

CAUA シンポジウム 2024

リアルゲームで体感！

データ活用リテラシを効果的に伸ばす方法

福永 圭佑

伊藤忠テクノソリューションズ株式会社


無限の未来と、幾丁のテクノロジーをつなぐ。

CTC Financial Services Group

Contents

- はじめに
- DX推進の壁
- 体験型ゲームによるリテラシ向上
- 教育者不足に対する打ち手
- おわりに





はじめに

福永 圭佑 (ふくなが けいすけ)

伊藤忠テクノソリューションズ株式会社
金融NEXT企画部 部長代行

<プロフィール>

- 大阪生まれ兵庫育ちの関西人
- 工学部電子工学科卒 (VR活用教育の研究テーマで特許取得)
- 公益社団法人 日本証券アナリスト協会 認定アナリスト
- 銀行向け市場リスク管理システム構築、投資運用機関のデータ分析プラットフォーム構築等のプロジェクトに参画
- AI・データ活用や開発効率化などのソリューション開発やプロダクトマネジメントに従事
- FDUA・金融業界向け生成AIガイドライン策定メンバ
- FITA・デジタル人材育成委員会・検定WG長代行



金融データ活用推進協会(FDUA)

2024.8.28発表

金融機関における生成AIの開発・利用に関するガイドライン

- 本ガイドライン策定に関わる事前調査や執筆に参加
- 考慮すべきAI原則、生成AIライフサイクルとのマッピングについて実態調査および執筆をリード



はじめに

金融IT協会(FITA)

2024.9.21開始

CBT方式での「金融IT検定(初級)」の提供

- 本検定の立ち上げ・運営に参加
- 試験問題の作成やレビューなど全般的にサポート
- 公式テキストのレビューや試験対策講座の教材作成
- 対策講座においては講師も担当



