

より没入感のある未来イメージを共有する「SF 的パブリックリレーションズ」の提言に向けて

——SF プロトタイピングを活用した情報発信の事例研究——

Key Message International 岩澤 康一

要旨：実際の技術などをふまえてSF作家などが想像した未来像から現在へと逆算することで、現在をあるべき未来像へと誘導することを目指す「SF プロトタイピング」という手法や、「SF 思考」と呼ばれるフレームワークを活用した情報発信が増えてきた。SF 的な想像力を意識することでより没入感のある未来イメージを共有でき、オーディエンスにとって自分ゴトになりやすい情報発信ができるのではとの期待・仮説をもとに、同手法・フレームワークを活用した事例を調査し、「SF 的パブリックリレーションズ」に向けた提言としたい。

1. はじめに

「SF が注目されている」。このような書き出しの記事をよく見かけるようになった。記事検索ツールの日経テレコンで「SF プロトタイピング」で検索すると、2022年9月16日時点では日本語記事が201件ヒットする。「SF プロトタイピング」が登場するもっとも古い記事は、2013年7月17日(201記事中3番目に古い記事)の日経の記事で、細谷(2013)の書籍の書評だった。タイトルに「SF プロトタイピング」と題した記事が登場するまでには2020年5月21日の記事(27番目に古い記事)まで待たなければならなかったが、以降の2年間で関連記事は急激にペースを上げ、180記事以上が出現した。ヒットした記事では、WIRED が設立した Sci-Fi プロトタイピング研究所¹⁾や、「SF 思考(学)」²⁾を提唱する三菱総合研究所が手掛けた案件に関する記事が多い。

2. SF とは？

本研究では、SF は(Science Fiction、Sukoshi Fushigi、Speculative Fiction、いずれの言葉の略であろうと)、科学や科学技術に基づいた、オーディエンスにセンス・オブ・ワンダーをもたらす創作のジャンルと捉えることとする。森下(2000)によれば、「センス・オブ・ワンダーとは1940年代の米国で使われた出した概念」で、「絵空事でしかない遠い世界が、その背景にある論理の一端を見せることで、小説の中の見知らぬ世界が突然親しい存在にかわり、自分の住む退屈な現実が突然見知らぬ世界に変わる瞬間のような感動をあらわす言葉」としている。

3. SF プロトタイピングとは？SF 思考とは？

WIRED の Sci-Fi プロトタイピング研究所によれば、SF プロトタイピングとは「SF 作家のもつ大胆かつ精緻な想像力を用いて産業や企業の未来を想像し、そこからバックキャストで現在に接続することである。宮本(2021)は「複数の人数でサイエンス・フィクションを創作していくことで未来のビジョンを考える手法」で、「定まった形式があるわけではなく、ケースによって自由に方法論を試せる」と定義している。また、似た概念として「SF 思考(学)」を提唱する三菱総合研究所によれば、「SF 思考」とは「SF の持つ、人の想像力を広げる力、登場人物を主体にして未来の社会を描く力、エンターテインメントとして人を楽しませる力を利用して、産業を創出する」ような思考法と説明している。

4. 本研究の問題意識・目的・仮説

本研究の問題意識はまず、訴求力がすでに一般市民に意識的・無意識的に広く受け入れられたジャンルとしての SF やそれをテコにした SF プロトタイピングなどを、情報発信者(広報・PR パーソンを含む)が意識的にもっと活用すべきではないかということである。

また本研究の目的は、SF 的想像力を重視したこのコミュニケーション施策を、「SF 的情報発信」、ひいては「SF 的パブリックリレーションズ」、「SF 的コミュニケーション」として、その有効性が認められるならば今後は、実務での活用を促すこと、また、広報研究のテーマとして昇華することである。

そして、SF 的想像力を用いたメッセージやストーリーは、オーディエンスにとってより没入感を与え、より自分ゴトとして受け止められるため、望ましい未来イメージの共有がより主体的になされるのではないかということが、本研究の仮説であり期待でもある。

5. 本研究の先行研究

2022 年 9 月 16 日現在、国内で刊行されている SF プロトタイピングや SF 思考を扱った書籍は、細谷(2013)、藤本ほか(2021)、宮本ほか(2021)、樋口(2021)の 4 冊しかない。広報を主題に据えた研究はない。ウェブ記事などは WIRED.jp を筆頭に、ITMedia NEWS 記事連載(現時点で 7 記事)があるほか、大手紙に加えて東洋経済、エコノミスト、Wedge などの大手ビジネス誌などが取り上げた記事がある。海外では米アリゾナ州立大学に Center for Science and the Imagination(CSI)³⁾が存在し、関連研究の書籍や論文に加えて、イベントやポッドキャスト配信などを積極的に実施しているが、現時点では本研究は、多くの海外文献・資料の調査までには至っていない。

6. 本研究の調査方法・位置づけ

本研究は、文献調査を通じて、主に日本での SF プロトタイピングや SF 思考を活用した情報発信事例を探し出し、そのリスト化とともに、実施内容の分類と分析、考察を試みる調査方法を用いた、新しい広報戦略・戦術、コミュニケーションの様式に関する事例研究と位置付けている。

