

# 2015年度前期FBL/PBL1 不便益をもつコトのデザイン

白砂優希(教育学研究科) 竹内和巳(工学研究科) 川上浩司(デザイン学ユニット 教授)  
川上祐子(情報学研究科) 清山陽平(工学研究科) 平岡敏洋(情報学研究科 助教)  
小山純汰(情報学研究科) 水野雅晴(経営管理大学院) 谷 雅 徳(関西大学総合情報学部 客員教授)  
夏 晨 嘯(経済学研究科)

## 不便益とは？

客観的に不便な道具を利用することによって  
主観的な便益を獲得すること

- 不便とは: 時間がかかる、頭を使う、手足の動作が必要なことなど
- 便益とは: 主体的喜びのこと
- 不便益の例: 素数ものさし、紙辞書等々



## 三条商店街で聞き取り調査

三条会商店街の価値(たとえば)

- 頻繁に行われているイベント
- 歴史ある建造物
- 数ある老舗と知られざるエピソード

これから必要なこと

- 固定客を増やし、年齢層を広げる
- 店主同士、店と客とのコミュニケーションを増やす
- 価値を再発見する機会を作る



商店街に対する認識を共有し不便益をデザインする

## 不便益を考えるにも3つのアプローチがあるのではないかな？

1. 問題解決 : 商店街の抱える問題を解決するために不便益を使う
2. 価値発掘 : あえて不便にすることで商店街がもつ価値(益)を発掘する
3. 創発 : 対象となる根拠なしに不便益をもつコトをアイデア出さず



それぞれ3つのアプローチから商店街における不便益をもつコトをデザイン

## 問題解決チーム

- 「参上隊」という商店街の有志団体に着目
  - 商店街のイベントの企画&運営の中心
  - 今まで培ってきた技術やノウハウがある
  - 新しいメンバーが入らないので後世に引き継げない
- 「オープンな場所での会議」という不便を提案
  - 手順が違うので「疲れる」、「時間がかかる」
  - 参上隊の存在や活動の周知
  - 「今後引き継ぐ可能性」
  - 「面白い人やアイデアの発見」
  - 商店街を影で支えているのだという「主体観」も生じる

## 価値発掘チーム

みんなが見過ごしている価値(質的なオレだけ感・レア感)を、不便益を使って発掘  
その中で、商店街の引き起こすコミュニケーションや偶発というプロセスを利用  
アイデアを整理する為、不便益カードを用いた

### e.g. 「借り人競争商店街」

店ごとに買える人を限定するだけのシンプルなルール  
少ない労力で、商店街を通るすべての人を巻き込める  
買える人を借りる過程でコミュニケーションが発生  
商店街の持つ人的・物的な多様性や時間変化に、買える人の制限がランダムにかかることで、無限に多様な場面を偶発させる

## 創発チーム

- 内情を深く知っているわけではないため、調べて考えても、二番煎じになってしまうのではないかな
- 思いもよらない反応を引き起こす可能性は他のアプローチより大きく、魅力的である



三条会商店街というベースを考慮せずに、  
123個の不便益なアイデアの種を考案



厳選したアイデアの種を基に、発表会参加者と  
ブレインストーミングしてアイデアを完成させる

8月10日、京都三条会商店街事務所にて商店街役員・一般観覧者向けにプレゼンテーションを行った。  
アイデアの斬新さ・面白さにさらにひねりを加え、来街者に喜んでもらえる商店街の取り組みにしたいとの講評をいただいた。

- 【本プログラムの成果】  
着想3アプローチの発見
- 【実現に向けての課題】  
商店街との今後の協働

