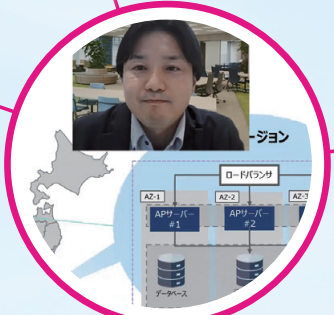


FIF REPORT 2022



Contents

1

代表メッセージ

2

特別鼎談

東京大学大学院 経済学研究科 教授 柳川 範之 様
東京大学大学院 工学系研究科 教授 松尾 豊 様 を迎えて

4

理念と活動

6

文部科学省「青少年の体験活動推進企業表彰」受賞報告

2022活動ハイライト

株式会社東京きらぼしフィナンシャルグループ
1DAY金融経済アカデミー

小田急電鉄株式会社
ダンスで学ぼう! はじめてのプログラミング

佐川急便株式会社
物流の最前線2022

ジークスタースポーツエンターテインメント株式会社
Future×Zeekstar 1DAYボールアカデミー2022

HACK TO THE FUTURE 2023 for Youth
ブラインドサッカー・バーチャル体験2022

宇宙エレベーターロボット競技会
FUTURE INSIGHT SEMINAR

8

スペシャルトーク

未来を担う子どもたちに
企業は何ができるか、
何を伝えるべきか

12

F I F の活動とSDGs

14

16

プレスクリッピング



代表メッセージ

フューチャー イノベーション フォーラム(F I F)は、「イノベーションで人と社会を豊かに」というコンセプトのもと、人びとが組織の枠組みを越えて協力し、広く社会の発展に貢献することを目指して、2006年1月に設立しました。経営層や次世代リーダーの皆様がイノベーションの活路を見出すべく世界の潮流や共通のビジネス課題を議論する場をはじめ、子どもたちが自ら課題を見つけ解決していくためのキャリア教育やコンピューティング教育の場を提供してきました。活動に参画いただいた方々はのべ7,300名を超え、この度、文部科学省の「青少年の体験活動推進企業表彰」を4年連続で受賞いたしました。これもひとえに、皆様のご厚情の賜物と心より御礼申し上げます。

急速なテクノロジーの進化とともに世界は不可逆的に変化し続けています。グローバル競争が激化するなか様々な社会課題も顕在化し、予測困難な時代を迎えています。こうした時代を強く生き抜くためには、様々な分野のビジネス、テクノロジーを融合させ、新たな価値を創造することが必要です。加えて、私たち一人ひとりがこれまでの既成概念にとらわれず豊かな発想でチャレンジを続け、自らが「未来の作り手」とならなければなりません。

また今や「サステナビリティ」は世界共通のアジェンダでもあります。F I FではSDGsの達成に向けてどのような貢献をすべきかを考え実践してきましたが、今後も活力ある持続可能な社会の実現に向け、組織を越えたさらなる協業を行うとともに、オープンイノベティブな場を提供することで、日本が変革を起こすための土壌づくりに取り組んでまいります。これからも会員の皆様をはじめ、趣旨に賛同してくださる企業、各種団体の方々とともに、一人ひとりが輝く社会を目指して活動してまいりますので、引き続きご支援、ご協力を賜りますようお願い申し上げます。



フューチャー イノベーション フォーラム代表
フューチャー株式会社 代表取締役会長兼社長

金丸 景文



フューチャー イノベーション フォーラム代表
フューチャー株式会社 代表取締役会長兼社長
金丸 恭文



東京大学大学院
経済学研究科 教授
柳川 範之



東京大学大学院
工学系研究科 教授
松尾 豊

特別 鼎談

F I F 代表による新春恒例の特別鼎談。今回は東京大学大学院経済学研究科 柳川 範之教授、東京大学大学院工学系研究科 松尾 豊教授を迎え、日本社会の課題と成長の可能性や、若い世代に伝えたいことを伺いました。

日本社会の課題と成長の可能性

グローバル競争で起こる現実

金丸 政策の司令塔、経済財政諮問会議の委員でいらっしゃる柳川先生は、いま日本の課題をどう捉えられていますか。

柳川 私の専門分野は経済や金融における制度・規制の研究ですが、欧米と比較すると、政策決定やビジネスのスピード感に課題を感じます。組織の意思決定のあり方も、技術の変化に合わせて変わりうるはずなのに、昔のままです。政策論議もそうですが、企業経営にも時間軸は重要です。明日すべきことなのか、来年なのか、10年後でいいのか。かける時間とタイミングが一番の勘所だと思います。



金丸 ITツールによってフラットに素早くコミュニケーションを図れる時代ですから、私もスピードは大事にしています。経済全体ではインフレや円安、資源高が重なって、原料を輸入し付加価値に変えて輸出するという日本のモデルが根底からダメージを受けています。

柳川 長きにわたり抑制されている価格調整メカニズムといった

当たり前の仕組みを機能させることも日本経済の課題で、イノベーションを起こすために必要なことです。賃金に関して、IT業界のようにグローバルな人材獲得競争を受けてどんどん上がっている分野もある一方で、最低賃金から底上げできない業界もあります。「日本は」といった大雑把なマクロ的観点で数字を語れない時代になっています。

金丸 人材獲得競争の激しいIT業界では「賃上げ」という考え方はなじみません。松尾先生の研究室（以下「松尾研」）では数々のベンチャーが誕生していますが、いかがでしょうか。

