

あなたの身近にある道具の進化を考えてみましょう。身近な道具ですぐに思い浮かぶのは、この試験を受験する教室で鞆の中にしまったスマートフォンではないでしょうか。

このスマートフォンをそのまま解釈すると、持ち歩ける賢い（スマート）電話（フォン）になります。人が移動しながら電話で話せるという意味では、1979年にサービスが開始された自動車電話が、日本のスマートフォンの元祖ではないでしょうか。当時の電話は今のようスマートではなく、自動車のトランクに無線機を乗せるほど重くて大きかったです。それが80年代の終わりになって持ち歩けるようになり、ようやく携帯電話と呼ばれるようになりました。90年代の終わりから携帯電話でインターネットが使えるようになり、メールやウェブサイトを見ることができるようになりました。今では名前こそフォンと呼ばれていますが、スマートフォンでは電話としてよりも、インターネットの様々なサービスを使える道具としての使い方が主流になっています。

インターネットの代表的なサービスといえば、LINEやTwitterなどのSNS（ソーシャル・ネットワーク・サービス）が挙げられます。SNSはいつでもどこでも仲間の様子を知ることができる便利なサービスですが、仲間のことを気にしすぎるとスマートフォンを手放せなくなり、いつも誰かとつながっていて自分の時間が少なくなったと感じている人も多いと思います。ほかにもスマートフォンの地図を利用することで、初めて訪れた街で道に迷う不安から解放されたり、スマートフォンで撮った写真をSNSに投稿して、遠く離れた友達から久しぶりにコメントをもらって嬉しくなったりするのを経験した人も多いと思います。

コンピュータやネットワークの技術が進歩して新たな道具やサービスが作られ、それらを使うことによって人の意識や行動が変化してきました。そこからまた新たな要望が生まれ、それがまた技術や道具やサービスの進化をもたらす。私たちの身近な道具やサービスにはこのようなライフサイクルがあるのではないのでしょうか。

この小論文では、あなたの身近にあるモノ（道具）やコト（サービス）を対象に、何がきっかけになってそれらのモノやコトが登場してきたのか、さらにそれらを使うことで人の意識や行動がどう変化したのかを考えてもらいたいと思います。

資料AからGは、さまざまなモノやコトの登場による人々の活動や見方の変化についての資料です。モノやコトのさまざまな見方を提示しますので、まずは頭を柔らかくしてください。

問1 資料AからGについて、どんなモノやコトの登場により、生活や人の意識など、何が変化したかをそれぞれ1行で簡潔に答えてください。

問2 （1）あなたの身近にあるモノやコトをひとつ選び、それが何かを解答欄に記入してください。（2）あなたが選んだモノやコトが生まれた背景と2016年現在のそのモノやコトによる生活や人の意識の変化について、解答用紙の4つの枠を自由に使って、あなたの視点で説明し、採点者を説得してください。なお、4つの枠は、左から順番に全てを使い、記述内容は文

字・図画を問いません。

問3 問2であなたが選んだモノやコトが、来るべき未来にどのような発展・進化を遂げているかを考えてください。そして、それが登場したきっかけとともに、そのモノやコトを使うことによる生活や人の意識の変化を、現在から未来を想像しながら 880 字以内で説明してください。なお、未来についてはあなたが大学を卒業した後を想定していますが、どの年代かは自由に設定してください。

pp. 147-162 (一部編集・改変)



B. リチャード・ランガム（依田卓巳訳）、火の賜物—ヒトは料理で進化した、エヌティティ出版、2010. pp. 143-145（一部編集・改変）

ウォッシュバーン（出題者注 a）ら人類学者は、ヒトの性別による分業は狩猟にもとづくと主張した。男性が肉や蜂蜜などの獲物を見つけられなかったときには、女性が食物を与えたと。しかし、これで必要なカロリーが摂取できないのは明らかだ。日中何も食べずに帰ってきた男性が、夜のあいだに生の植物を食べて必須のエネルギーを得る時間はないからだ。同じ時間的制約は、料理以前の私たちの祖先が主食を狩猟で得ていたか、採集で得ていたかという問題にも当てはまる。食物が生であるかぎり、かたや狩猟、かたや採集という分業は十分なカロリーを供給できないのだ。

