



## 2010年度 未踏IT人材発掘・育成事業 採択案件評価書

### 1. 担当PM

増井 俊之 PM(慶應義塾大学 環境情報学部 教授)

### 2. 採択者氏名

チーフクリエイター: 曾川 景介(京都大学大学院)

コクリエイター: 片山 大(京都大学大学院)

コクリエイター: 里田 旭彦(京都大学大学院) \*2011年3月まで

### 3. 委託金支払額

1,530,000 円

### 4. テーマ名

個人間の財の貸し借りを支援するソーシャルレンディングプラットフォームの開発

### 5. 関連Webサイト

なし

### 6. テーマ概要

ユーザの車や本や家電などのものや時間や人手などを、余っている人から、必要な人へ貸し出すことができるサービス。ネットオークションにおける一般人が一般人に自由にものを販売するように、貸し借りする。ネットオークションでの物品はほとんど輸送できる物だが、それだけでなく、車や人手など近さ・地域性が必要なものをも対象にしている。

例えば、次のようなケースを想定している。「10/7に車を貸せます。場所は京都市左

京区。3,000 円です。保険は〜。」という情報を投稿する。京都市に登録しているユーザで、「10/7 車」などとアラートをつけていたりしている場合に、情報を取得し、貸し手と交渉する。ここで信頼性を担保するためのプロトコルを用意する。これにより貸し手は自分のものを効率よく使用し、お金を稼ぐことができ、借り手はものを買うことに比べて安価にもものを利用できる。

ソーシャルレンディングという、個人間で金銭の貸し借りをおこなうサービスは存在しているが、これの、こうした金銭に限らずいろいろなものを流通させるものを目指す。ここでは地域性や信頼性の担保など新たな問題が発生するためこれの解決を目指す。

計算機のアナロジーを用いると、人の資源(車や時間などの財)を計算機に見立てて、稼働率を向上させることを狙う考え方である。

- (1) インターネットというフラットな場と、ローカルなコミュニティを両立させること。
- (2) 売手と買い手が分離している近代経済を一步進めた市民主体の経済をつくること。

これら2つを達成し、次世代社会の構築に貢献することを目指す。

今回はこうしたサービスを実現できるユーザ全てが貸し主でもあり借り手にもなることができるプラットフォームを作成する。

## 7. 採択理由

曾川君らの提案は、「一時的に必要なものは借りて使おう」という考えを普及させるため、ネットを利用して簡単にものの貸し借りができるシステムを構築しようというものである。滅多に使わない持ち物で家があふれ返っていて困っている人は多そうだし、本棚の本を減らすために電子書籍に期待してる人も多いようだ。この提案にもとづくシステムは、シンプルな生活に移行したいと思っている多くの人への福音となる可能性がある。

現在のネット環境を利用すれば、貸し借りしたいものの情報をネット上で共有するのは簡単かもしれないが、信用できる貸し借り相手を見つけるのは困難だと予想される。今回の提案は、Web 上の人間関係情報を利用して信用のネットワークを構築することによって全くの他人間でも安心してものの貸し借りを行なおうというものである。この目標はかなり野心的なものであり、これを本当に成功させるためには実際にある程度大きな規模で実験及び検証を行なう必要があるだろう。

ネット上の行動から評判を抽出することは難しいかもしれない。他人の信用を落とすような行動はとりにくいかもしれないし、信用できないのか評価がまだ定まっていないかの判断も難しそうである。よくできたシステムを構築し、多くの利用者を集めた検証が必要であろう。これは大変だが、実験する意義はおおいにあると思う。

「信用ネットワーク」は人間生活で最も重要なもののひとつだと考えられる。今回の提案にもとづく実験がうまくいけば、貸し借りだけでなく、あらゆる人間生活や仕事に応用できると思われるので、それを考慮した上で開発と実験をやってもらいたいと思っている。

## 8. 開発目標

友達関係を定義する SNS を作成し、その上での活動をもとに計算機された人間の信頼度をもとにした貸し借りシステムを開発して運用する。

## 9. 進捗概要

知らない人の間で貸し借りを行なうというのが当初の目標であったが、未踏採択の直後に、概念が似たサービス「Livlis」が始まってしまったために再考が必要になってしまった。またプロトタイプを作成して実験するうちに「ものの貸し借りが本当に最も有効か?」といった根本的な疑問も出てきたため、どういシステムを作るべきか迷走し、当初の目標と異なるシステムを作成して実験する結果になった。

## 10. プロジェクト評価

何度かプロトタイプを作成した結果、「友達コミュニティの中で様々なものの貸し借りを記録する」こと及び、「力を貸す」のような非物質の貸し借りもサポートする」という新しい考え方を思いついて実装を行なった。当初の目標を達成することはできなかったが、物質以外のものの貸し借りを行なうという新しい考え方にもとづくシステムを実装し、効果を実証することができたことを評価したい。

## 11. 今後の課題

実装されたシステムはまだユーザが少ないが、多くのユーザを集めた場合にどのようなことが起こるかということを長期的に調査してまたシステムの再実装を行なうことにより、さらに興味深いサービスを提供することを期待したい。