松尾 松尾研は年率60%くらいの成長を続けています。私からすると、きちんと実行すれば付加価値が生まれるのに見過されていくビジネスの種が、日本にはいくらでもあるように見えます。議論するだけでなく実行に移す人が増えていくことで実行者同士の競争も活性化し、成長につながると思います。

金丸 松尾先生のようにテクノロジーを追求している人たちは、世界経済や景気に関係なく、好奇心・探求心旺盛に目の前の技術に向き合っている。だから経済指標では測れない成長があるのだと。

松尾 まさに仰るとおりで、いまは大規模言語モデルを組み込んだOpenAI社のChatGPTやその周辺技術を狙ってエンジニアが盛り上がっています。成長の話だけですね。具体的な例として、15歳から松尾研に参加していた留学生がいたのですが、彼は18歳の



ときには既に国際的な学会の論文を年に3~4本発表していました。残念ながら日本のルールでは博士課程に入学させることはできず、世界の一流大学からは博士課程での入学を認められたのですが、結局、進学せず高額年俸のオファーを受けたGAFAに入社しました。

金丸 こういった現実には日本でももっと注目されるべきですし、もっと反応するべきです。



柳川 いまは確実にグローバルでの競争が進んでいて、昔のような企業単位でなく個人での戦いになっています。本当は日本の若者にはものすごく大きなチャンスなのに、大部分の受験生にはそれが見えていません。大きな新しい動きが起きていることを示せれば、閉塞感のある時代を変えられると思います。

一人ひとりにチャンスが広がる時代 ルールの変化が社会にもたらすポジティブさ

金丸 経済学、法学といった文系分野の若い人たちにとってもチャンスは広がっているように感じますが、いかがでしょう。

柳川 個人の選択肢が確実に広がっているという点で、私もチャンスだと思います。技術は自分には遠い話だと思っていた人たちのなかにも、社会の様々な場面でAIなどが浸透し、いよいよ古い体制や制約が取り払われて、物事を効率的に進められるといった期待感が出てきているのを感じます。

松尾 高校生のときから松尾研の講義を聴講する子や、高校在学中にスタートアップを始める優秀な学生が出てきています。松尾研でも、企業にどんどん参画いただいて学生が共同研究を経験して、次々とスタートアップを立ち上げる仕組みを作りたいです。

金丸 大人が作ったルール、組織ベースのルールはもはや通用しませんね。日本社会の最大のウィークポイントは、周りと同調し一緒に何もしないのが大多数であることだと感じています。

柳川 学校教育では平等が重要視されて、上と下の差がつくのを嫌がります。底上げは大事ですが、上を抑えて全体を小さくするのは意味がありません。松尾研の話を知って、子どもたちがワールドカップで活躍する日本選手を見て憧れるように、産業界、アカデミアでも世界的なスターが生まれることが希望になると感じました。活躍できるフィールドの選択肢が増え、そこに若い人たちが入っていけば硬直的な構造に変化も生まれるでしょう。

金丸 松尾研の年率60%成長はどうすれば全国の大学や企業に広がるでしょうか。

松尾 いろいろなスタートアップを見ると、年率40%くらいの成長はたくさんあります。なので、40%の成長に満たないのであれば、無駄なことや意味のないことに一生懸命になっていないか、やり方を疑うくらいの感覚でいるべきだと思います。何のためにやっていることなのかを自分に問い続け、前に進むために使える力を大きくすることが重要です。

金丸 我々も1989年のバブルの頂点で起業しましたが、はじめの頃は倍々ゲームでした。小さくてスピーディーな会社が、数多くばらばらに存在する方が健全な成長につながると思います。大学でも成長に向けた変革が求められていますね。

松尾 すごい研究をしているのにその成果が社会に届けられていないことを課題に感じています。企業サイドは状況に合わせて技術を寄せ集め、自社の製品に活かす時代になっています。ですから、いま必要とされる技術を長年研究し続けている大学は、アウトソース先として大きな潜在能力を持っているはずですよ。企業が欲しいタイミングで大学側から素早くソリューションを提供できれば、提案価値は何倍にも上がると思います。

柳川 企業のニーズと研究室の技術や研究テーマを組み合わせるような機能があれば、海外のトップクラスの大学のように産官学民でイノベーションを起こせるのではないのでしょうか。

金丸 最後に、F I Fでは小中学生にビジネスの現場やデジタルに触れてもらうイベントを継続して実施しています。子どもたちの学びに向けてアドバイスをお願いします。

柳川 子どもが好奇心を持ってやっていることは、自主性に任せてやらせておくことが大事です。抑えつけられると好奇心の芽が摘まれてしまって、大学で急に好きなことをやれと言われても何も出て来なくなってしまいます。好奇心さえ持っていれば学び続け、それがいずれ社会と関わっていくと思います。

松尾 勉強という意味では、プログラミングやAIの学習をお勧めしますが、まずは目標を高く持つような心がけることです。人間誰も今日より明日がいいと思える方がいい。高い目標があると、よりダイナミックな手法でやっていこうと思考法が変わります。この積み重ねが成長につながる気がします。

金丸 日本はまだまだ潜在能力を活かせる国だと改めて感じました。変化の激しい時代だからこそ、周囲の目や固定観念に縛られず強い意思で行動を起こせば、チャンスは無限に広がっています。若者の挑戦を後押しする社会にしていきたいと思います。



