

仕掛学への誘い

松村 真宏

(大阪大学大学院経済学研究科)

「仕掛け」という言葉は日本人なら誰でも知っているため、「仕掛学」がやらんとしていることは想像に難くないだろう。しかし、そのようにして想起される仕掛けは「タネも仕掛けもございません」が常套句の手品の仕掛けだったり、江戸時代の茶運人形のぜんまい仕掛けだったり、魚釣りの仕掛けだったりと人によって様々である。人が作ったモノには全て何らかの意図が込められているので、広い意味ではこれらも仕掛けと言うことはできる。しかし、それは我々の対象ではない。詳細は拙論文に譲るが、仕掛学では「人の意識や行動をさりげなく変えるための具現化したトリガ」を仕掛けとみなし、そのトリガを構成する要素を体系的に理解することを目指している。

仕掛けは人とモノと環境（状況や文脈も含む）との相互作用によって機能するので、様々な領域の知見が横断的に関わっている。その境界領域との関わりについて議論するために、2010年より継続している人工知能学会全国大会オーガナイズドセッションでは、敢えて人工知能以外の分野から招待講演者をお呼びしている。2010年度はインクルーシブデザイン研究者の塩瀬隆之氏とランドスケープデザイナー／アーティストの花村周寛氏、2011年度は社会心理学者の松田昌史氏と言語学者／コミュニケーション研究者の岡本雅史氏、2012年度は芸人の谷雅徳氏（芸名は越前屋俵太）と不利益研究者の川上浩司氏、2013年度は環境心理学者の片山めぐみ氏が招待講演を行った。また2013年3月にオーガナイズしたAAAI2013 Spring Symposium on Shikakeologyの招待講演にはアンドロイド研究者の石黒浩氏、Virtual Human研究者のJeremy Bailenson氏をお呼びし、様々な領域から仕掛学との関係について議論を続けている。

今回の仕掛学特集を組むにあたり、これまでの招待講演者を中心に仕掛学と関わりのある分野の方々にお声掛けし、最終的に10編の解説論文が集まった。それぞれの内容をごく簡単に紹介すると、まず拙論文「仕掛学概論～人びとの人びとによる人びとのための仕掛学」では、仕掛学の導入的な内容として仕掛学の背景や定義や考え方に加えて、仕掛け事例の分析結果や今後の展開について述べている。松田論文「古きを温ねて、新しきを知れば、以って仕掛学と為るべし」では、人にとっての最大の仕掛けは人そのものである、という視座をさまざまな社会心理学実験に基づいて解説している。山根論文「ナッジする仕掛け」では、行動経済学におけるリバタリアン・パターナリズムのアプローチであるナッジと仕掛けとの関係について述べている。山本論文「マーケティングと仕掛学」では、セールス・プロモーションと価値共創に焦点を当て、マーケティングと仕掛学の接点を探っている。岡本論文「コミュニケーションの仕掛け」では、マルチモーダルインタラクションや臨床カウンセリング、語用論などの知見に基づいて他者の行動や認知を変容させるコミュニケーションの仕掛けについて論じている。川上論文「あえて不便を仕掛ける」では、不便を仕掛けることによって便益をもたらす不利益という考え方について述べている。武山論文「サービスデザインとプロトotypingの仕掛学」では、近年ヨーロッパを中心に発展を遂げている新たなデザイン領域であるサービスデザインにおける仕掛けの事例について紹介している。片山論文「高揚感と共感を生み出す動物園デザインの仕掛け」では、動物園における人間の五感と動物との距離感に配慮した様々な仕掛けについて解説している。花村論文「風景異化と仕掛けに関する考察」では、主体と環境との関係性に仕掛けを加えることでこれまで見慣れた風景を異化させ、新たな風景を生成する手法について論じている。谷・松下・白水論文「「面白い」を仕掛ける～笑いの制作実践とその仕掛学的解釈」では、芸人「越前屋俵太」が創りだした「面白い」を仕掛けるアプローチについて述べている。

このラインナップを見ると、見事に執筆者の分野が異なっていることがわかるだろう。また仕掛学の学術的領域と実践的領域の両面が一体となっているところも特筆すべき点である。従来の人工知能の対象領域に留まっていなかったことは、仕掛学の原理だけでなくその応用領域がそれだけ多岐に渡ることの裏返しである。仕掛けは人間活動のあらゆる場面に関わっており、仕掛けをデザインすることは社会を変えていくことにつながる。本特集が読者の仕掛学への興味を喚起する仕掛けとなることを願っている。

なお、各記事は筆者による概論から始め、続いて学術寄りな内容から徐々に実践寄りな内容になるように並べているが、それぞれの内容は独立しているので、どの記事からでも読み始めることができる。まずは概論を読んでいただき、あとは興味の赴くままに読み進めてもらえれば幸いである。