かりに生食の狩猟者に食物を提供するパートナーがいて、十分な量の生の食物（自分の分だけでなく狩猟者の分も）を集めて集落に持ち帰り、狩猟者はそれをありがたく食べるとしよう。さらに彼が一日、何も獲物を捕まえられなかったと仮定する（原著注）。精巧な武器を持っている現代の狩猟採集民でさえ、狩りに失敗することはよくある。ハッザ族（出題者注 b）でも、狩猟者たちが一週間以上、大物の肉を持って帰れないことが年に数回はある。腹を空かした狩猟者はざっと 2000 カロリー（出題者注 c）を摂取しなければならないが、暗くなってから食事をするわけにはいかない。捕食者だらけの夜間に、パートナーが採集しておいてくれた木の実や葉や根を手探りで食べるのはあまりにも危険だ。地上にいるとすれば、食物を探っているあいだ、捕食者や大型の有蹄類に身をさらすことになるし、木の上にいるとすれば、手軽にまとまっていけない生の食物を樹上に運ぶのはむずかしい。

したがって、狩猟者が空腹を満たすには、日暮れ前——赤道付近なら午後 6 時から 7 時のあいだ——に食物のほとんどを食べてしまわなければならない。狩りの途中で何も食べなかったとすれば、正午前には集落に戻って、パートナーが集めてきた食物を食べなければならないだろう（彼女がそんなに早い時間に食物採集を終えていたと仮定してだが）。日中の残りの時間を、食べ、休み、食べ、休み、また食べることに費やさなければならない。要するに、生のものを食べるかぎり避けられない何時間もの食事のために、狩猟の時間がいちじるしく短くなる。そのような状態では、性別による分業そのものが可能かどうか疑わしい。

火の使用がこの問題を解決してくれた。火を使うことによって、狩猟者は食事にかかる時間を減らし（出題者注 d）、以前の時間的制約から解放された。火はまた、暗くなってからの食事にも可能にした。初めて料理をした私たちの祖先は、それで日中の数時間を稼ぐことができただろう。狩猟は、偶然を当てにした活動から、より多くの成功をめざす積極的な追跡に変わったかもしれない。現代の男性は日暮れまで狩りをして、集落に戻ってたっぷり食事をとることができる。料理が始まってから、狩猟は今日のように男女間の経済的なやりとりを前提とする世帯の発達を助けることになったのだ。

（原著注）ハッザ族に関し、「5 年にわたってすべての季節を含む 250 日以上集落生活の記録をとったところ、1 週間以上大きな獲物がなく、肉を食べられないことが何度もある」（オコネルら 2002）

（出題者注）a. 形質人類学者、シャーウッド・ウォッシュバーン

b. タンザニア北部の浅い湖を取り巻く乾燥した森林地帯に暮らす 750 人あまりの狩猟採集民。

c. 本来 2000 キロカロリーと思われそうですが、原文のまま表記しています。

d. 食物は熱を加えると柔らかくなる。その結果、生のものより速く食べることができる。

C. 関根千佳、ユニバーサルデザインの力 社会人のための UD 入門、生産性出版、2010. pp. 187-189 (一部編集・改変)

ボストン郊外に、パトリックオーハンスという小学校があります。MIT やハーバード大のそばの知的レベルの高いエリアですが、この小学校はインクルーシブ教育をごく普通に実践しています。校長先生は全盲です。視覚、聴覚、肢体不自由、知的、学習、発達などの、さまざまな障害を持つ子どもと、障害を持たない子どもが、一緒に学んでいます。同じカリキュラムを個別支援のプログラムに基づいて行い、それぞれの伸び率が大変高いため、障害を持たない子どもの親からも、この小学校で学ばせたいという希望が後を絶たない人気校になっています。あなたの身近な特別支援学校で、障害のないお子さんが入りたがる人気校は、存在していますか？将来、あなたのお子さんが事故や病気で障害を持ったとしたら、その後の教育はどうなるのか、考えたことはありますか？