(文中敬称略)

イノベーションで人と社会を豊かに

フューチャー イノベーション フォーラム(F I F)は、「イノベーションで人と社会を豊かに」という理念のもと、企業が互いに協力しながら広く社会の発展に貢献し、変革をもたらしていくことを目指して、2006年1月に設立した社会貢献団体です。

活動の趣旨に賛同いただいている協力企業・団体数は2022年12月末時点で約700社にのぼります。フューチャー株式会社 代表取締役会長兼社長 金丸恭文が代表を務め、日本を代表する経営者や知識人など12名のアドバイザリーボードメンバーに助言をいただきながら、フューチャー株式会社(本社:東京都品川区)が運営しています。

設立以来、様々な企業の次世代リーダーが相互研鑽する場や、未来を担う子どもたちが将来の夢を描ききっかけとなる場を提供しています。多くの企業をはじめ、学校や各種団体と協力・連携し、組織の枠組みを越えて広くつながるオープンイノベティブな活動を行っています。また、様々な取組みをつうじて国際社会共通の目標、SDGs達成への貢献を目指しています。



アドバイザリーボードミーティングにて(2022年7月)

アドバイザリーボードメンバー

明石 勝也 聖マリアンナ医科大学 理事長
 片野坂 真哉 ANAホールディングス株式会社 代表取締役会長
 金丸 恭文 フューチャー株式会社 代表取締役会長兼社長
 栗和田 榮一 SGホールディングス株式会社 代表取締役会長兼社長
 小林 琢磨 オルビス株式会社 代表取締役社長
 高島 宏平 オイシックス・ラ・大地株式会社 代表取締役社長
 田中 仁 株式会社ジーンズホールディングス 代表取締役CEO

中西 勝則 株式会社静岡銀行 取締役会長
 新浪 剛史 サントリーホールディングス株式会社 代表取締役社長
 増田 宗昭 カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社 代表取締役社長兼CEO
 松尾 豊 東京大学大学院 工学系研究科 教授
 三木谷 浩史 楽天グループ株式会社 代表取締役会長兼社長

2022年6月30日現在(役職は最新) 敬称略 氏名50音順

コンセプト

F I Fには、社会人を対象とした「Member Companies Lab」と、子どもたちを対象とした「Kids Innovation Lab」の大きく2つの活動があります。

Member Companies Lab

次世代リーダーが相互研鑽し
日本の未来に活力をもたらす

セミナー

ワークショップ

企業の経営層や次世代リーダーに向け「業種・業界の枠組みを越えた相互研鑽」をコンセプトにセミナーやワークショップの場を提供しています。「地域活性化」、「ESG、SDGs」、「デジタル通貨」、「DX」等、世界の時流を捉えたテーマを取り上げ、第一線で活躍するゲストを交え、テクノロジーを活用した変革の実現に向けて議論を重ねています。

