すでに今回のアイデアソンで生まれたアイデアをもとに社会実装に向けた取り組みを開始しようとしている。また評価者にはベンチャーキャピタルや大企業も参画しており、今後の社会実装に向けてのコネクションにも期待を寄せている。社会実装となると今回のアイデアソンは、ほんの入り口にすぎないかもしれない。しかし、足掛かりとしての一歩としての機会には貢献できたのではないかと考えている。

(官民連携の認知度の向上)

今回のFIN/SUM 2021はオンライン参加とのハイブリットでの開催により、アイデアソンの視聴者数410人、視聴回数647回*¹⁰に達した。また、成果発表のセッション開催前の2021年3月8日の日本経済新聞紙上でのアイデアソン事前告知、イベント開催の後の2021年4月20日の日本経済新聞紙上でのアイデアソン特集、そのほか企画運営チームメンバーのホームページ、SNS等での掲載等を通じ、日本初の官民連携オンラインでのアイデアソンという取り組みについて、広く周知できた点に大きな意義があったものと考えている。さらに本レポートを国内外に発信していくことで、官民連携のこうした取り組みに関するさらなる認知度向上への貢献と、今後の同様の活動の足掛かりになればと考えている。

(従来の垣根を超えたコミュニティ形成)

コアメンバーはさまざまな業種、地域から組織という垣根を超えたメンバーが集結し1か月にわたり一つの目的に向けて議論を重ねた。さらに著名人含むフローティングメンバーとのディスカッションを経て、結果的に従来の垣根を超えたコミュニティ形成の一助になったものと考えている。イベント後に行ったコアメンバーへのインタビューにおいても、同業者だけでなく異なる経験やスキルセットを持つ参加者と議論を交わせたことが参加最大の成果だとの声が多く、実際SNSで新たなコミュニティスペースを作成する等新たなネットワーキングの動きも見られた。

*10 視聴者数は、FIN/SUM 2021のアイデアソン発表時のグローバルでのオンライン参加、および会場参加の総数。視聴回数は、オンラインでのログイン数(イベント後のアーカイブチケット使用によるログイン回数を含む)。(2021年5月20日時点)

8.2 官民連携の社会実装に向けて

今回行ったコアメンバーへのインタビューでは、「多種多様な業界で第一線として活躍しているフローティングメンバーや評価者とのコミュニケーションは、貴重な機会であった」といったコメントや、「今回のような官民連携したイベントの取り組みは非常に興味深い」といったポジティブなコメントが多く聞かれた。また「民間企業の先進技術に対する意欲とスピードを官公庁の方にも感じてほしい」といった、今後を期待するコメントもあった。

今後に向けた期待を3点挙げたい。まず1点目は、今回のアイデアソンを社会実装に向けた第一歩とし、今後は、より具体化したテーマ設定とともに社会実装への具体的な道筋へ向けた継続的な取り組み、2点目は、官民連携のエコシステムの醸成とともにこうした取り組みのさらなる拡大、3点目は、官民一体となり新たな市場の創造につなげようとするイニシアチブの推進だ。

今回の官民連携で行われたアイデアソンが、こうした流れへの大きな布石となることを願っている。

A) 日本経済新聞で公表された今回のアイデアソンの事前告知、およびイベント後のアイデアソン特集

1. 事前告知：2021年3月8日 日本経済新聞 日刊 14面



FIN/SUM2021 [フィンサム2021]

Fintech as a Service. デジタル社会のプラットフォームを目指して

「非対面金融活動」をテーマにオンライン・アイデアソン開催

3月18日にライブ配信、皆さまぜひ聴講ください。

FIN/SUMオンライン・アイデアソン
 協力:金融庁、フィンテック協会、EY Japan
成果発表:3月18日(木) 12:30 ~ 表彰式:同18:00~ オンラインライブで配信します。
 聴講には下記FIN/SUM公式サイトでの事前登録(無料)が必要です。