高等教育における障害学生の比率も、欧米では 5~8%と言われますが、日本では 0.09%と、ほとんど 100 分の 1 です。アメリカなどの大学では、保育園と障害学生支援センターのないところはありえません。どんな小さな大学でも存在するのが当たり前、ないと公民権違反です。そしてそのトップは重度障害を持つ女性であることも多いのです。「ハーバードでは、学長も女性よ」と楽しそうにマリー・トロティアさんが言いました。彼女は障害学生支援センターのトップで、重度障害を持つ法学教授でもあります。ハーバードでは、終身教授がみんな超高齢になっても教授会に来るので、学内の歴史的建造物も全部ユニバーサルデザインにしなければならぬの、と楽しそうに語っていました。スタンフォード大学の障害学生支援センターで、障害学生は何人いるのかと、これも当事者のリーザ・シェフトマンさんに聞いたら、「知らないわ」とあっさり言われて面食らいました。

「だって、女子学生の数とか、中国系学生の数って、把握していないでしょ。ニーズがあれば支援するのがここの仕事だもの。視覚や聴覚、学習障害の学生で、教科書の電子化やノートテイク（出題者注：筆記通訳のことで、聴覚障害者の「耳の代わり」をすること）が必要だったら来るけど、車いすの学生なんかもうここへは来ないのよ。だって学内のバスはみんなリフト付きで、運転手は車いすの扱いに慣れている。近所の不動産屋は、アクセシブルなアパートをたくさん知っていて、学生の障害に合わせて適切な物件を紹介できる。みんな、ごく一般の市民として生活できるのだから、私たちの支援を必要としないのよ」。

この言葉にはアメリカの状況をよく知っていたはずの私も、かなりショックを受けました。日本では、視覚や聴覚障害の学生への支援はまだボランティア程度で、法的な保障は一切ありません。学内も段差だらけで、バリアフリーがやっと始まったばかりです。障害を持つ学生が進学できるような環境の大学は、日本ではまだ数校しかないのです。障害学生支援センターを持つ大学は数えるほどです。大学に障害を持つ学生が入学すると、地元のテレビや新聞が取材にきます。珍しいからです。

これは何を意味するのでしょうか？ 厳しい就職活動を過ぎて、やっと社会人になったみなさんの多くが、これまでその人生の中で、障害を持つ人と触れ合う機会がなかったということの意味しているのです。同じような環境、同じような偏差値、同じような授業を受けて、みなさ

んは社会人になりました。でも、あなたがこれから仕事をしていく社会全体では、もっともっと、多様な人間が生活しています。それが、あなたのこれからの顧客なのです。

あなたの会社がものづくりにかかわっているとしたら、あなたの製品を使う人の中に、もしかしたら手の不自由な人がいるかもしれません。サービス業にかかわるとしたら、お客様の中に耳の不自由な方が来るかもしれません。行政職で広報誌を作るとしたら、視力の弱い人のことを考えて書く必要がありますね。そのような、さまざまな人々のイメージを、学生のうちに身につけることなく、あなたは社会人になってしまいました。社内にも障害を持つ同僚はあまりいません。学生時代には海外からの留学生や年齢の違う社会人学生から受けた刺激は大きかったと思います。それも多様性の理解につながっていました。でも、多様な障害などのニーズのある友人を理解するという経験を、今の日本の学生は奪われた状態であるともいえます。

D. 西垣通、スローネットーIT 社会の新たなかたち、春秋社、2010. pp. 13-16

実を言えば、ファストとかスローとかは相対的なものだ。それは時間の性格からも明らかなことだろう。一つの対象をながめていても、その速度はとらえにくい。二つのものを比べるとき、はじめて速度の差があらわれる。

