

世界シカケ化共創計画：仕掛学の社会実装に向けた 共創型社会実装プログラムの提案

Shikakify the World Together: Proposal for a Co-Creation-Driven Program for the Social Implementation of Shikakeology

齊藤 哲哉 丹羽 南 森本 紗矢香 山田 勉
Tetsuya Saito Minami Niwa Sayaka Morimoto Tsutomu Yamada

BIPROGY 株式会社 総合技術研究所
Technology and Research Innovation Laboratory, BIPROGY Inc.

Abstract: 世界シカケ化共創計画（セカシカ）は、システム思考で問題を捉え、遊び心あふれる「仕掛け」で解決策を着想し、エコシステム設計で持続可能な事業モデルを検証・確立する共創型社会実装プログラムである。仕組み×仕掛けで社会課題を解決し、持続可能な事業を創出することを目指して研究開発を進めている。本稿では、その構想の初期モデルを提示し、システム思考と仕掛学を融合させた社会実装プロセスのあり方について提案する。

1. はじめに

世の中にある解決すべき社会課題の多くは、人の行動に起因している。これらの社会課題を解決するには、人々の行動変容を促すことが不可欠であるが、正論による行動変容には限界がある。京都・鴨川の「ポイ捨て禁止」看板設置により逆にゴミのポイ捨てを誘発してしまった事例 [1] は、いわゆる正論では問題を解決できず、かえって状況を悪化させた事例のひとつとして挙げられる。このような正論が通じない問題に対し、仕掛学は遊び心あふれる「仕掛け」によって行動変容を促し、結果的に問題を解決する手法のひとつとして提唱されている [2, 3]。

BIPROGY 株式会社 総合技術研究所（以下 BIPROGY 総研）では、2024 年に BIPROGY シカケラボを創設し、デジタルな「仕掛け」を活用した仕掛学の社会実装に向けた研究開発に取り組んでいる [4]。その活動のひとつとして、遊び心あふれる「仕掛け」の着想を支援する Prism ワークショップを提供している [5]。Prism ワークショップで着想された「仕掛け」による社会課題解決を持続可能な事業として創出するためには、経済的価値だけではなく社会的価値を創造することが求められる。

共通価値の創造（Creating Shared Value）は、事業活動を通じて経済的価値と社会的価値を同時に創出するアプローチである [6]。共通価値の創造により、企業と地域社会の繁栄という好循環が生まれ、持続的な利益が実現すると言われている。

BIPROGY 株式会社はこのような持続可能な社会をつくるため、社会課題解決に貢献できる、地球規模のデジタルコモンズを提供することを目指している [7]。デジタルコモンズとは、社会に既に存在する私有財（企業・団体・個人のもつ財）や余剰財（稼働率の低い財）を、デジタルの力で追加コストの少ない共有財として広く利活用可能とすることによって、社会課題解決における社会的価値と経済的価値の両立を可能とするコミュニティである。

このようなコミュニティを形成するためには、さまざまなステークホルダーが業種・業界の垣根を越えて共存共栄できる仕組みであるビジネスエコシステムを設計する必要がある。持続可能な事業の実現には、ステークホルダー間で経済的価値だ

連絡先: 齊藤 哲哉, BIPROGY 株式会社 総合技術研究所
〒135-8560 東京都江東区豊洲 1-1-1
tetsuya.saito4@biprogy.com

けでなく、社会的価値が循環するエコシステムの設計が重要となる。

BIPROGY 総研のエコシステムデザインラボは、ビジネスエコシステムを創出し維持するために、参加するステークホルダーが事業活動を通して経済的および社会的価値の還元を受け、事業継続のための資源とできる価値循環の設計手法を提案している [8]。

そこで本稿では、BIPROGY シカケラボとエコシステムデザインラボの研究成果を融合し、遊び心あふれる「仕掛け」による社会課題解決と、仕組みによる問題発見と課題設定、そして社会的価値と経済的価値が循環するエコシステムを適切に設計することで持続可能な事業として実現する構想の初期モデルを提示し、仕組み×仕掛けによる社会実装プロセスのあり方について提案する。

2. 世界シカケ化共創計画（セカシカ）構想

世界シカケ化共創計画は、システム思考で問題を捉え、遊び心あふれる「仕掛け」で解決策を着想し、ステークホルダー間の経済的価値だけでなく、社会的価値も循環するようにエコシステムを設計することで、持続可能な事業モデルを検証・確立する共創型社会実装プログラムである [9]。図 1 は世界シカケ化共創計画構想の全体像を表したものである。

