

デザイン学ユニット 川上浩司、情報学研究科 平岡敏洋
 儀プロダクション 谷雅徳
 三菱鉛筆 若宮清彦・高梨和彦・切田和久

不便益な

くずDEC 😊

工学研究科 小林素直・教育学研究科 栢田恵

こんなペンって不便！

- ・書くために、本体のパーツを組み立てなければならないペン
- ・崩れてバラバラになるペン



でも、くずDECOなら...

- ◇ 自分オリジナルのペンが作れる
- ◇ 友達や彼氏と自由におそろいが作れる
- ◇ パーツの交換ができる
- ◇ 自分だけのパーツも作れる

自分だけ感・友達とのコミュニケーションが生まれる！



フィールドテスト

対象：京都市立D中学校
 女子学生 14名

- 実施内容：
- ・2人1組で実際にペンを自由に作成してもらう
 - ・作った感想、ペンに対する感想をインタビュー
 - ・調査中の様子をビデオ撮影

女子中学生の反応

【作った感想】

- ・楽しい！
- ・崩れる、難しい
- ・自分だけのものって感じ

【使用方法】

- ・みんなでおそろい
- ・友だちへのプレゼント
- ・お互いのを作り、交換する

女子中学生にとって、くずDECOは不便益である！



不便益チーム内から不便益を問う
 -素数ものさしの利用調査を通して-

柳岡開地¹・仲山千佳夫²

¹京都大学大学院教育学研究科 ²京都大学情報学研究科システム科学科

手間や時間がかかる、あるいはユーザーの認知リソースを割き、特別なスキルを要求する事物が、逆にユーザーに益を与えることを不便益という(川上, 2013)。本研究では、三菱UNIと共同で開発した「マトリョーシカペン」の失敗を通して、「不便益」という構成概念を改めて問うことと、「不便益」の生成過程を検討することを目的とした。

問題

本研究では、はじめに「便利」とは手間がかからないこと、「不便」を手間がかかることと定義し、手間をかけることで得られる益である「不便益」を得られる文房具を開発した(Figure 1)



Figure 1. マトリョーシカペン

5層の柄を1つ1つとっていく(不便)ことで、中のペンを使えるようになる仕組み。柄の部分に記憶したいことや覚えておきたいことを書いて、メモ代わりに使える(益)文具を目指しました。「本当にそんなに柄の部分を見るのか」「記憶したいことはそれほど多くあるのか」

→ 本研究では、不便益を動機づけるものとして、目標の益をはじめに基準にしているのか？(目標重視) 手間がかかる手段に益を見出しているのか？(手段重視)を検討することを目的とした

方法

☆ 参加者 15名 (一般の方, 20代5名, 30代3名, 40代3名, 50代1名, 60代3名)

☆ 課題

素数ものさしと普通のものさしで線を引く、線を測る作業を5分間2回にわけてやってもらう。

↓
 長期的に使う場合はどちらのものさしを愛用するかを質問(仮想的な長期的選好)

↓
 17センチの線をはかる作業と10センチの線を引く作業をやってもらい、どちらのものさしを用いたか行動指標をとった。さらに、なぜその行動をとったか理由を書いてもらった(短期的選好)



結果

素数ものさしのよかった点 → 15名中12名が(例:簡単な頭の体操になる・頭を使うので賢くなりそう)と指摘
 素数ものさしのだめだった点 → 15名中15名が目盛りに関する不便を訴えた

長期的な選好 → 普通のものさし15名(例:線を引くごときで頭を使いたくない・「素数ものさし」はものさしでしょうか)

短期的な選好 → 普通のものさし10名(例:慣れているから、確実にはかりやすいので、素数ものさし5名(例:せっかくだから使ってみた、指標がわかりやすかったから))

考察

・短期的な選好は長期的な選好よりも動機づけられていた。しかし、投機的行動を行った人も、その背後にある益が自分にとって重要かを判断し、長期的には使用しないと考えた可能性がある

・ユーザーは不便による益を理解していても、使用しない可能性がある
 → ユーザーは、不便を動機づけるものとして、プロセスよりも目標を重視している可能性がある
 → 魅力がありかつ、「こんな工夫をしたらどうだろうか」と思える目標が存在することで、不便が必然的にもたらされる。つまり、不便益は、目標と直結しているものであり、単独では存在しえないことが示唆された