だから別に難しいことではない。コンピュータより電卓のほうが、電卓よりソロバンのほうがスローITなのである。指を折って計算することから比べれば、ソロバンも立派なファストITなのだが。

となれば、次のような抽象化をおこないたいくなる。ファストITとはつまり、ものごとの処理を現行より速める能力をもつ情報技術であり、スローITとは逆に、ものごとの処理を現行より遅らせる能力をもつ情報技術である、と。

せっかちな経済効率至上主義者ならここで、スローITなどいったい何の役に立つのか、と嘲笑して本を閉じてしまうだろう。ナイーヴな進歩主義者である彼らは、ものごとの処理速度をあげ効率を高めることこそ、経済活動を活性化する絶対善であると頭から信じこんでいるからである。

しかし、この抽象化は誤りではないにせよ、単純にすぎる。コンピュータ、電卓、ソロバンを比べてみると、そこにあるのは計算速度の相違だけではない。身体の入力の度合い、したがって普遍化の度合いの相違なのだ。ソロバンなら指先が細かくリズムカルに動き、視神経と脳細胞とが協調動作して演算が進められていく。熟練者と初心者では驚くほどの個人差がある。いったいコンピュータ処理にそんな相違がみられるだろうか。

誰が入力ボタンを押しても、コンピュータは瞬時に出力結果をディスプレイに表示する。そこでは、もはや、個人が身体をもって処理の現場に立ち会う機会がまったく排除されている。コンピュータ処理の時間はすみずみまで均質化され、一秒に数十億回にもおよぶ水晶振動子発振の厳格な歩調に合わせて、整然と統一的に進む。

電卓であれば、たとえ個々の演算そのものはICチップ内の均質な時間の流れのなかでおこなわれているにせよ、個人は最終的な演算結果をえるまでのプロセスをたどることができる。途中の出力は逐一表示され、次の入力動作をうながす。この反復プロセスにおいて、個人の身

体動作はまだ排除されてはいなかった。実際、電卓による技能コンテストというものも以前はあって、その会場ではかつてのソロバン技能コンテストと同じく、競技者の指先と視神経と脳細胞がすさまじく白熱する様子が見られパソコンの普及によって、こういったソロバンや電卓の技能コンテストは、昔ほどの人気を失ってしまった。ファストITの社会的効果である。

要するに、ファストITとはそういうものなのだ。単に処理を速くするだけでなく、それは人間の行為における身体性を徹底的に縮小し排除していく。身体動作の微細な凹凸、それと同期したリズムの揺れをブルドーザーのように均し、個人差を平気で押しつぶす。それは普遍化への圧力そのものであり、とりわけ個別の身体に流れる時間の均質化が進められるのである。

とすれば、スローITとは、人間の行為における身体性をふたたび回復し、個別の時間を回復させるための情報技術ということになるだろう。それがスローネット・ライフをもたらすはずだ。

E. グリーンス編、ソーシャルデザイナー社会をつくるグッドアイデア集、朝日出版社、2012 pp. 56-60 (一部編集・改変)

スピード違反は、法定速度を超えて運転することなので、それだけでも立派な犯罪行為ですし、そのせいで交通事故が増加する大きな要因のひとつです。そんなスピード違反をゼロにするために、スウェーデンが大胆な試みを始めました。それはなんと違反者に罰金を払わせるだけでなく、逆に制限速度を守って運転した人に宝くじが当たるという前代未聞の制度です。

日頃からマジメに法定速度を守って運転している人にとってはなんともうらやましくなるようなこの制度ですが、アイデアはいたってシンプルです。スピード違反を取り締まるために、まずは道路に設置したカメラで違反者の写真を撮ります。これは日本でも高速道路などで実際に行われていることですから、何も珍しいことではありません。しかし、この制度では同時に、制限速度を守って走った車の写真も撮ります。

