

INCLUSIEF BANKIEREN

Niels Faber

Van 11 tot en met 15 april heeft voor het derde achtereenvolgende jaar de grootste Blockchain hackathon ter wereld plaatsgevonden in Groningen. Ruim 500 adepten van Blockchain en kunstmatige intelligentie hebben in 100 teams gewerkt aan het realiseren van een 'commonized' digitale infrastructuur, verdeeld over twintig uiteenlopende uitdagingen. Een van die uitdagingen was 'Inclusive Banking': hoe kunnen mensen in een peer-to-peer transactie systeem 'betalen' met uiteenlopende zaken als tijd, energie en afval zonder dit eerst weer om te zetten in geld. Vijf teams hebben zich met enorm veel toewijding gebogen over de vraag hoe een ander systeem van transacties gemaakt kan worden, waarbij gewone mensen met hun eigen spullen en talenten die realiseren. Uitkomst van een weekend lang heel hard werken is dat er nu een proto-type van een App ligt om dat te doen.

DE UITDAGING

Het huidige monetair economisch systeem is gebaseerd op transacties waarbij betalingen plaatsvinden met geld. Voor een gedeelte van de maatschappij werkt dit prima. Echter, we hebben nog steeds te maken met een grote groep mensen waarvoor deelname aan dit economisch handelen niet vanzelfsprekend is. Domweg, omdat zij geen of onvoldoende geldelijke middelen hebben om te kunnen participeren. De gedachte van Inclusief Bankieren speelt hierop in, met de vraag of het niet mogelijk is dat naast geld ook andere dingen van waarde meegenomen kunnen worden in transacties. Daarbij valt bijvoorbeeld te denken aan het inbrengen van tijd, data, energie, mobiliteit, of afval. Het gaat dus om het benutten van 'idle capacity' (niet benutte capaciteit) van verschillende hulpbronnen die mensen wel hebben. Zo wordt het mogelijk dat een overschot aan energie wordt verruild voor vervoer van A naar B, of dat afval wordt geruild tegen een uur pianoles.

Een eenvoudige gedachte zo lijkt. In de afgelopen vijf jaar is onderzoek gedaan vanuit de Radboud Universiteit om het concept van deze hybride transacties in beeld te brengen. Niet verwonderlijk komen in de uitwerking toch de nodige problemen naar voren. Dat bleek ook weer eens uit de uiteenlopende richtingen waarin de vijf teams die aan deze challenge hebben gewerkt. Allereerst speelt het probleem van toegang tot zo'n systeem, zeker als we dit digitaal realiseren. Eén team heeft zich daarom toegelegd op de ontwikkeling van een digitale portemonnee, waarmee mensen die geen toegang tot digitale instrumenten hebben toch deel kunnen nemen aan dit systeem. Daarbij is specifiek gelet op de fysieke toegankelijkheid, voornamelijk gericht op personen die niet of met veel moeite een smartphone kunnen bedienen en personen met een beperkt budget. Hiernaast zijn drie teams aan de slag gegaan met de inrichting van een marktplaats waarbij aanbod en vraag ten aanzien van de voorgestelde waardedragers bij elkaar kunnen komen. Eén team richtte zich op de vraag hoe deze ingebracht kunnen worden in het nieuwe bancaire systeem en hoe dit technisch het goedkoopst gerealiseerd kan worden. Een ander team richtte zich uitsluitend op een 'mutual credit' oplossing, waarbij transacties tussen personen plaatsvinden waardoor schulden worden opgebouwd en tegen elkaar weggestreept. Dit moet uiteindelijk resulteren in een situatie waarbij schulden zijn vereffend. Het derde en laatste marktplaats-team richtte zich op de ontwikkeling van een algemeen platform voor

applicatieontwikkeling. Hun platform heeft daarbij twee kerntaken, te weten het faciliteren van transacties met behulp van 'tokens' en het matchen van vraag en aanbod.