FIN/SUMオンライン・アイデアソンの流れ

FIN/SUM2021は「非対面の金融活動における新たな信頼構築」をテーマに「アイデアソン」を開催します。全国の金融機関、スタートアップ、地方自治体など様々な分野から集められた5チームがオンラインホワイトボードやコミュニケーションツールを使って1か月間議論を重ね、イベント最終日の3月18日にオンラインライブで成果を発表します。

ディスカッションではEY Japanの協力により24時間アクセス可能なwavespaceのオンラインホワイトボードツールが威力を発揮しました。チームメンバー同士のディスカッションはもちろん、サポート役のフロートイングメンバーとのコミュニケーションもすべてオンラインで完結します。このままプレゼン資料もオンラインで共同作成し、3月18日のピッチ本番に臨みます。



参加チーム(50名、敬称略)

<p>GodHand</p> <p>永川 将司 株式会社ワフルアカウントエグゼクティブ</p> <p>北村 剛太郎 株式会社日本銀行「1」総務部 チーフ</p> <p>元木 理也 WED株式会社 プロダクトマネージャー</p> <p>山村 明 株式会社シナモン 事業開発</p>	<p>Smooth</p> <p>川口 将司 Secret Foundation (Secret Network) Researcher</p> <p>廣安 賢 株式会社AI Samurai マーケティング本部アカウントエグゼクティブ</p> <p>小笠原 謙 VOYAGE GROUP ソフトウェアエンジニア</p> <p>千穂 剛造 マネープリー株式会社 Product Sales Executive</p> <p>野村 高輔 富山第一銀行 デジタルバンク部</p>	<p>BANKER'S</p> <p>板谷 晃良 WED株式会社 エンジニア</p> <p>岩城 一磨 株式会社LinkandVibe マネージャー</p> <p>尾上 正幸 広島県 商工労働局 インベーション推進チーム 地域産業デジタル化推進グループ</p> <p>東澤 依樹 株式会社シナモン 事業開発部</p>	<p>for</p> <p>小川 秀夫 株式会社カリスカスタマーサクセスマネージャー</p> <p>高田 新介 株式会社GNUS Business Development</p> <p>小宮 健一郎 株式会社メルベイ Cash I/O product manager</p> <p>前川 剛平 株式会社AI Samurai 研究開発本部エンジニア</p>	<p>ゆいまーる</p> <p>佐藤 隆英 マネーソニー株式会社 エンジニア</p> <p>武村 達也 HMGN (Hiroshima Motion Control Network) Startup Lab Lagoon代表</p> <p>費里 健一郎 (株式会社LinkandVibe) 代表取締役CEO</p> <p>西田 拓哉 株式会社エアーグローゼットUXエンジニア</p> <p>濱上 晃 株式会社シナモン 事業開発部</p>
--	---	---	--	---

参加チームをサポートするフロートイングメンバー

 辻 亮佑氏 株式会社エアーグローゼット プロダクトマネージャー 執行役員CTO	 森川 夢佑氏 株式会社Canico 副社長兼営業部長	 加治 慶光氏 株式会社シナモン 取締役兼執行役員	 白坂 一氏 株式会社AI Samurai 副社長兼代表取締役CEO	 小島 舞子氏 株式会社ネットフック 副社長兼代表取締役社長	 安田 クリスティナ氏 マイクロソフト コーポレート アカウントマネージャー	 丸頭 武嗣氏 株式会社アラドリアルティ 代表取締役	 森川 拓也氏 株式会社Mellow 代表	 曾川 新介氏 株式会社メルベイ CTO 株式会社メルベイ 代表取締役	 島津 敦好氏 株式会社カリス 代表取締役
--	---	---	--	--	--	---	---	--	---

評価ポイントと表彰

3月18日に発表される各チームのアイデアは、10~15人の評価者の皆様によって、
 ①市場性 ②創造性 ③実現可能性 ④影響度・多様性 ⑤明確性の5つの指標について5段階で評価・採点され、高得点をあげたチームが表彰されます。

【フィンサム2021】 2021年3月16日(火)-18日(木)