Kids Innovation Lab

未来を担う子どもたちの
夢・可能性を広げる

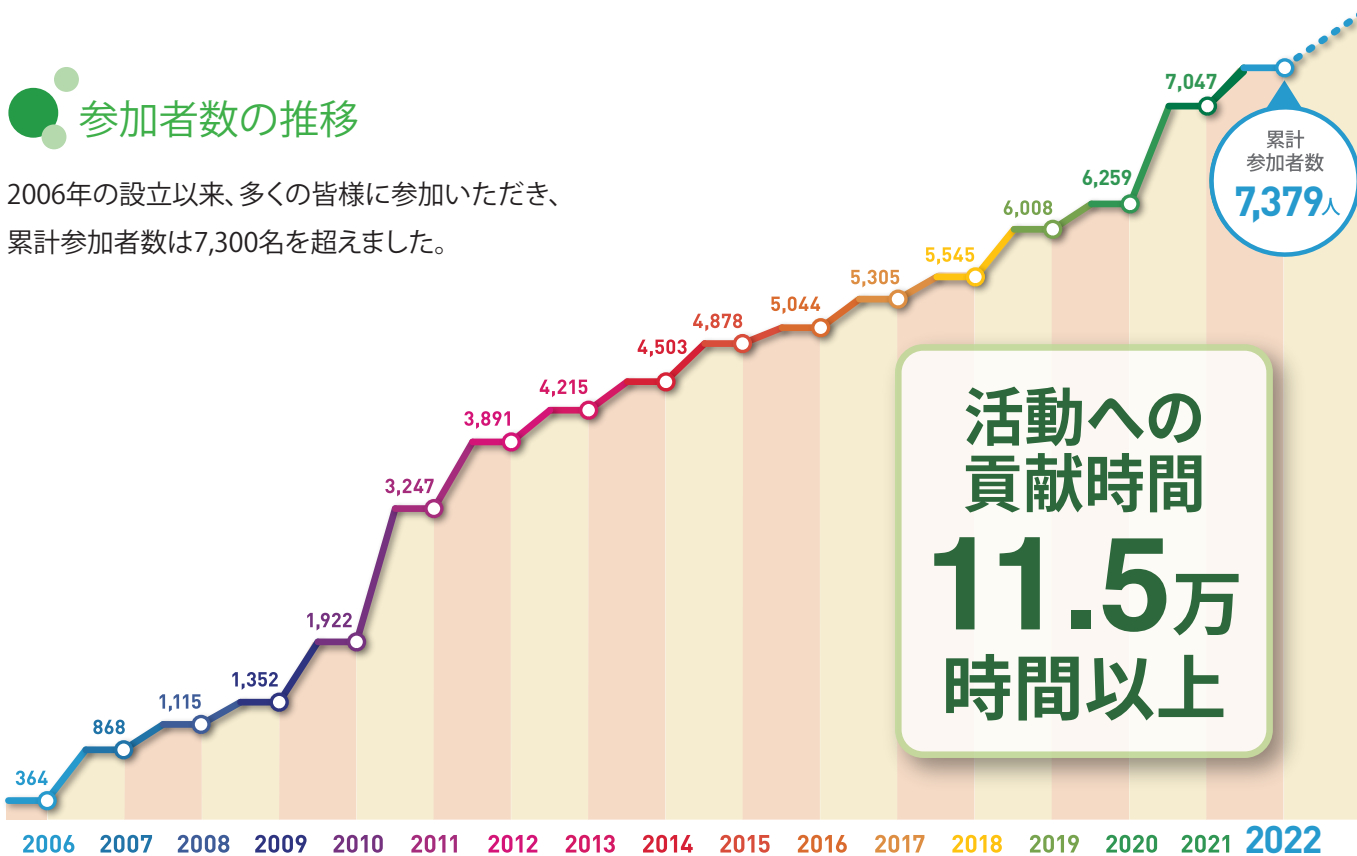
ソーシャル

コンピューティング

社会課題解決型のキャリア教育(ソーシャル)やコンピューティング教育を企画・運営しています。子どもたちが体験をつうじて社会に関心を持ち、最先端のテクノロジーに触れることで、社会をデザインするためのイノベティブな力を養う場です。専門家と直接コミュニケーションが取れるオリジナルプログラムを提供し、未来を担う子どもたちの夢・可能性を広げることを目指しています。

参加者数の推移

2006年の設立以来、多くの皆様に参加いただき、累計参加者数は7,300名を超えました。



文部科学省「青少年の体験活動推進企業表彰」

FIFのKids Innovation Labは、文部科学省が主催する「青少年の体験活動推進企業表彰」において、4年連続の受賞を果たしました。令和4年度は、応募総数55社のなかから「審査委員会優秀賞」を受賞しました。



令和四年度 受賞事業

Future×Zeekstar 1DAYボールアカデミー

現役プロ選手から教わるIT×ハンドボール体験教室に
年中～小学3年生39名が参加

実施概要

開催日

2021年7月10日

会場

セガサミースポーツアリーナ
(東京都江東区)

参加者

年中～小学3年生 39名

共催

ジークスタースポーツエンター
テインメント株式会社
フューチャー イノベーション
フォーラム

協力

ライブリッツ株式会社
フューチャー株式会社

後援

江東区教育委員会
品川区教育委員会

プログラム

1. ダンスをしながら プログラミングの考え方を学ぼう

オリジナルキャラクター「ロボクマ」と一緒に
身体を動かしながら、プログラミングの
基礎となるアルゴリズムの考え方を学ぶ



2. プロ選手と一緒にボールに親しみ思いきり身体を動かそう

ドイツ発のボールゲーム指導プログラム「Ballschule (バルシューレ)」をベース
に、選手と一緒にボールに親しみ、シュートに挑戦する

3. ITやデータがスポーツにどのように 活かされているかを知ろう

選手、アナリストと一緒にモーション分析を
体験し、データが身体の動かし方にも活かさ
れていることを学ぶ



アンケート

9割以上の参加者が**楽しかった**と回答

参加者の感想

- ◆プログラミングでいろいろなことができるとわかりました。
- ◆選手のシュートのスピードが速いことに驚きました。

意義と目的

ITに触れる!

身体を動かしながら、プログラミング
の基礎となるアルゴリズムの考え方
を学ぶ

身体を動かす!

プロハンドボール選手と一緒に思い
切り身体を動かし、ボールに親しむ。
プロに教わってシュートに挑戦する

スポーツの楽しみ方を知る!

スポーツの裏側を支えるITについても知る
ことで、スポーツを体験するだけではない楽
しみ方や見方があることを知る

これまでの受賞歴



令和元年度
審査委員会優秀賞

スポーツハッカソン

中高生がARプログラミングに挑戦!

プログラム

開催日 2018年8月7日

1. ARプログラミングの学習
2. スポーツイベントをテーマにアイデア発想ワーク
3. チームごとにAR実装、発表
4. 表彰式、トークセッション



概要は
こちら



令和二年度
審査委員会奨励賞

VRでパラスポーツの世界を体験しよう!

みんなで共生社会を考えよう

プログラム

開催日 2019年12月16日

1. パラスポーツやブラインドサッカー、VRの学習
2. VRでブラインドサッカーを体験
3. チームディスカッション
4. チーム対抗タイムレース



概要は
こちら



令和三年度
審査委員会奨励賞

ダンスで学ぼう! はじめてのプログラミング

全国から小学生16名がオンラインで参加!