7. SF プロトタイピングや SF 思考を活用した情報発信事例(紙幅上、一部紹介)

民間企業による事例(順不同)としては、

- マイクロソフト社:「Future Visions」プロジェクト。オリジナルの小説やイラスト、Productivity

Future Vision と題した動画(2009、2011、2015)3本を発表。

<https://news.microsoft.com/futurevisions/>

- SONY:「ONE DAY, 2050」。ソニーのデザイナーとSF作家がコラボ。SFプロトタイピングの手法で「2050年の東京」を描いたSF短編小説集。製品デザインの動画も並置。ウェブサイト自体も実験的。<https://www.sony.com/ja/SonyInfo/design/oneday2050/#/>
- 清水建設:「建設的な未来」。日本SF作家クラブとコラボ。2019年から続くSF短編小説シリーズ。<https://www.shimztechnonews.com/topics/sf/index.html>
- サイバーエージェント:「ミラーワールド/メタヴァース時代のメディア・広告の未来」をテーマにするSFプロトタイピングを活用したコンサルティングサービス。WIRED、PARTYとコラボ。<https://wired.jp/branded/2021/06/07/sci-fi-prototyping-cyber-agent-ws/>
- 小岩井乳業:「2030年の乳業メーカーの事業モデル」を表現したSF短編小説。Anonとコラボ。新規事業立案プロジェクト。小説は社外には非公開。https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2206/17/news035_2.html(自社発信なし)
- 他にも日立、日産、ブリジストン、リコー、富士通、テラ・ラボ、ATOUNなどが挙げられる。

行政による事例(順不同)としては、

- 農林水産省:フードテック官民協議会による「2050年の食卓の姿ワーキングチーム」。SF思考を活用してフードテックが導入された未来の食卓の姿を描いたSF短編小説集とイラスト。三菱総合研究所とコラボ。<https://www.maff.go.jp/j/kanbo/fitaku.html#sf>
- 東京都下水道局:「東京地下ラボ 下水道xSFプロトタイピング」。学生とコラボして「下水道の可能性を、想像力によって拡張する」をテーマに、SFプロトタイピングを用いて、2070年の下水道を考察。小説に加え日記、アニメ、CG模型、マンガ、他にも培養肉、都市計画などで表現。<https://chika-lab.tokyo/index.html#special>
- 内閣府ムーンショット型研究開発制度:日本の破壊的イノベーションの創出を目指し、従来技術の延長にない、より大胆な発想に基づく挑戦的な研究開発(ムーンショット)を推進する国の大型研究プログラム。SFプロトタイピングの活用を表立って謳ってはいないものの、アンバサダーにはWIRED編集長の松島倫明氏などが名を連ねている。<https://www8.cao.go.jp/cstp/moonshot/index.html>
- 他にも、鎌倉市、JAXA、日本科学未来館などが挙げられる。

8. 事例の分類・分析

事例を分類してみると、1. 社内ワークショップ型、2. コンテンツ制作型、3. 製品開発型の3分類が確認できる。

1. 社内ワークショップ型は、SFプロトタイピングやSF思考のフレームワークを活用した社内ワークショップで、SF的想像力を意識することで新規事業や製品開発、経営戦略立案などにブレークスルーを見出そうとする試み。事例では、清水建設、サイバーエージェント、小岩井乳業、ブリジストン、富士通、テラ・ラボ、ATOUN、農水省、東京都下水道局、内閣府などが該当。このパターンは、2

や3の前段階として実施することが多いため、大半の事例にあてはまる。また、外部には発表されず、社内でコンサルティングやワークショップを実施するのみにとどまる事例も多いと考えられる。

2. コンテンツ制作型は、主にSF短編小説の形で、ウェブサイトへの掲載やPDFなどの形でコンテンツが外部発信される試み。今回取り上げたほとんどの事例が該当。また小説のみならず、動画、アニメ、マンガ、CG 模型、イラスト、計画など、さまざまな表現形式のコンテンツ制作を成果物とする。事例としては、マイクロソフトや東京都下水道局などが顕著。また今回は紹介できなかったが、スウェーデンの Swedish Research Council (Formas)⁴⁾では、Radical Ocean Futures と題して海洋生物保護などに関する小説に加えて、イラストと朗読などをウェブ上で発表している。なおコンテンツは、小岩井乳業の事例のように、成果物としての小説が社外には公表されないこともある。これは1のパターンと同様、外部に公表されない潜在的事例が存在していることを示唆する。

3. 製品開発型は、事例ではATOUNによるパワードスーツ開発や、細谷(2013)が紹介しているインテルのケースのように、情報発信のためのコンテンツ制作よりも、製品開発のためにSFを活用して試作品(プロトタイプ)制作を重視する試み。こちらは情報発信よりも製品開発寄りに重心がある点で、本研究で主に取り扱う事例とはやや性質を異にする。

9. おわりに

提言までに、SFプロトタイピングやSF思考のフレームワークを活用した情報発信の事例が今後さらに増え、そのコミュニケーション施策としての有用性が説得力を帯びてくれば、情報「発信」の際のみならず、SF的な想像力をもって情報を「受信」することも、今後のメディアリテラシーの一部となるのではないか。そして情報の受発信にはSF的想像力を持つことが望ましいとの認識が浸透した暁には、SF作家の介在を都度は必要とはせず、各個人・組織レベルで実施可能な情報発信の考え方・ノウハウ、業務として、「SF的パブリックリレーションズ」が浸透するのではと、期待している。

注

- 1) <https://wired.jp/sci-fi-prototyping-lab/>
- 2) <https://www.mri.co.jp/50th/events-sf/index.html>
- 3) <https://csi.asu.edu/>
- 4) <https://radicaloceanfutures.earth/>

文献

- 樋口恭介(2021). 未来は予測するものではなく想像するものである 考える自由を取り戻すための<SF 思考>
筑摩書房
- 藤本俊也・宮本道人・関根秀真(2021). SF 思考—ビジネスと自分の未来を考えるスキル— ダイアモンド社
- 細谷功・島本範之(2013). インテルの製品開発を支えるSFプロトタイピング 亜紀書房
- 宮本道人・難波優輝・大澤博隆(2021). SFプロトタイピング—SFからイノベーションを生み出す新戦略—
早川書房
- 森下一仁(2000). 思考する物語 SFの原理・歴史・主題 東京創元社 など