会場/東京・丸の内(丸ビル) 主催/日本経済新聞社、金融庁
 後援/全国銀行協会、日本銀行、フィンテック協会、日本CTO協会 特別協賛/三菱地所

フィンサムは日本最大級のフィンテックイベントです。
 ご来場およびオンライン視聴には事前申し込みが必要です。

- プレミアムチケット 10万円 (税込) (3日両セッションの会場キープイン権利、オンラインネットワーク参加券、昼食券付き)
- アーカイブ&ネットワークチケット 5,000円 (税込) (ライブ配信に追加イベント後のアーカイブ視聴、オンラインネットワーク参加券)
- オンラインライブ視聴 (3月16-18日のライブ視聴のみ) 無料、事前登録制

ライブ視聴は無料で事前登録が必要。アーカイブ動画を視聴するにはチケットが必要で、イベント期間の前後の約2週間、ほかのイベント参加者もオンラインで直接、対話や高議ができるサービスです。

SPONSORS



FIN/SUM2021

[フィンサム2021]

オンライン・アイデアソン

FIN/SUM初の取り組みとしてオンライン・アイデアソンを開催。「非対面での金融活動における新たな信頼構築」をテーマに、参加5チームの知的競争が繰り広げられた。最優秀賞は、スマートロック技術でシェアリング事業者向けファイナンスを提案したSmooth。

NFT所有権担保に道

準備段階から最終発表まで、各チームの議論や審査を最先端のコミュニケーションプラットフォーム上で運用したオンライン・アイデアソン。アイデアを競うためのルールとゴールを定めて、マラソンのように長い合戦大会。金融、フィンテック協会、EY Japanの協力の下、全国の様々な組織から、発案者あふめる人達の参加でFIN/SUM 2021は開催された。審査は市場性、創造性、社会貢献性、課題解決の多様性、明確性の5つの評価軸を軸に、最多得点獲得チームに最優秀賞、最優秀賞を除いた各評価軸の最多得点獲得チームに各賞が贈られた。

参加チーム (五十音順、敬称略)

GodHand
 永川 将可
 ウェルシアアカウントエグゼクティブ
 北村 隆太郎
 東日本銀行 IT戦略部 チーフ
 元木 理也
 WEB プロダクトマネージャー
 山村 萌
 シナモン 事業開発
 多様なデータをスコア化し、多対多でも自在に貸借、決済代行ができるシステムで「困っている人」を救いたい。

Smooth
 川口 将可(Cho JangSa)
 Secret Foundation (Secret Network)
 Researcher
 國安 慧
 AI Samurai
 マーケティング本部アカウントエグゼクティブ
 小菅 謙
 VOYAGE GROUP ソフトウェアエンジニア
 千綿 開道
 マネージャー Product Sales Executive
 野村 亮輔
 高山第一銀行 タレント/バンキング部
 スマートロック技術で所有権の担保を債権者や保証提供者が行える。動産を使う新事業の収益化に広く活用できる。

BANKER'S
 板谷 晃良
 WEB エンジニア
 岩城 一樹
 LinkandVisible マネージャー
 尾上 正幸
 広島県 商工労働局 イノベーション推進チーム
 地域産業デジタル化推進グループ
 永澤 佑徳
 シナモン 事業開発部
 無償で社会貢献をする団体に資金が集まる仕組みが不可欠。「投げ銭」感覚で投資できる使いやすいサービスだ。

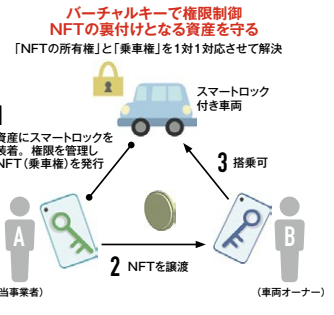
for
 小川 香夫
 カウリス カスタマーサクセスマネージャー
 長田 耕介
 GNUS Business Development
 小宮 領
 M&P Cash I/O
 product manager
 前川 剛平
 AI Samurai 研究開発本部エンジニア
 金融犯罪が増加する中、本人確認のコストをメインバンク連携システムで下げる。地方金融機関で活用してほしい。