プログラム

開催日 2021年3月27日

1. プログラミングってなに?
2. 「ロボクマ」と一緒にダンスをしよう!
3. プログラミングで自分だけのダンスを作ろう!
4. 作品発表とまとめ



概要は
こちら



文部科学省「青少年の体験活動推進企業表彰」とは

社会貢献活動の一環として青少年の体験活動に関する優れた実践を行っている企業を表彰し、全国に広く紹介することにより、青少年の体験活動の機会の推進を図ることを目的とした文部科学省の主催事業です。

Kids Innovation Lab

F I F では幅広い年齢の子どもたちに向けて、自ら課題を見つけ解決していくためのキャリア教育や、コンピューティング教育の機会を提供しています。2022年は、オンラインだけでなく、オンサイトイベントも積極的に開催しリアルな体験や仲間との交流の場を設け、たくさん子どもたちに参加いただきました。



1DAY金融経済アカデミー

株式会社東京きらぼしフィナンシャルグループ

2022年4月から高校の授業で金融や経済の領域が必修化されたことに伴い、いち早くその分野に興味をもってもらうため、中学生向け金融経済講座「1DAY金融経済アカデミー」を株式会社東京きらぼしフィナンシャルグループと共催で初めて開催しました。全国からオンラインで集まった中学生18名が「経済」「銀行」「証券」の3つの講座をつうじて、経済の仕組みや、お金のことだけでなく、知らない分野の知識を身につけるためにはどのような方法が有益かなど、金融業界で活躍するプロフェッショナルから学びました。

(2月12日開催)

動画・詳細はこちら



ダンスで学ぼう！ はじめてのプログラミング

小田急電鉄株式会社

F I F が2020年からオンラインで開催している小学校低学年向けIT教育プログラム「ダンスで学ぼう！ はじめてのプログラミング」を小田急電鉄株式会社と共催で初のオンサイトで開催しました。年中～小学4年生16名が参加し、体を動かしながらプログラミング的思考に触れました。子どもたちは「自分のダンスが作れて楽しかった」「100回や999回など、繰り返しのプログラミングが楽しかった」と喜んでくれました。

(7月29日開催)

詳細はこちら





物流の最前線2022

佐川急便株式会社

2007年から開催する「物流の最前線」は、コロナ禍により3年ぶりの開催となりました。佐川急便株式会社協力のもと、小学5、6年生14名が参加し、CNG（圧縮天然ガス）トラックや美術品の輸送車など様々な車両の乗車体験や、普段は入れないSGホールディングスグループの次世代型大規模物流センターでの、ロボット設備等の見学を行いました。質問会では、ロボットによる効率化を目にした参加者から、AI技術の進化が将来の仕事にどのように影響するかなど、未来に向けた質問が挙がりました。終了後の感想では「SDGsや災害支援に貢献していることがたくさんあってすごいと思った」などの声が聞かれました。

(10月29日開催)

詳細は
こちら



Future×Zeekstar 1DAYボールアカデミー 2022

ジークスタースポーツエンターテインメント株式会社

日本ハンドボールリーグ所属のクラブチーム「ジークスター東京」と共催でITとハンドボールの体験教室を開催し、小学4～6年生39名が参加しました。プロ選手の指導によるハンドボール体験の後、チームアナリストによるITを使った分析や改善について学びました。選手やチームを支えるコーチ、アナリスト、マネージャーとの対話の時間では、小学生時代の夢、いまの仕事を選んだ理由、苦手を克服するための工夫などについて質問し、明日から工夫できることや、将来に向けてできることについて考えました。

(10月9日開催)

詳細は
こちら



競技プログラミングコンテスト HACK TO THE FUTURE 2023 for Youth

フューチャーが主催するプログラミングコンテスト「HACK TO THE FUTURE」のなかで、18歳以下のユースを対象に2019年から開催している企画です。10日間のオンライン予選を勝ち抜いた16名の中高生・高専生がオンサイトで行われる本選に出場し、8時間の熱戦を繰り広げました。大会終了後には全国から集まった選手たちが懇親会で交流しました。
(予選:11月11~20日開催、本選:12月10日開催)



詳細は
こちら



ブラインドサッカー・ バーチャル体験2022

フューチャーの社員有志が作成したバーチャル・リアリティ (VR) で体験できるブラインドサッカーアプリの体験会を、プロハンドボールチーム「ジークスター東京」が主催する「ジークスター東京×パラスポーツデー」で実施しました。参加者は、ゴーグルとヘッドホンの装着で気軽に体験できるものの、ヘッドホンから聴こえる音を頼りに見えないボールの位置を探す難しさに驚いていました。子どもから大人まで30名が体験しました。

(11月5日開催)

詳細は
こちら



協カイベント

宇宙エレベーターロボット競技会

STEM教育、プログラミング教育の先駆的な取り組みである「宇宙エレベーターロボット競技会」の全国大会の運営に今年も協力しました。3年ぶりのオンサイト開催となった本大会では17チーム52名が参加しました。参加チームの選手たちはレース直前まで自作の宇宙エレベーターロボットを調整し、熱戦を繰り広げました。

(11月3日開催)



詳細は
こちら



Member Companies Lab

2020年にスタートしたオンラインセミナー「FUTURE INSIGHT SEMINAR」は、様々な業種・業界の企業経営者や次世代リーダーの方々にご参加いただいています。2022年は、ご好評をいただいている金融シリーズの第4弾として、「デジタル技術と金融が地域を変える」をテーマに、フューチャーと共催にて開催しました。