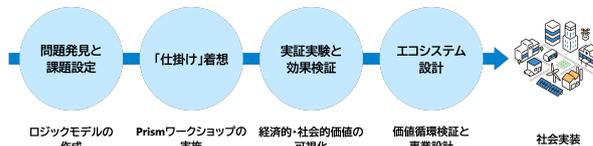


図 1: 世界シカケ化共創計画構想の全体像

2.1 問題発見と課題設定

事業の資源や活動、アウトプットから目指す成果までの論理的な繋がりを示すロジックモデル [10, 11] を用いて、ついしくなる「仕掛け」による行動変容で解決する問題を発見し、そこから解決すべき課題を設定して、ありたい姿の実現への道筋を決定する。

ロジックモデル（図 2）は、投入する資源（リソース）、それを基にした活動（アクティビティ）とその結果として実装さ

れる製品やサービス（アウトプット），そこから波及する個人の環境の変化や便益（アウトカム），活動の成果として目指すありたい姿（インパクト）を一方向に図示し，事業活動の成果が社会課題を解決するまでの道筋を可視化することができる [8]。ロジックモデルは内閣府が推進する証拠に基づく政策立案（EBPM: Evidence Based Policy Making）でも採用されており [12]，行政機関との合意形成にも活用されている。

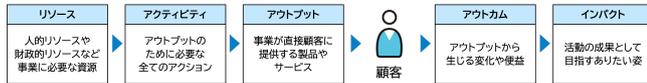


図 2: ロジックモデル

「仕掛け」のロジックモデル（図 3）は「仕掛け」による行動変容から問題が解決したあるべき姿までの道筋をロジックモデルにマッピングしたものである。行動変容を促す仕掛け装置がリソースとなり，アクティビティとしてその仕掛け装置を設置した結果，行動変容が促される。仕掛け装置による行動変容は個人レベルの行動変容を促し，それが集団レベルの行動変容につながることで，最終的に問題が解決し，ありたい姿が実現できるという道筋を示すことができる。



図 3: 「仕掛け」のロジックモデル

通常，ロジックモデルはリソースからインパクトまでを一方向で表すボトムアップアプローチを取るが，「仕掛け」のロジックモデルでは，ありたい姿から集団レベル，そして個人レベルの行動変容を促すような仕掛け装置というように，トップダウンアプローチも併用して問題発見と課題設定を進める。

図 4 は製茶・販売業の顧客向けに作成した「仕掛け」のロジックモデルである。顧客から粒度の異なる数多くの課題を挙げていただいた中で，仕掛けで解決できるものと仕組みで解決すべきもの进行分类し，それらの課題からありたい姿を設定し，それぞれの課題につながる行動変容を設定することでロジックモデルを構成している。

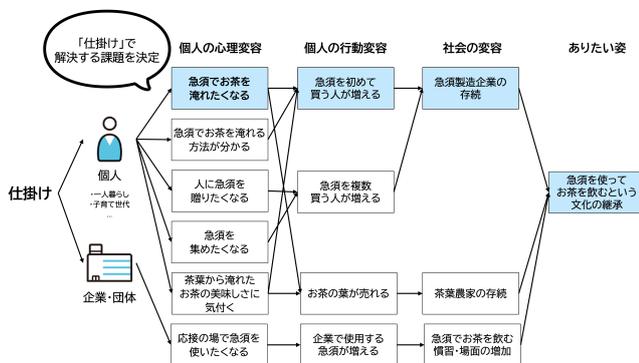


図 4: 「仕掛け」のロジックモデルの例

2.2 課題解決のための「仕掛け」の着想

Prism ワークショップは課題を解決する「仕掛け」の着想を支援するために BIPROGY シカケラボと名古屋大学が共同で

開発したワークショップである [5]。

従来の Prism ワークショップでは，参加者の時間的制約もあり，身の周りにある既知の課題や，世の中にある典型的な課題の中から事前にひとつを選択し，その選択した課題を解決する「仕掛け」を着想するという手法をとっていた。

また，身の周りにある課題ではなく，持続可能な開発目標（SDGs: Sustainable Development Goals） [13] に取り組むといった抽象度の高い課題が与えられた場合に，従来の Prism ワークショップのやり方では，「仕掛け」で解決すべき課題に落とし込むのが困難だった。