ゆいまる
 佐藤 啓亮
 マネージャー エンジニア
 武村 達也
 HIMON (Hiroshima Motion Control Network)
 豊原 健一郎
 StartUp Lab Lagoon 代表
 (LinkandVisible) 代表取締役CEO
 西田 拓郎
 エアークローゼット UXエンジニア
 浦上 晃
 シナモン 事業開発部
 地方移住者は信用情報がリセットされる場合がある。メインバンクやSNS履歴での信頼担保の仕組みが必要だ。

主な提案と講評

最優秀賞チームSmoothは、スマートキーの所有権と乗車を担保に紐づけたトークン化のアイデアを提出し、シェアリング専用限りのローンなどの事業化が図れる。自ら、評価者から「金融界の課題についてしっかりとリサーチして、実現性も高い」といった好評が寄せられた。

市場性、実現性、明確性の各部門を充実した「for」は、マイレージの各部門とeKYCの導入を想定して審査をクリアするなど、コンテストを完結させるべく、特長を明確に強みとしての課題解決へのニーズが高いが評価者とコンテスト。



FIN/SUM2021 オンライン・アイデアソン結果

- 最優秀賞 Smooth
- 市場性部門賞 for
- 創造性部門賞 BANKER'S
- 実現可能性部門賞 for
- 影響度/多様性部門賞 GodHand
- 明確性部門賞 for



アイデアソンへの協力者 (順不同、敬称略)

モデレーター
 佐藤 啓亮 (LinkandVisible マネージャー)

モデレーター
 佐藤 啓亮 (LinkandVisible マネージャー)

審査員
 田中正人 (SBIインベストメント投資部部長)、Hou Loong Sam (Episode Six Inc. General Manager)、金山純平 (Episode Six Inc. Sales Manager)、青藤孝 (NEM金融システム本部シニアマネージャー)、渡辺謙生 (QUICKイノベーションセンターセンターマネージャー)、中島隆至 (Global Mobility Service 社長)、白石寛樹 (三井住友カードデータ戦略部部長)、地塚雄 (MS&ADインシチュアランスグループホールディングス統合企画部部長)、伊藤拓 (EY Japan) (EYイノベーション室)、David Mansell (NEM Group Chief Operating Officer)



オンライン・アイデアソンEY企画運営チーム(敬称略) 左から岩谷晃良、上村拓介、野村拓平、葉映夫、田代、五郎川、小川香子、海老原祥太、高澤知洋、橋村孝子

官民連携アイデアソン 今後も拡大を

小川 恵子
 EY Japan Reg Techリーダー 兼 EY新日本有限責任監査法人金融事業部パートナー

ここ数年「金融イノベーション創出のためには、官民連携のエコシステムが不可欠」という世界的な共通認識が形成されつつある。この流れをけん引しているのが英国だ。同国の金融行為監督機構(FCA)は官民連携エコシステムの一員として、新技術やソリューションの開発プロセスに積極的に参加する。幅広い参加者を集めて社会課題などを解決するための先端技術の活用を奨励する「テックサプリント」や、規制官庁の認定を受けた実証を行い、そこで得られた情報やデータから規制直しにつながる「規制のサンドボックス」などがある。今回、テックサプリントの支援を経て得たEYのナレッジを生かし、日本の官民連携アイデアソンの企画運営に携わったことを光榮に思っている。

FIN/SUMのオンライン・アイデアソンに、金融庁のオブザーバー参加が実現したことの意味は大きかった。おかげで全国から多様なバックグラウンドを持つチームが結集してきてくれた。当社はEY wavespaceの機能の一つ、インタラクティブホワイトボードツールを全期間24時間提供。参加者らの対話と議論を深める一助にできたのではと思う。幅広い事業領域、地域等から組織の枠を超えて社会の接点でテーマを議論していただいた点、大きな意義があったと感じている。

