

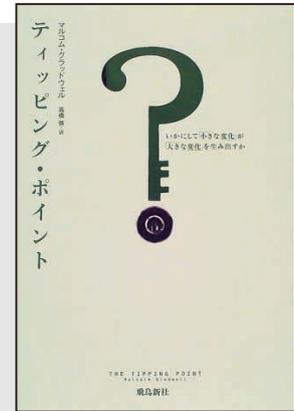


ティッピング・ポイント

—いかにして「小さな変化」が「大きな変化」を生み出すか

マルコム・グラッドウェル 著, 高橋 啓 訳

飛鳥新社 (2000), 310p., 1,700 円+税, ISBN : 978-487031-394-1



ティッピング・ポイントとは何か?

本書は「あるアイデアや流行もしくは社会的行動が敷居を越えて一気に流れ出し、野火のように広がる劇的瞬間のこと」をティッピング・ポイント (ティップ (tip) は「傾く」という意味) と名付けています。本書は、シューズブランドの人気上昇、ニューヨーク市の犯罪率の低下、病気の感染、「セサミ・ストリート」成功の秘訣、エアウォーク社の販売戦略、禁煙運動がなぜ功を奏さないのかななどの具体的な事例を紹介し、さまざまな領域における「感染」について述べています。これらの感染現象は、一見すると、不可解で、不合理で、予測を超えたものであるように見えます。このような直感に対し、これらの感染現象に共通する原則を見出し、提案しているのが本書です。また、本書では、このような原則の存在は我々人間が誰しも変革を起こす潜在能力と知的活動の力を持つことを意味している、とも述べられています。本コラムの読者が、爆発的感染の3原則に基づいて周囲の世界を眺め、「どこを押せば世界が傾くのか」を考えることのきっかけに知見を利用してもらえれば幸いです。

爆発的感染の3原則

原則1：少数者の法則

1つ目は、少数者の法則です。これは、「情報を伝える人の要因」に関する原則です。上記のような種々の社会的伝染が成功する鍵は、ある特別な社会

的資質の備わった人物が関与しているかどうかにかかっていると本書は述べています。それは、「コネクター (媒介者)」「メイヴン (通人)」「セールスマン」の3種類の人物です。

コネクター (媒介者) は人脈のプロです。知り合いが多く、また単に知り合いが多いというだけでなく、さまざまな世界、文化領域を股にかけた活動をしているという特徴を持ちます。メイヴン (通人) は情報のプロです。知識を蓄えており、また蓄えるだけでなく有用な知識を人に教えたがっているという特徴を持っています。セールスマンは説得のプロです。メイヴンは情報源の役割を果たし、コネクターが通信路の役割を果たすのに対して、セールスマンは受け手に応じて情報を分かりやすく再構成する役割といえます。

原則2：粘りの要素

2つ目は、粘りの要素です。これは、「情報そのものの要因」に関する原則です。人に強い印象を与えるための鍵は、アイデアそのものに備わる品質にあると思われがちですが、社会的伝染においては、必ずしもそうではなく、「余白の部分」で提示方法にちょっとした工夫を加えることで一気に伝播させることができると述べられています。広告や予防注射のお知らせ、「セサミ・ストリート」の成功などの事例から、アイデアの見方を変えさせる、アイデアへの渡りになる補足情報を加える、アイデアを繰り返し伝えるといった提示方法によって、

メッセージを記憶に粘らせ、行動を変えさせることができることを示しています。

原則3：背景の力

3つ目は、背景の力です。これは「情報を受け取る背景となる環境の要因」に関する原則です。これを象徴する犯罪学の理論に「割れた窓」と呼ばれる理論があります。これは、割れた窓を放置すれば、その地域には人の目がなく何をしても許されるという雰囲気を作り出し、さらに犯罪を呼び込むという環境による刺激の重要性を示したものです。幸い個人の性格の要因は変えられませんが、環境の要因は変えることができ、これをもって社会を望ましい方向に変えることができます。

本書を取り上げた動機

私が本書を取り上げようと思った動機は、私の現在の取り組みに関係しており、似たような理由で状況を改善したい方も多かろうと思ったからです。私は現在、香川県の小学校におけるプログラミング教

育の活性化や、香川県高松市のスマートシティの推進に関与しています。私は、これらに共通する課題は、関与する人材（仲間）をいかに増やすかにあると思っており、ティッピング・ポイントはムーブメントを起こせる可能性を示唆している点で魅力的に映りました。とはいえ、結局のところ、何か具体的な施策の着想が得られたわけではありませんが……。いずれにしても情報の周辺部分（情報を伝える人、情報を引き立てる情報、情報を受け取る時の背景）を考えることは1つの手段として持っておくとよいと思います。興味がある方は本書をぜひ手にとってみてほしいと思います。

(2019年10月31日受付)

米谷雄介（正会員） kometani@eng.kagawa-u.ac.jp

2010年東京理科大学工学部第二部卒業。2014年同大学院博士後期課程修了。博士（工学）。2017年より、香川大学助教。現在に至る。センサによるデータ収集、プラットフォームによるデータ蓄積、AIによるデータ解析、VRによるデータ可視化の一連のサイクル（IoT）に基づく知的支援・学習支援の研究開発に従事。教育システム情報学会、日本教育工学会、電子情報通信学会、各会員。