FITA

金融IT検定



合格番号: 20240901XXXXXX

金融 太郎 殿

あなたは金融IT検定において、
「初級」であることを認定します。

2024年9月30日

特定非営利活動法人金融IT協会
理事長
山口省蔵

認定証

各種ハッカソン等への参加

Google Cloud: AIハッカソン2024

→ Tech Deep Dive賞、Moonshot賞をダブル受賞

SAS: グローバルハッカソン2023

→ コンピュータビジョン部門 Award 獲得

FDUA: 金融データ活用ハッカソン2023

→ SIGNATE賞 獲得

デジタル庁: マイナポータルハッカソン2023

→ ファイナリスト選出

FINOLAB: 埋込型保険APIハッカソン2023

→ 審査員賞 獲得

…etc

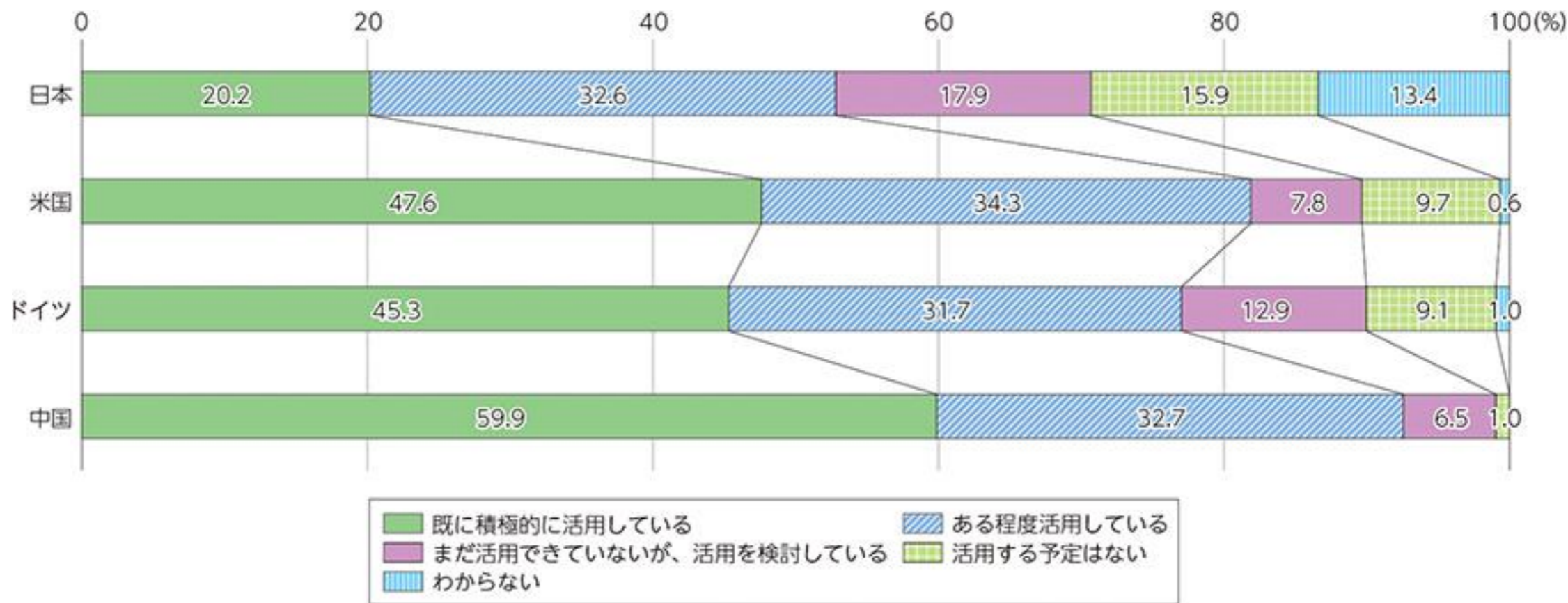




DX推進の壁

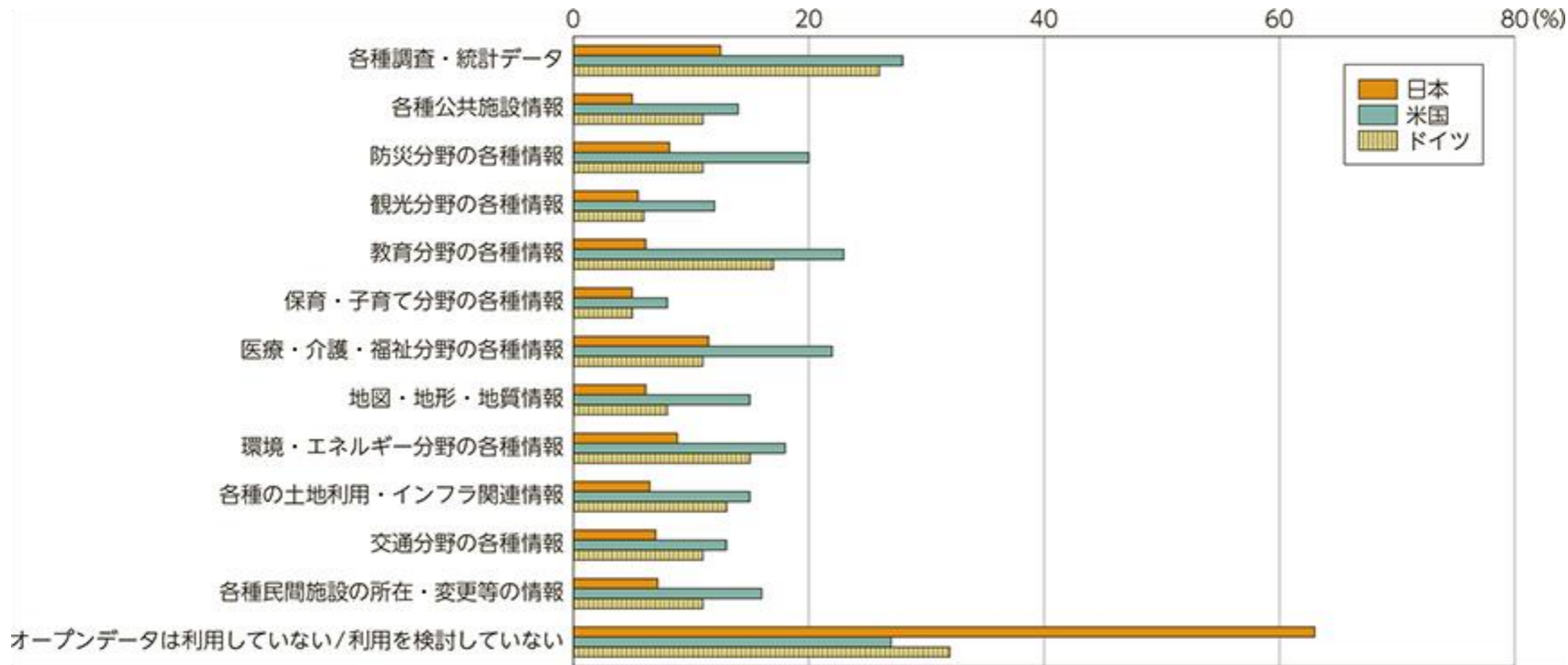
技術・ツールはどんどん進化するが、
人(リテラシ)がついていけない

各国企業におけるパーソナルデータの活用状況



出所:総務省 | 令和5年版 情報通信白書 | 企業の意識 (soumu.go.jp)

オープンデータの利活用状況及び利活用意向



出所:総務省 | 令和5年版 情報通信白書 | 企業の意識 (soumu.go.jp)

AI・データ活用に関わるDXプロジェクトでも、
最大の課題は「人」(リテラシ)



体験型ゲームによるリテラシ向上

体験型ゲームによるリテラシ向上

人(リテラシ)を育てる最高の材料は「体験」