官民連携でイノベーション創出を目指す背景の一つは、急速に進化し続ける技術と規制との関係だ。最先端の技術を活用したソリューションの多くは既存の規制の枠外にあり、当局は規制を速く進めて整備することになる。技術の進化する速度に規制がキャッチアップすることは難しい。また企業にとって新たな技術を使うサービスについて、開発段階から規制当局と協議し、当該技術に関わる規制について率直な意見を交わすことは、スムーズな社会実装の実現や、その先のビジネスデザイン確立のためにも重要だ。

もう一つは、企業を取り巻く課題の複雑化とそれを解決すべきテクノロジーの社会的影響の大きさが挙げられる。企業の技術の普及に応じて形成されていく新たな社会的価値への自配りも求められている。しかしこれらは組織を超えた社会全体の課題であり、解決のためには官民の枠を超えた多様な関係者が手を取り合う必要がある。社会全体の利益と一致する持続可能なビジネスモデルの構築は今や、世界中の企業が重視する経営戦略の柱となっている。

B) 企画からコアメンバーによる成果発表までのタイムライン

		企画運営チーム	コアメンバー・フローティングメンバー・評価者
Jan	11		
	12	● 定例	
	13	●	
	14	●	
	15	● 定例	
	16	●	
	17		
	18		
	19	● 定例	
	20	●	
	21		
	22	● 定例	
	23	●	
	24		
	25		
	26	● 定例	
	27	●	
	28	●	
	29	● 定例	
	30	●	
	31	●	
Feb	01	●	
	02	● 定例	
	03	●	
	04	● 定例	
	05	●	
	06		
	07		
	08	● 定例	
	09	●	
	10	●	
	11	●	
	12	● 定例	
	13		
	14		
	15		●
	16		● 定例
	17		●
	18		● 定例
	19		●
	20		●
	21		●
	22	● 定例	●
	23	●	●
	24	●	●
	25	●	●
	26	● 定例	●
	27		●
	28		●
Mar	01		●
	02	● 定例	●
	03	●	●
	04	● 定例	●
	05	●	●
	06		●
	07		●
	08		●
	09	● 定例	●
	10	●	●
	11		●
	12	● 定例	●
	13	●	●
	14		●
	15	●	●
	16	●	●
	17	●	●
	18		●

C) 今回のアイデアソンに参加したコアメンバー、フローティングメンバー、および評価者






1. コアメンバー (五十音順、敬称略) ※所属・肩書は開催当時

for			
			
小川 秀夫	長田 耕介	小宮 領	前川 剛平
カウリス カスタマーサクセスマネージャー	GNUS Business Development	メルペイ Cash I/O product manager	AI Samurai 研究開発本部エンジニア
https://caulis.jp/	https://www.gnus-inc.com/	https://www.facebook.com/erikomiya/	https://aisamurai.co.jp/

GodHand			
			
糸川 将司	北村 陽太郎	元木 理也	山村 萌
ウフル アカウントエグゼクティブ	東日本銀行 IT 統括部 チーフ	WED プロダクトマネージャー	シナモン 事業開発
https://www.facebook.com/masashi.itokawa/	https://www.higashi-nipponbank.co.jp	https://wed.company/	https://cinnamon.is/

BANKER'S			
			
板谷 晃良	岩城 一磨	尾上 正幸	末澤 佑樹
WED エンジニア	Link and Visible マネージャー	広島県 商工労働局 イノベーション推進チーム 地域産業デジタル化 推進グループ	シナモン 事業開発部
https://wed.company/	https://lagoon-koza.org/	https://hiroshima-sandbox.jp/	https://cinnamon.is/

Smooth				
				
川口 将司 (Cho JangSa)	國安 慧	小菅 諒	千綿 開道	野村 亮輔
Secret Foundation (Secret Network) Researcher	AI Samurai マーケティング本部 アカウントエグゼクティブ	VOYAGE GROUP ソフトウェアエンジニア	マネーツリー Product Sales Executive	富山第一銀行 ダイレクトバンキング部
https://scrt.network/	https://aisamurai.co.jp/	https://voyagegroup.com/	https://getmoneytree.com/jp/app/moneytree-id	https://www.first-bank.co.jp/