DE WINNAAR

“Zoals bij elke wedstrijd kan er maar één de winnaar zijn”. Zo ook aan het einde van de Odyssey Hackathon 2019, waar door een vierkoppige jury binnen elke uitdaging één team werd aangewezen als winnaar. Voor Inclusive Banking werd dat het SocialTec team met hun GIVO applicatie. Belangrijk in de beslissing van de jury was dat hier er in drie dagen heel hard werken een applicatie is gerealiseerd, inclusief de benodigde infrastructuur. De voorgestelde oplossing pakt twee problemen aan. In de eerste plaats probeert de applicatie de drempel voor deelname te verlagen. Waar veel applicaties en platforms van gebruikers eisen dat zij zich registreren, geeft GIVO direct en anoniem toegang (met de voor- en nadelen van dien). Gebruikers kunnen dus eerst rondkijken en hun voorkeuren kenbaar maken, alvorens zij deel willen nemen in transacties. Daarnaast geeft deze applicatie een invulling voor het probleem van de 'coincidence of wants'. Ofwel, het toeval dat mensen met een bepaalde behoefte de juiste persoon treffen die hierin kan voorzien. Dit 'zoek- en vind probleem' speelt ook binnen normale markten waar transactie op basis van geld plaatsvinden. Door gebruik te maken van kunstmatige intelligentie is deze applicatie in staat al op het moment dat voorkeuren kenbaar worden gemaakt, mogelijke verbindingen tussen personen kunnen worden gelegd. Op het moment dat een persoon besluit een transactie aan te willen gaan, wordt de mogelijke match omgezet naar een werkelijke transactie. Als iedere deelnemer aan de transactie in kwestie akkoord gaat, wordt deze geëffectueerd en vindt uitruil van waardedragers plaats. Aan het einde van de Odyssey Hackathon werd dit in een werkende demonstratie van een App zichtbaar.

CHANGING THE FABRIC OF SOCIETY

Ondanks de verschillende denkrichtingen hebben is te zien dat er complementariteit is tussen de oplossingen waarmee de teams komen. Deelname aan zo'n challenge laat zien dat een complexe uitdaging, zoals inclusief bankieren, leidt tot variëteit die vooraf niet in te schatten is. De idee om met een hackathon een hogedrukpan ecosysteem voor innovatie neer te zetten biedt een platform om wilde ideeën in razend tempo om te zetten naar een concreet resultaat. Dit wel met beperkingen uiteraard. In vervolgstappen moet dit resultaat verder uitgewerkt worden naar concrete, implementeerbare, en haalbare oplossingen. Voor inclusief bankieren is het vervolgtraject reeds uitgestippeld. In het najaar van 2019 wordt het Givo prototype doorontwikkeld voor een life-test in drie Nederlandse en twee Belgische steden. De hoop is om dit vervolgens in 2020 op te schalen naar een pilot in tien Europese steden. Dit alles met de leidende gedachte dat het opzetten en ontwikkelen van een systeem van Inclusief Bankieren mensen die nu buitengesloten worden van economie en maatschappij weer een plaats in de samenleving kan geven. Maar ook het beter benutten van wat we hebben leidt tot duurzaamheids- en mogelijk zelf circulaire winst. Als dit werkt verandert Inclusief bankieren onze maatschappij van één van schaarste in één die wordt gedreven door overvloed.

De challenge 'Inclusive Banking' is mede mogelijk gemaakt door de Radboud Universiteit, Stichting OCF 2.0, de Triodos Bank, Engie, TNO en de Provincie Gelderland. Wij zijn hen allen zeer erkentelijk voor hun steun en ondersteuning.

Niels Faber is onderzoeker aan de Radboud Universiteit Nijmegen en docent aan de Hanzehogeschool Groningen. Zijn onderzoek concentreert zich op de organisatorische aspecten van duurzame ontwikkeling. Dit vertaalt zich in drie gerelateerde thema's: de transitie naar een duurzame samenleving in het bijzonder een circulaire economie, nieuwe vormen van organiseren voor duurzaamheid en het meten van duurzaamheid. Hij heeft meer dan 50 publicaties gerealiseerd, inclusief boeken, boekhoofdstukken en artikelen en conferentie bijdragen en is co-redacteur van een serie online columns over de circulaire economie en de Nederlandse transitieopgave.