

行動を誘（いざな）う仕掛けのデザイン

松村 真宏 准教授（大阪大学大学院 経済学研究科）

2015年2月6日 13:30-15:00

経営管理大学院ケーススタディー演習室

まず仕掛けの例の紹介から始まった。ゴミをきちんと捨てさせるための仕掛けとは？中が見えるゴミ箱は爆弾などのテロ対策として作られたものであるが、分別にも役に立つ一つの仕掛けである。おもちゃを食べる牛のぬいぐるみは、子供がおもちゃを片づけさせる仕掛けである。その他、ゴミが万華鏡になっていて捨てたくなるもの、捨てると「ひゅー——」と音の出るものなど数多くの仕掛けが紹介された。ゴミ箱だけでも、様々な仕掛けがありうる。人に行動を命令するのではなく、違う選択肢を示し、人に選択するようにするものである。

これらの仕掛けを百以上分析して、その背後のメカニズムを解明している。五感などの物理的な要因と楽しいとかワクワクするなどの心理的な要因が組合わされて仕掛けになるという。また、仕掛けはどれも一様なのではなく、効用と費用の関係で、長期に使用することで効用が下がり、費用を下回ることで使われなくなるという構造もある。松村先生は、これらの仕掛けの分析から、仕掛けのデザインにシフトしつつある。これからハッカソンなどを実施して、デザインを進めるということであった。