FUTURE INSIGHT SEMINAR

テーマ: デジタル技術と金融が地域を変える

<プログラム>

三者対談「地域を変える金融とDXとは?」

桜美林大学 ビジネスマネジメント学群 准教授 木内 卓

株式会社農林中金総合研究所

エグゼクティブ・アドバイザー(前 金融庁金融国際審議官) 森田 宗男

フューチャー株式会社 取締役 グループCSO 山岡 浩巳

フューチャーの取組紹介

フューチャーアーキテクト株式会社 取締役

金融サービス事業担当 乾 亮太

デジタル技術活用は、企業取引や金融、行政サービスなど様々な面で広がっています。このなかで地域金融機関には、コロナ禍に見舞われた企業を地域経済の礎として支援していく役割とともに、地域経済全体のデジタル化の推進役としての期待も高まっています。

本セミナーでは、デジタル化をつうじた金融や経済の発展に取り組んでこられた方々を迎え、長きにわたり日本の課題となっている地域経済の活性化や金融サービスの高度化、金融機関の収益性の改善などを、デジタル技術の活用により推進する方策について、地域デジタル通貨の先進事例の紹介も交え参加者とともに議論しました。

(6月22日開催)



<対談での主なコメント>

木内: デジタル地域通貨が利用されることで、行政サービス、ヘルスケア等様々な場面での決済データを蓄積し、サービス向上などに活用できる。金融機関には新たなビジネスの機会としてデジタルプラットフォーム構築に挑戦してもらいたい。

森田: 地域金融機関は顧客との密な関係により得られる個別性の高いデータに併せ、ビッグデータも活用できるポテンシャルがある。足元のDXにしっかり取り組みながら、アイデアと企画力で地域の社会的課題を解決する中核的な役割を果たすことを期待する。

山岡: 脱炭素化など様々な課題に直面しているいま、金融機関に期待されている役割もますます複雑化・多様化している。データや最新のデジタル技術を活用することで、課題解決装置としての金融の可能性を広げ、金融の高度化を実現していくことが重要である。

参加者の声

- デジタル通貨に対する他社の意見や疑問点を聞くことができ、やはり多くの方が既存の仕組みとの違いを理解したがっていることがわかった。
- 地域通貨のマネタイズについて、より具体的な方策を聞きたくなった。
- デジタル地域通貨のお話が大変興味深かった。より詳しく話を聞きたいと思った。
- 地域金融機関に対する今後の可能性への前向きなコメントに力をいただいた。

詳細は
こちら



未来を担う子どもたちに 企業は何ができるか、 何を伝えるべきか



フューチャー イノベーション フォーラム(F I F)のKids Innovation Labにご協力いただいている企業の皆様に、子どもたちへ向けた活動の意義、今後の在り方について語り合っていました。

東京きらぼしフィナンシャルグループ
広報部長
吉田 裕幸

佐川急便株式会社
人事部 人事企画担当 兼 人材開発担当部長
須賀 ますみ

小田急電鉄株式会社
経営戦略部
和田 正輝

フューチャー株式会社
F I F 2022 年度実行委員長
竹葉 直人

体験型のイベントをとおして、社会や 人とのつながりを感じてもらいたい

竹葉 はじめに、F I Fと実施いただいた取組みについて伺います。きらぼし銀行では中学生を対象にオンラインで「1 DAY 金融経済アカデミー」を実施させていただきました。

吉田 高校で金融教育の授業が始まることに先駆けてF I Fと企画しました。全国の中学生に参加いただきましたが、皆さんの学ぼうという姿勢、意識の高さはオンライン上でも伝わってきました。これまでにない取組みでしたが、参加した私たち自身にも様々な気づきがあり、今後も活動をブラッシュアップさせたいと考えています。

竹葉 小田急電鉄では未就学児、小学校低学年を対象にF I Fのオリジナルキャラクターと一緒にダンスをしながらプログラミングがどのようなものかを学ぶイベントを、オンサイトで開催いただきました。

和田 「ダンスで学ぼう! はじめてのプログラミング」というイベントです。私たちは子育て応援ポリシーを定め、全社を挙げて子育て支援に力を入れています。その一つとして沿線にお住まいの子どもたちに体験プログラムを提供する取組みを進めています。ダンスやプログラミングは、今や学校教育にも取り入れら

れています。親御さんの世代ではなかったものなので「子どもにどう教えたらいいか」という悩みや、特別な体験を得られる期待感もあるようです。申し込み枠はすぐにいっぱいになりました。

竹葉 佐川急便では、物流センターでの職場体験プログラム『物流の最前線』を実施いただきました。施設見学やトラックの乗車体験ができるこのイベントは、もう13回目になりますね。

須賀 今回は、次世代型大規模物流センター「Xフロンティア」で最先端の物流の現場を見学いただき、社会を動かす仕組みを体感してもらいました。参加者からは、排気ガスや環境への影響、クリーンエネルギーについての質問や意見が多く、当社の環境への取組みを知ってもらえるいい機会になったと思います。『物流の最前線』では、小学生のときの参加者が、大学生になって運営側のボランティアスタッフとして再訪し、当社会長の栗和田との対話をきっかけに新卒で入社をしてくれた例があります。今後もこのような人とのつながりを大切にしていきたいです。

体験し、知る、そして考える場を 提供することが私たちの役割

竹葉 こうした活動の意義や、皆さんが大切にしていること、想いなどをお聞かせください。

吉田 金融は社会インフラの一部だと思いますが、日本ではお金の話を避ける傾向にあると感じます。特に大人は子どもたちにお金の話をしたがりません。欧米に比べて個人の投資が遅れているのも、そうした意識の部分が多いのではないのでしょうか。子どもたちの意識や行動に変化を起こすきっかけづくりとして、早くからお金に対して正しい知識を持てる場を提供することが大事だと考えています。