ゆいまーる				
				
佐藤 径亮	武村 達也	豊里 健一郎	西田 拓郎	濱上 晃
マネーツリー エンジニア	HMCN (Hiroshima Motion Control Network)	Startup lab Lagoon 代表 (Link and Visible) 代表取締役 CEO	エアークローゼット UX エンジニア	シナモン 事業開発部
https://getmoneytree.com/jp/app/moneytree-id	http://tatsuya1970.com/?page_id=2	https://lagoon-koza.org/	https://corp.air-closet.com/	https://cinnamon.is/

2. フローティングメンバー (五十音順、敬称略)

※所属・肩書は開催当時

- ▶ 加治 慶光 (シナモン 会長兼 CSDO)
- ▶ 鬼頭 武嗣 (クラウドリアルティ 代表)
- ▶ 小島 舞子 (チャットブック 社長)
- ▶ 島津 敦好 (カウリス 代表)
- ▶ 白坂 一 (AI Samurai 社長)
- ▶ 曾川 景介 (メルペイ 取締役 CTO / メルカリ 執行役 CISO)
- ▶ 辻 亮佑 (エアークローゼット プロダクトグループ 執行役員 CTO)
- ▶ 森川 夢佑斗 (Ginco 代表)
- ▶ 森口 拓也 (Mellow 代表)
- ▶ 安田 クリスチーナ (マイクロソフト・コーポレーション アイデンティティ規格アーキテクト)

3. 評価者 (五十音順、敬称略) ※所属・肩書は開催当時

- ▶ 青柳 亨 (NEC 金融システム本部 シニアマネージャー)
- ▶ 荻生 泰之 (EY ストラテジー・アンド・コンサルティング ストラテジックインパクトユニットパートナー)
- ▶ 金山 紀果 (Episode Six Inc. Sales Manager)

- ▶ 堺 美夫 (三菱地所 xTECH 運営部ユニットリーダー)
- ▶ 佐藤 ニール (コインチェック 執行役員 VP of Engineering)
- ▶ 塩野 諭 (MS&AD インシュアランスグループホールディングス 総合企画部 上席部長 (イノベーション担当) / イノベーション室長)
- ▶ 白石 寛樹 (三井住友カード データ戦略部 部長)
- ▶ 鈴木 伸武 (三菱 UFJ イノベーション・パートナーズ 社長)
- ▶ 田中正人 (SBI インベストメント 投資部 部長)
- ▶ 千葉 孝浩 (TRUSTDOCK 社長)
- ▶ 陳 海騰 (Huboi Japan 社長)
- ▶ 中島 徳至 (Global Mobility Service 社長)
- ▶ 野口 哲 (ロボット投信 代表)
- ▶ 横路 隆 (freee CTO)
- ▶ 渡辺 徳生 (QUICK イノベーションセンター センター長)
- ▶ David Mansell (NEM Group Chief Operating Officer)
- ▶ Hou Loong Sam (Episode Six Inc. General Manager)

今回のアイデアソンの企画運営チームのホームページリンクおよびメンバー

日経：<https://www.nikkei.com/>

金融庁：<https://www.fsa.go.jp/>

Fintech協会：<https://fintechjapan.org/>

EY Japan (RegTech チーム)：

https://www.ey.com/ja_jp/banking-capital-markets/data-governance-and-regtech-innovation-service