今回提案する世界シカケ化共創計画では，「仕掛け」のロジックモデルを使用して，身の周りに数多く存在する課題からあるべき姿への道筋を示すボトムアップアプローチにより，解くべき課題を特定することが可能になる。これらの課題の中には「仕掛け」で解決するのではなく，仕組みで解決すべき課題も多く含まれており，我々が保有するデジタルサービスを導入するきっかけにもつながる。

従来の Prism ワークショップでは対応が難しかった抽象度が高い課題に対しては，あるべき姿から集団レベルの行動変容（長期的アウトカム）へ，そして個人レベルの行動変容（短期的アウトカム）へ，最終的にそのような行動変容を促す仕掛け装置（リソース）へと落とし込む，「仕掛け」のロジックモデルによるトップダウンアプローチにより，Prism ワークショップで「仕掛け」を着想できる粒度の課題にまで落とし込むことが可能となる。

2.3 実証実験・効果測定

Prism ワークショップで着想された「仕掛け」を試作し，概念実証で効果測定をして効果が認められた事例がいくつか始めている [14, 15]。しかし，これらはあくまで「仕掛け」による行動変容が起きたかどうかという効果測定にとどまっている。

例えば，公共交通の利用を促す「仕掛け」を社会実装するにあたり，「仕掛け」単体による行動変容の効果だけでなく，それが社会にもたらす価値を測定する必要がある。公共交通の利用促進によって，周辺の商業施設への需要創出効果や二酸化炭素排出量削減といった波及効果も重要となる。

BIPROGY エコシステムデザインラボでは，そのような社会的価値を指標化し，多面的に可視化して計算式に基づき変換することでステークホルダーに事業の意義を伝える取り組みを進めている [9]。このような評価指標を定めることができれば，事業にかかわるステークホルダー間の経済的価値・社会的価値が循環する事業モデルを検証・確立できるようになる。

2.4 エコシステム設計

「仕掛け」のロジックモデルにより，社会課題解決という成果に至る道筋を示すことができるようになったが，ステークホルダーへの価値の還元を表すことができないという課題がある。持続的な社会をつくるために，社会課題解決における社会的価値と経済的価値との両立を可能とするコミュニティであるデジタルコモンズの実現のためには，ステークホルダー間のそれぞれの価値循環を可視化して検討する必要がある。

Feng ら [16] のステークホルダーバリューネットワーク分析（Stakeholder Value Network Analysis）は，システム思考によるシステム設計手法のひとつであり，事業活動にかかわるステークホルダー間の関係を価値交換とみなし図示する手法である。

丹羽ら [17] は，ロジックモデル上のリソース，アウトプット，アウトカムをステークホルダー間の価値交換と捉え，供給

元・供給先となるステークホルダーを特定することで、ロジックモデルで定義した事業構想をこのステークホルダーバリューネットワークに変換し、分析することで、事業における価値循環を抽出する手法を提案している（図5）。

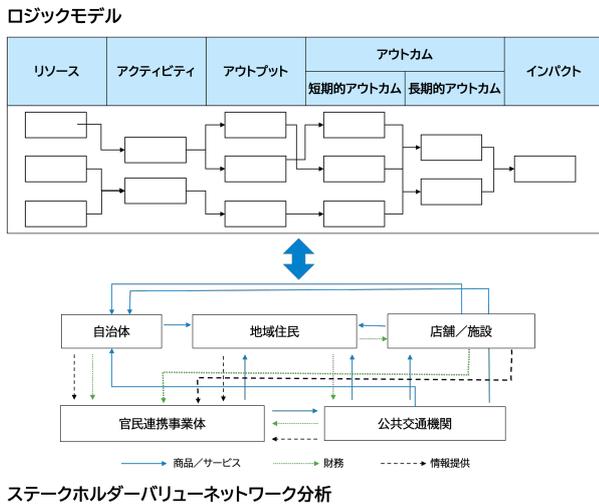


図5: ロジックモデルとステークホルダーバリューネットワークの変換

この手法を用いることで、ロジックモデルによって「仕掛け」をベースとした事業活動が社会的インパクトを達成するまでの道筋から、ビジネスを継続するために不可欠な価値循環を検出することが可能になる。ロジックモデルからステークホルダーバリューネットワークに、またその逆へと相互に変換することにより、事業にかかわるステークホルダー間で社会的・経済的価値が循環するように設計することが可能になり、エコシステムを適切に設計できるようになる。