体験型ゲームによるリテラシ向上

しかし、「体験」には期間や巡り合わせが必要...

短時間 & 体系的な「体験」を創出できないか？

体験型ゲームによるリテラシ向上

デモカン



課題と出逢い 議論・投資する

顧客理解不足によるクレーム

Cost - 経営 2 情シス 4 事業

課題
コールセンター部門からお客様から下記のクレームをいたと報告があった。「既に会員として色々と情報が登録されている筈なのに、それらの情報を何度も聞かれるので面倒です。キチンと確認してから電話して欲しい。」

対策
各システム・チャンネルのデータが散在しており、コールセンターが扱うデータだけではお客様を十分に理解ができていません。サイロ化されている各データを統合し、データ間の繋がりを持たせ、顧客理解を深めましょう。

成長を糧に 収益をあげる

マーケティング施策の自動化



PROFIT 5

目的

これまで新規見込み客の獲得・育成・アフタフォローと様々な業務が必要で時間とコストが掛かっていました。MA(マーケティングオートメーション)を導入することで、こういった業務を自動化・効率化しましょう。

トラブルを通じ 感情を共にする

データセキュリティ事故



LOSS 5

事象
個人情報等の機微な情報が含まれるデータが外部から参照可能になっていた。
ブランドイメージの損害や賠償などの損失が発生。

体験型ゲームによるリテラシ向上





教育者不足に対する打ち手

教育者不足に対する打ち手

ゲームによる体験創出を行い気が付いたこと...

教育者不足に対する打ち手

ファシリテータの人数がボトルネックになって
スケールラブルな展開ができない...!!