企画運営メンバー

日本経済新聞社

- ▶ 山田 康昭
- ▶ 柴山 重久
- ▶ 黒田 陽子
- ▶ 西本 綾子

金融庁

- ▶ 野崎 彰
- ▶ 三木 康平
- ▶ 松澤 翔太
- ▶ 牛田 遼介
- ▶ 青木 大介
- ▶ 小山 朝督

一般社団法人Fintech協会

- ▶ 鬼頭 武嗣

EY Japan RegTech チーム

EY 新日本有限責任監査法人

- ▶ 小川 恵子
- ▶ 五郎川 聡
- ▶ 田代 理
- ▶ 大久保 潤
- ▶ 上村 祐介
- ▶ 黒澤 知洸
- ▶ 野村 航洋
- ▶ 海老原 祥汰

EY ストラテジー・アンド・コンサルティング株式会社

- ▶ 葉 映秀
- ▶ 植村 恵子
- ▶ 岩佐 隆光

本書は一般的な参考情報の提供のみを目的に作成されており、専門的なアドバイスを行うものではありません。日本経済新聞社、一般社団法人Fintech協会、EY Japanは、皆さまが本書を利用したことにより被ったいかなる損害についても、一切の責任を負いません。具体的なアドバイスが必要な場合は、個別に専門家にご相談ください。

日本経済新聞社

日本経済新聞社は1876年以来、140年にわたってビジネスパーソンに価値ある情報を伝えてきました。約1500人の記者が日々、ニュースを取材・執筆しています。主力媒体である「日本経済新聞」の発行部数は現在約199万部、2010年3月に創刊した「日本経済新聞 電子版」をはじめとするデジタル有料購読数は84万で、有料・無料登録を合わせた会員数は500万を上回っています。

一般社団法人Fintech協会

私たちは、2014年10月から定期的に「Fintech Meetup」を開催し、国内外のスタートアップと金融機関の自由な意見交換を行ってきました。そして、自由で活発な交流活動を支える組織の必要性を強く感じ、同じ志を持つスタートアップ20社、一般企業、個人や団体が集まり、2015年9月にFintech協会を発足いたしました。2021年現在で会員社数は400社超となっています。その後も、国内外の大手企業やスタートアップ、関係省庁との連携を図り、Fintech市場の活性化、世界における日本金融業界のプレゼンス向上に貢献することをミッションに活動の幅を広げています。

EY | Building a better working world

EYは、「Building a better working world (より良い社会の構築を目指して)」をパーパスとしています。クライアント、人々、そして社会のために長期的価値を創出し、資本市場における信頼の構築に貢献します。

150カ国以上に展開するEYのチームは、データとテクノロジーの実現により信頼を提供し、クライアントの成長、変革および事業を支援します。

アシュアランス、コンサルティング、法務、ストラテジー、税務およびトランザクションの全サービスを通して、世界が直面する複雑な問題に対し優れた課題提起 (better question) をすることで、新たな解決策を導きます。

EYとは、アーンスト・アンド・ヤング・グローバル・リミテッドのグローバルネットワークであり、単体、もしくは複数のメンバーファームを指し、各メンバーファームは法的に独立した組織です。アーンスト・アンド・ヤング・グローバル・リミテッドは、英国の保証有限責任会社であり、顧客サービスは提供していません。EYによる個人情報の取得・利用の方法や、データ保護に関する法令により個人情報の主体が有する権利については、ey.com/privacyをご確認ください。EYのメンバーファームは、現地の法令により禁止されている場合、法務サービスを提供することはありません。EYについて詳しくは、ey.comをご覧ください。

EY Japanについて

EY Japanは、EYの日本におけるメンバーファームの総称です。EY新日本有限責任監査法人、EY税理士法人、EYストラテジー・アンド・コンサルティング株式会社などから構成されています。なお、各メンバーファームは法的に独立した法人です。詳しくはey.com/ja_jpをご覧ください。

© 2021 EY Japan Co., Ltd.
All Rights Reserved.

ED None

本書は一般的な参考情報の提供のみを目的に作成されており、会計、税務およびその他の専門的なアドバイスを行うものではありません。EY Japanおよび他のEYメンバーファームは、皆様が本書を利用したことにより被ったいかなる損害についても、一切の責任を負いません。具体的なアドバイスが必要な場合は、個別に専門家にご相談ください。

ey.com/ja_jp