竹葉 自身を振り返っても子どもの頃に刺激のある体験をすることは大切だと思います。私たちの取組みが、子どもたちに何らかのきっかけを与え、先々の選択肢や可能性を広げられたら嬉しいですね。

和田 私たちも鉄道に限定せず、様々なプログラムで沿線の子どもたちの未来にコミットしたいと思っています。この地域で生活してよかった、思い出してもらえる体験があって、そうして育った方が親となり、また沿線で次世代の子どもたちを育てるという、長い循環を生み出していける活動ができればいいと考えています。

須賀 荷物が届くことは社会インフラとして当たり前になっていますが、それがどのような仕組みで支えられているのかを子どもたちに知ってもらうことが大事だと思っています。そして、子どもたち自身が社会への貢献に興味を持ち、世の中に還元してもらえるようになれば素晴らしいなど。私たちが子どもたちに選ばれる業界、企業になることを目指しています。



吉田 イベント後の感想を聞くと、学校教育にはない「特別な体験」は、子どもたちの人生にストーリーとして残っていくのだと感じました。企業が子どもと関わる活動をつうじて、ストーリーづくりに関わっていくことは非常に意義があると思います。

民間企業ならではの、業種を越えたコラボレーションへ

竹葉 この3年、コロナ禍の影響でオンラインでのコミュニケーションが多くなっていましたが、今後の子どもたちへ向けた活動はどうなっていくのでしょうか。

吉田 当社でのイベントはオンラインでしたので、リアルでも実施してみたいと思います。実際、当初は本店に来ていただき、金庫を見ていただくなどの企画も考えていました。体験、試行を繰り返し、それを家族や友だちに話したりして、自分の中に取り込むことで行動の変容が生まれます。そのためには実体験があった方がいいと感じています。

和田 たとえば当社ではルワンダと中継し、遠く離れた海外の子どもたちと一緒にダンスをするというイベントを開催したことがありました。オンラインだからこそ実現した企画で、場所を問わずより多くの人たちと交流を深められる良さがありました。今後もオンラインとオンサイトの良い点を両方取り入れていければいいですね。



須賀 物流業界では、ドライバーたちが常に現場の最前線で働いていますので、会社としては現場主義を実践しています。参加者アンケートにも「大型物流センターで数多くのロボットや最新設備を実際に見て、効率化について初めて知った」という声がありましたが、イベントでもこうしたリアルで感じられる醍醐味を大事にしていきたいです。

竹葉 子どもたちに与えるインパクトの大きさはオンサイトならではのですし、オンラインは多くの人に伝えられる強みもあります。F I FでもITプログラムをオンラインにしたことで離島から参加してくれた子どもたちもいました。今後も双方のメリットを活かしてハイブリッドで面白い取組みにチャレンジできればと思います。最後に、今後の活動についてお聞かせいただけますか。

吉田 民間企業がお金の教育に関わる良さは、日々の経済活動やお金を知るこの重要性をリアルに伝えられるところだと思います。一方で、かなりスケールも大きく目に見える形で伝えるのが難しいテーマなので、子どもたちにどう分かりやすく面白く見せられるかが悩みどころですが、こういったところにぜひF I Fの力をお借りしたいです。

須賀 1社だけで何かをするのではなく、お金の流れでつながる他業界とのコラボレーションも面白いかもしれませんね。当社では1回参加して終わりではなく、関係を継続できる取組みや、子どもたちが柔軟な頭で考える時間を設けられるイベントを今後も模索していきたいと思っています。

和田 スタートアップ企業との連携や、子どもたちに起業を学んでもらう年間プログラム、業種を越えたコラボレーションなどもやりたいと思っています。実は、企画を100本くらい考えています。F I Fをつうじてここに集まった皆さんともぜひ協力して一緒に子どもたちの未来を考えていきたいです。

竹葉 コラボレーションは、ぜひ実現したいですね。私たちも企業だけでなく産官学民のハブとなって皆さんとともに点の活動を線にし、未来を創造できればと思います。本日はありがとうございました。



(文中敬称略)

SDGs (持続可能な開発目標) への貢献を目指して

F I Fは2006年の設立以来、多様なステークホルダーと連携しながら社会貢献活動を行っています。これまで築いてきたネットワークやノウハウを活かし、様々な取組みをつうじて国際社会共通の目標、SDGs*達成への貢献を目指しており、17の目標のなかでも次の4つのゴールとそれに紐づくターゲットに向けて活動を推進しています。

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



*SDGsとは2015年の国連サミットで採択されたSustainable Development Goals (持続可能な開発目標)の略。17のゴール、169のターゲットから構成され、2030年の目標達成に向けて先進国と途上国が様々な取組みを行っています。本ページの169のターゲットは、環境省「すべての企業が持続的に発展するために一持続可能な開発目標(SDGsエスディーゼズ)活用ガイド」(2020年3月)より引用しています。



