

## 不 便 益 な バ ト ル

京都先端科学大学

川上 浩司

不便だからこそ得られる良いこと（益）についての連載をしています。今回は、「制約」という切り口から。一般に、制約がある、つまり好き勝手できないことは「不便」なことと言われます。私たちに「不便」をもたらす要因は色々ですが、そのなかでも「制約」に関連するものは多そうです。あれをするな、これをするなと言われることは、煩わしいものです。

ところが、不利益事例の中には、この「制約」をうまく使って益を得ているものがたくさん見つかります。たとえば

「遠足のおやつは300円まで」。いつもは母親が買い置きしてくれたおやつで満足していた子どもたちが、遠足の前日にはスーパで一時間ぐらいかけ、自分ならではのギリ300円のお菓子の組み合わせを吟味します。300円までという制約が、子どもたちのおやつに対するモチベーションを向上させています。

フィルム式カメラも、そうです。「写ルンです」の30周年記念として2016年に数量限定販売された復刻版は、デジタルネイティブの若者たちによって即刻完売しました。デジタルでは出せない風

合いがインスタ映えするというのが理由かもしれません。ただ、テレビの街頭取材で高校生ぐらいの女の子が「あの不便がいいんですよ！」と答えていました。37枚しか撮れない、シャッターを押すときには写真の出来栄がわからない、失敗してもやりなおせない、制約（不便）が良いのだそうです。

家を建てるのに新築よりリノベを好む人も、そうです。リノベと比べて新築は、制約が少なく好きなように設計できます。一方で新築と比べてリノベは、既存の柱などの建物の強度に関わる構造体は踏襲しつつ、非構造体でもセンスよく再利用したいものです。このような制約を満たすように頭を巡らすことは、時間がかかるという意味では「不便」なことではありますが、逆に自分の家のことを考える機会を増やしてくれて、家を建てることを「自分事」にするという益を与えてくれます。

このような「制約があるという不便」は、新しい不利益システムをデザインする時にもよく使います。たとえば2022年の本誌11月号で紹介した「京都、左折オンリーツアー」。京都の街中を歩いて観光地に向かう街歩きツアーはたくさんの人が楽しんでいます。それに「右折してはいけない」という制約を盛り込んだツアーです。右折すれば目的地に近づくことがわかっているのに、その交差点は通り過ぎて左折を三回しなければなりません。楽しそうでしょう。碁盤目状街路を持つ古い街ならではの、です。

また、制約を加えることは、物事をゲームやスポーツのように楽しいものにするコツの一つでもあります。制約（ルール）のないゲームやスポーツなどはありません。ルールがゲームやスポーツを楽しくしているからです。そこで、不利益の周辺で発案された、ともに名前に「バトル」が含まれるものを、二つ紹介

します。

ビブリオバトル…書評合戦です。書評など、今や便利に「いつでも、どこでも、だれでも」ウェブに掲載することも、読むこともできる時代です。これに対して、不便にも「いまだけ、ここだけ、僕らだけ」で書評を交換するイベントが発案されました。数名が紹介したい本を持参して集まり、順番で制限時間内（一般には5分）に書評を語り、最後に全員が「どの本が一番読みたくなったか」を挙手で投票してチャンプ本を決める、というシンプルなルールです。

不利益の研究を始めた頃、私の研究室のポスドク（博士研究員）であった谷口忠太氏（現在、立命館大学教授）の発案です。シンプルなルール（制約）が書評の魅力を押上げてくれたようで、全国の大学、高校、中学校、小学校、図書館、書店、企業研修に広がり、2014

年までは全国大会を東京都が主催してくれました。地方予選は2013年までに47都道府県に広がり、当時は180の公立図書館、216の大学で実施されています。

プレストバトル…ブレインストーミング合戦です。ご存じの人も多いと思います。ブレインストーミング（ブレスト）とは直訳すると脳味噌嵐、頭の中を嵐が吹き荒れるというイメージです。これは、集団でアイデアを出し合うことで連鎖反応や発想の誘発を狙う技法です。発想には拡散と収束がありますが、ブレストは「吹き荒れる」感じで拡散的に発想するための手法です。収束はブレストの後にとっておき、ブレストの間はとにかく中途半端で無茶苦茶なアイデアを大量に拡散的に発想することが求められます。

ところが、プレストの経験がある人にはわかってもらえると思いますが、ブレストに参加しても「うーん」と唸ってア

アイデアを練りに練ってから出そうとする人や、参加しているフリをしてほとんどアイデアを出さない人がいます。そこで不利益的にはプレストに「制約」という不便を導入しました。当時、隣の研究室の助教（学生時代は私の研究室の弟子）であった平岡敏洋氏の発案です。

5人ぐらいずつのグループに分かれます。制限時間内（一般には20分）にプレストをして発散的にブアだけど大量のアイデアを出します。次に、制限時間内（一般には10分）に5人がそれぞれ一つのアイデアを選んで個人でそのアイデアをリッチにし、5人で先鋒、次鋒、中堅、副将、大将を決めます。最後にバトルです。まず先鋒戦。各グループから先鋒が出てきて制限時間内（1分ぐらい）で順番にプレゼンをし、最後に全員の挙手でチャンプアイデアを決めます。これを、次鋒戦、中堅戦、副将戦、大将戦と続けます。

参加者は全員自分がバトルになるのですから、プレストの時の拡散的アイデア出しも積極的に参加し、他人のアイデアにも平気で乗っかって自分なりのアイデアに繋がります。選んだアイデアを個人でリッチにする段階は、収束発想段階に当たります。ここでも、バトルに勝ちたいのは人の性、アドレナリンがたくさん出ているようです。制約があるのは不便なようですが、ゲームのルールだと思っ

川上 浩司（かわかみ ひろし）

一九六四年生まれ。京都大学工学部、同工学研究科修了。京都大学助教・特定教授などを経て京都先端科学大学工学部教授。不利益の研究で学会論文賞・出版賞多数。著書に『不利益という発想』（二〇一七）など多数。