

# 楽じゃないから楽しい

京都先端科学大学

川上 浩司

「不便」とはどういうことでしょうか？

ここではとりあえず、「楽ではない」としておきましょう。正確ではなさそうですが、遠からずな定義だと思えます。ところで、日本人は楽と楽しいに、同じ漢字を使います。よく考えてみると、違和感がありませんか？

「不便益、つまり「不便から得られる益」を考えるために、よく学生たちと思考実験をします。お題は、「便利（楽）にすると残念なこと」です。学生たちの空想

の産物を、いくつか紹介します。

「ねるねるねるね」、練るとききました

まず、ちょっと想像してみてください。ねるねるねるねは、四十年近くも売れ続けるロングセラーヒット商品で、ご存知のように粉を水で溶いて練って自分で作るのが楽しいお菓子です。それなのに、この手間を省くために「あらかじめ練ってある、ねるねるねるね」が売り出されたら、どうでしょう。残念な感じですか。ちなみに、ねるねるねるねを作っ

20

いるメーカーは、「甘栗むいちゃいました」というお菓子も作っています。買いた手の手間を省くべきところと、あえて手間を残すべきところを、わかっていらっしやる。

プラモ、作るとききました

このサービスマンも、残念な感じですか。プラスチックモデルは、自分で組み立てること自体が楽しいし、自分で工夫したからこそ世界に二つとないものが完成するのが楽しいのに、その楽しさを奪うサービスマンです。買いた手の手間は省けていて、楽ではありませんが。

デアゴステイーニ、揃えとききました

デアゴステイーニはご存知のように、毎週少しずつ部品が届き、長い時間をかけて部品を組み立てて完成させるとい

仕組みです。たくさんシリーズがありますが、たとえば「戦艦大和を作る」シリーズは、全九十号です。一週間に一つずつ届くとすると、実に二年近くかかります。これでは手間がかかるだろうと、全号揃えて一括お届けサービスマンがあったら、どうでしょうか？ なんなら「ついでに大和、組み立てとききました」オプションも付けて。楽ですが、残念な感じがします。

21

ラスボス、倒しとききました

ラスボスとは、コンピューターゲームにおいて物語の最終局面に待ち受けているボスキャラで、このキャラを倒すとゲームがコンプリートします。つまり、ラスボスを倒すことがゲームの目的です。でも、その目的を達成するには多くの手間と時間がかかります。そこで、楽

