

① 誰もが仕掛けられる世の中の実現とは？

- 「仕掛け」の社会実装に向けた取り組みのひとつ
→誰もが楽しく問題解決をできるようにしたい
 - 「仕掛け」の発想方法は属人的で暗黙知になっている
→一般の人たちが「仕掛け」をすぐに発想できるわけではない
 - 「仕掛け」を発想する方法を形式知化したい
→「仕掛け」を社会実装するにあたり、使える武器が欲しい
- 誰もが仕掛けられるようになる「仕掛け」発想ワークショップの検討

② 今回実施したワークショップの目的

- 仕掛学がどのように行動変容を促して問題を解決するかを知る
- FAD要件を満たす「良い仕掛け」を発想する体験する
- 実際に問題を解決する「仕掛け」を考えてみる

前提条件：

- 参加者は仕掛学に興味を持っているが、詳しくは知らない
→そこでワークショップを実施してほしいという依頼があった
- 参加者が解決したい問題は正攻法が通じない長年の懸案事項
- 時間が短い(仕掛学の紹介も含め2時間)

③ 今回のワークショップの「仕掛け」

楽しさをベースにした強制発想で視点を変えてもらう

- 心理的安全性を高める「楽しさ」をベースにしたアイスブレイク
→マイブームを紹介することで何を楽しいと思う人なのかがわかる
- 身近な「仕掛け」を挙げてもらってFAD要件を考えてもらう
→「仕掛け」の理解を深め、仕掛けもどきを回避したい
- 楽しいこと×問題の与件＝仕掛けになるか
最近あった楽しかったことと問題の与件をたくさん挙げてもらい、それらのかけあわせで強制発想
→正攻法が通じない問題に対して参加者に視点を変えてもらう

④ 仕掛けた結果と今後の課題

- 「楽しさ」をベースにしたことで非常に活発に「仕掛け」の検討ができた
 - 問題の与件の抽象度が高く、楽しいこととかけあわせて「仕掛け」を発想するのが難しかった
 - やはり時間が足りずに具体的な「仕掛け」やそのFAD要件の検討まで落とし込めなかった
- 強制発想での抽象度を下げて、よりゲーム感覚で楽しく「仕掛け」を発想できるワークショップを実現する(名古屋大学との共同研究)