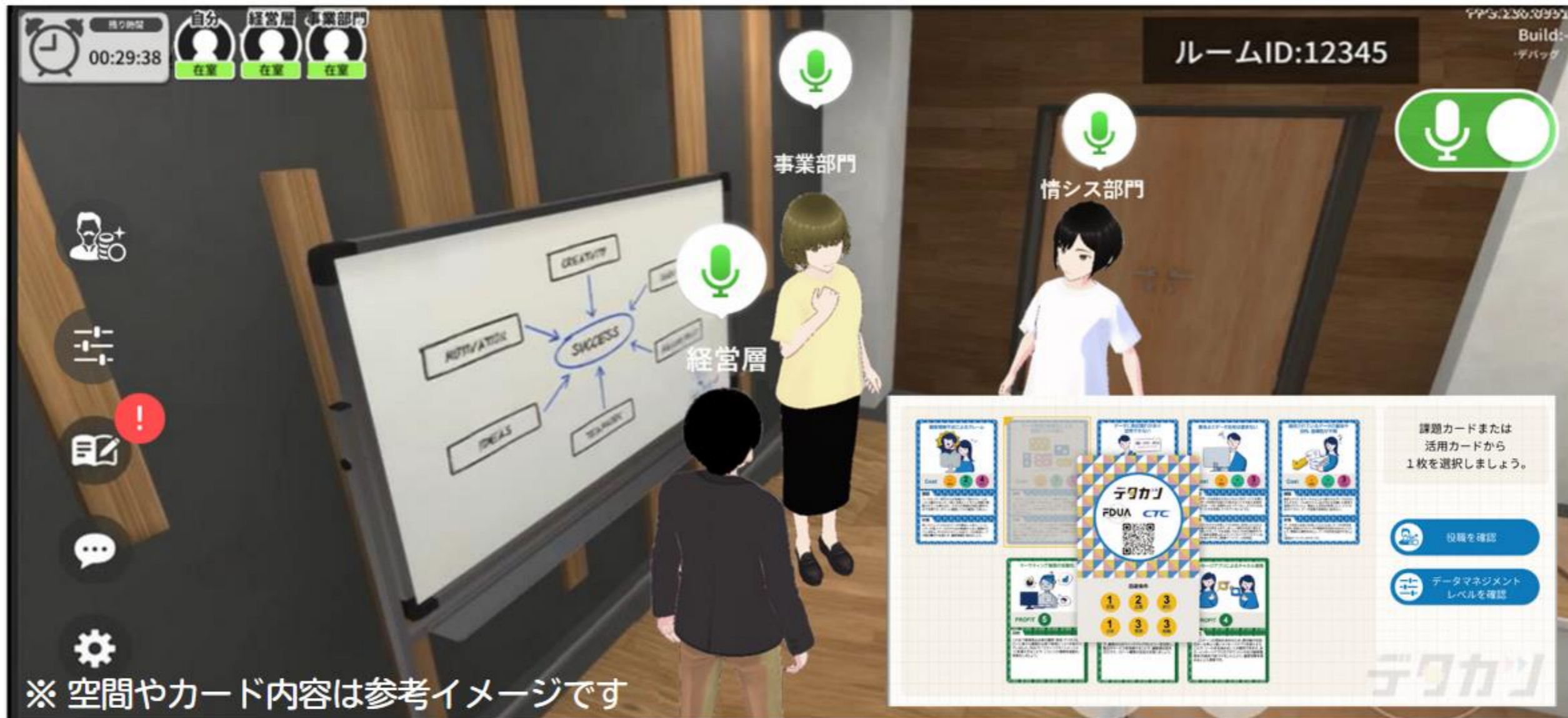
教育者不足に対する打ち手

リアル＝対面なのか？

教育者不足に対する打ち手


リアル＝体験共有なのでは？

教育者不足に対する打ち手



※ 空間やカード内容は参考イメージです

Webゲームがファシリテータ役になり
効果的・体系的な相互学習をサポートする仕組み



おわりに

- **DX推進の壁**
 - 技術・ツールは進むが、人・リテラシが停滞(ギャップが広がる)
 - 日本は他国に比べてデータ活用度が低い
- **体験型ゲームによるリテラシ向上**
 - 体験を効率的・体系的に創出する「デタカツ」を開発
 - 企業向け・学生向けなど様々なペルソナに対して実施
- **教育者不足に対する打ち手**
 - Web空間を使ってファシリテータ不足による制約の解決を目指す
 - ゲームによる相互学習は、様々なDXにも応用ポテンシャルあり

おわりに

ゲームのちからで DXの壁を打破



無限の未来と、
幾千のテクノロジーをつなぐ。

CTC Financial Services Group