産業と技術革新の基盤をつくろう

TARGET 9.5 産業セクターにおける科学研究を促進し、技術能力を向上させる

Member Companies Labではセミナーやワークショップをつうじて、様々な業種・業界の経営者、次世代リーダーが世界の潮流や最新技術の動向を知り、共通のビジネス課題を議論するオープンイノベーションの場を設けています。2020年からオンライン開催に切り替え、地域活性化とDX、ESG、SDGsと新たな金融の役割といったテーマを継続して取り上げ議論しました。Kids Innovation Labでは社会をデザインするために必要なイノベティブな力を養うことを目的に、プログラムに経営層との対話や最新技術に触れる機会を盛り込み、子どもたちが早い段階から自身の将来を考えるきっかけになるよう工夫しています。こうした活動は文部科学省が主催する「青少年の体験活動推進企業表彰」にて優れた活動を行っている企業として2019年から4年連続で表彰されています。



4 質の高い教育を
みんなに

質の高い教育をみんなに

TARGET 4.4 働く技能を備えた若者と成人の割合を増やす

これからの時代はいま以上に自ら課題を見つけ、仲間と協力して解決策を見出す力が求められます。Kids Innovation Labでは、未就学児から大学生まで、幅広い年代に向けて様々なプログラムを実施しています。2022年は、高度なプログラミングスキルを持ったユースの人材発掘と交流を目的に、競技プログラミングコンテスト「HACK TO THE FUTURE 2023 for Youth」を開催し、全国から18歳以下の中高生や高専生16名を、社会人や大学生が参加する本選に招待しました。

10 人や国の不平等
をなくそう

人や国の不平等をなくそう

TARGET 10.2 すべての人の能力を強化し、社会・経済・政治への関わりを促進する



F I F はフューチャー株式会社の社員が開発したVRアプリを使って、2016年よりブラインドサッカーのバーチャル体験会と出張授業を行っています。2022年は、グループ会社のプロハンドボールチーム「ジークスター東京」と協力してブラインドサッカーVR体験会を実施し、30名が体験しました。またITをツールにパラスポーツを普及させるためのアイデアを考えて発表する「スポーツアイデアソン」、さらに実装まで行う「スポーツハッカソン」など、共生社会の実現に向けた学びの機会も提供しています。

17 パートナーシップで
目標を達成しよう

パートナーシップで目標を達成しよう

TARGET 17.17 効果的な公的・官民・市民社会のパートナーシップを推進する

F I F の活動は企業、行政、学校など様々なステークホルダーの協力が不可欠です。Member Companies Labでは産官学民の連携やパートナーシップの在り方について、有識者を交えて定期的に議論しています。Kids Innovation Labでは他企業や学校と協力し、子どもたちにとって貴重な学びと体験の場となるプログラムを作り上げています。10年以上続く「物流の最前線」、2015年より運営協力している「宇宙エレベーターロボット競技会」などのほか、2022年は、中学生向けのオンライン金融経済講座「1DAY金融経済アカデミー」を初開催しました。



テレビや雑誌、Webニュースなど多数のメディアで紹介されました。

小学5・6年生が佐川の宅配トラックに同乗 「物流の最前線」、 3年ぶり開催

2022年12月号
月刊ロジスティクス・ビジネス



データは宝の山なんだ!経済と金融は面白いぞ ~1DAY金融経済アカデミーを体験してみた~

2022年2月24日
コエテコ



<https://coeteco.jp/articles/11697>

日付	媒体名	タイトル
1/12	EdTech Media	F I Fと東京きらぼしフィナンシャルグループ、中学生向け金融経済講座「1DAY金融経済アカデミー」を2月12日に開催
2/13	ニッポンONLINE	東京きらぼしFG、中学生に1日金融教室 フューチャーと
2/24	コエテコ	データは宝の山なんだ!経済と金融は面白いぞ~1DAY金融経済アカデミーを体験してみた~
3/2	EdTech Media	フューチャーのCSR事業F I F、文部科学省「青少年の体験活動推進企業表彰」を3年連続受賞
3/10	EdTech Media	F I Fと東京きらぼしフィナンシャルグループが「1DAY金融経済アカデミー」開催、全国から中学生18名が参加
7/14	ICT教育ニュース	フューチャー、「ダンスで学ぼう!はじめてのプログラミング」29日開催
8/1	コエテコ	「ダンスで学ぼう!はじめてのプログラミング」小田急電鉄本社にて7月29日開催
8/10	テクテク	フューチャー イノベーションフォーラム、「小田急 ONE 子育て応援プログラム『夏休みキッズチャレンジ』」で「ダンスで学ぼう!はじめてのプログラミング」初のオンサイト開催
9/7	リセマム	プロ選手が教える「IT×ハンドボール体験教室」小学生募集
9/20	ICT教育ニュース	F I F、小学5・6年生向け職場体験プログラム「物流の最前線」開催
9/23	教育家庭新聞 KKS Web News	小学生向け職場体験プログラム「物流の最前線」社会をささえる最先端の物流のしくみを学ぶ 10/29開催~F I F
11/7	LOGI-BIZ online	小学5・6年生が宅配トラックに同乗、「物流の最前線」体験
12/1	月刊ロジスティクス・ビジネス	小学5・6年生が佐川の宅配トラックに同乗 「物流の最前線」、3年ぶり開催

公式サイト

※Facebook、YouTubeでも随時情報発信中!



<https://www.fif.jp>

運営

FUTURE

お問い合わせ

フューチャー イノベーション フォーラム

事務局：〒141-0032 東京都品川区大崎1-2-2

アートヴィレッジ大崎セントラルタワー

(フューチャー株式会社内)

T E L : 03-5740-5817

E-mail : forum@future.co.jp

Future Innovation Forum