3. おわりに

本稿では、いわゆる正論が通じない社会課題を仕掛けの遊び心あふれる「仕掛け」で解決し、「仕掛け」による課題解決を持続的な事業モデルとして創出するために、「仕掛け」のロジックモデルとステークホルダーバリューネットワークを相互に変換することで、経済的価値だけではなく社会的価値がステークホルダー間で循環するようなエコシステム設計を検証・確立するための初期モデルを提示し、社会実装プロセスのあり方について提案した。

今後は、世界を「シカケ化」すべく、遊び心と共創による行動変容で社会課題を解決し、価値が巡るエコシステムで持続可能な事業を確立することで、誰もが楽しく社会課題を解決できる世の中の実現に向けて研究開発を進めていく。

参考文献

[1] ポイ捨て禁止看板置いたのに 京都、翌日にはごみ散乱, 朝日新聞 (大阪) 夕刊 (2017)

[2] 松村 真宏. 仕掛け—人を動かすアイデアのつくり方, 東洋経済新報社 (2016)

[3] 松村 真宏. 実践仕掛け—問題解決につながるアイデアのつくり方, 東洋経済新報社 (2023)

[4] 森本 紗矢香, 齊藤 哲哉. ついしたくなる「仕掛け」で課題を解決する仕掛け学の社会実装に向けた取り組み, BIPROGY 技報 通巻 166 号, Vol. 45, No. 3, pp. 23–34 (2026)

[5] 齊藤 哲哉, 成田 尚宣, 栗本 英和. Prism ワークショップ: 「仕掛け」の着想を支援するワークショップの設計と実践, 第 14 回仕掛け学研究会 (2024)

[6] マイケル・E・ポーター, マーク R. クラマー. 経済的価値と社会的価値を同時実現する 共通価値の戦略, ダイヤモンド社 (2014)

[7] BIPROGY 株式会社. デジタルコモンズ/ビジネスエコシステムを通じた価値創出, https://www.biprogy.com/com/brand/business_ecosystem.html. 2026 年 2 月 6 日参照

[8] 丹羽 南, 山田 勉. ビジネスエコシステムにおける社会的・経済的価値循環設計手法の提案, BIPROGY 技報 通巻 155 号, Vol. 42, No. 4, pp. 81–94 (2023)

[9] BIPROGY 株式会社. 「R&D Meetup Days 2025」開催——共感と共創で社会課題解決に挑む (後編), <https://terasu.biprogy.com/article/tech2025-7/>. 2026 年 2 月 6 日参照

[10] McLaughlin, J. A. and Jordan, G. B.. Logic Models: A Tool for Telling Your Programs Performance Story, *Evaluation and Program Planning*, Vol. 22, pp. 65–72

[11] W. K. ケロック財団. ロジックモデル策定ガイド, https://www.maff.go.jp/primaff/about/center/hokoku/attach/pdf/200308_hk066.pdf (2001), 日本語訳 (農林水産省政策情報センター, 2003) 2026 年 2 月 6 日参照

[12] 内閣府. 内閣府における EBPM への取組, <https://www.cao.go.jp/others/kichou/ebpm/ebpm.html>. 2026 年 2 月 6 日参照

[13] 外務省. SDGs とは?, <https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/oda/sdgs/about/index.html>. 2026 年 2 月 6 日参照

[14] 高木 勝三. 給茶機への水汲みによるドリンク投票券獲得選手権, 第 14 回仕掛け学研究会 (2024)

[15] BIPROGY 株式会社. サントリー HD と居酒屋がコラボ——「仕掛け学」で実現した行動変容, <https://terasu.biprogy.com/article/tech2025-5/>. 2026 年 2 月 6 日参照

[16] Feng, W., Lessard, D., Crawley, E. F., Weck, de O. L., and Cameron, B.. Understanding the Impacts of Indirect Stakeholder Relationships - Stakeholder Value Network Analysis and Its Application to Large Engineering Projects, Technical report, MIT Sloan School of Management (2012)

[17] 丹羽 南, 山田 勉, 青木 善貴. ロジックモデルからステークホルダーバリューネットワークへの変換による価値循環の抽出, ソフトウェア工学の基礎ワークショップ論文集, Vol. 29, pp. 207–208 (2022)