後日、スピード違反を犯したドライバーには違反切符を、制限速度を守ったドライバーには宝くじの当たり券が送られるのです。宝くじの賞金は、スピード違反の罰金から支払われることになっています。罰金を賞金に充てているところに、なるほど！と思わず膝を打ちたくなります。罰を与えるというムチではなく、宝くじに当たるというアメを使った、素晴らしい逆転の発想と言えるでしょう。

この「Speed Camera Lottery (スピード・カメラ・ロタリー)」という安全運転宝くじ制度は、フォルクスワーゲンが主催している「The Fun Theory (楽しい理論)」で賞を取ったアイデアです。「The Fun Theory」とは、環境に対する人々の意識や行動を変えるアイデアを募集しているキャンペーンです。人間の行動を変えるためには、「楽しい！」と思わせることが大事だというコンセプトに基づいています。

アメリカ人のケヴィン・リチャードソンさんが応募したこのアイデアは、受賞しただけでなく、スウェーデンの国立道路安全協会にも正式に採用され、実際にストックホルムで試験的に導入されました。その結果、24000 台の車を対象にしたうち、3 日間でなんと 22%も平均速度が下がったそうです。

この制度について、ストックホルムのドライバーに感想を聞いてみると、「法定速度を守るようになるし、宝くじは当たるし、パーフェクトだね！」というポジティブな反応もあれば、「いつもスピードは守って走っているけど、本当に宝くじが当たるのかは怪しいものだね」という懐疑的なものもありました。ですが、恒常的にこの制度が導入されて、実際に周りに宝くじの当選者が出たり、人づてに当選した人の話を聞いたりすれば、おそらく懐疑的なムードは消えて、より積極的に法定速度を守る人が増えるでしょう。

「楽しい！」という気持ちは、人びとの行動を変えるパワーを持っています。しかも、一人ひとりに「自主的に」行動を変えさせる力があります。罰を与えられるから止めるというネガティブな「リアクション」よりも、宝くじが当たるかもしれないからやるというポジティブな「アクション」のほうが、自ら進んで行動もするし、継続もしやすいはずです。

この制度を導入したおかげで、スピード違反を犯す人が本当にゼロになったら誰も宝くじに当たらなくなるのでは？と思った人もいるかもしれません。しかし、目的は最初からスピード違反ゼロなので、それでいいのです！（的野裕子）

F. 横井軍平、決定版・ゲームの神様 横井軍平のことば ものづくりのイノベーション「枯れた技術の水平思考」とは何か？、スペースシャワーネットワーク、2012. pp.16-21（一部編集・改変）

1965年に任天堂に入社した横井軍平は、当時三代目社長の山内溥の抜擢により玩具商品開発の主任として活躍。＜ゲーム&ウォッチ＞＜ゲームボーイ＞＜バーチャルボーイ＞等の開発に携わり、花札、カードゲームの製造を行っていた任天堂を、その独創的なアイディアの数々で、世界的大企業へと成長させた立役者ともいえる人物である。いわば日本のものづくりによって世界を制した人といえるだろう。

横井軍平の生み出した“もの”（おもちゃ）はとにかく魅力的だ。子供の時から横井のおもちゃで遊び、任天堂のファミリーコンピュータにはまり、任天堂の躍進を眺めてきた世代（世間でいう76世代）への横井の影響力は計り知れない。それは“おもちゃ”で遊んだのではない。“創造に立ちあった”といえるくらい、彼のおもちゃは前衛的であり、ものづくりの哲学に満ちていた。

横井の哲学、それは「ヨコイズム」と「枯れた技術の水平思考」の2点をセットとしている。現在も任天堂の根幹になっている2つの考え方をひとまず解説しておこう。

「ヨコイズム」とは、ものづくり、ゲーム制作にあたっての横井の方法論を包括した言葉である。横井はコミュニケーションの重要性を意識したほか、色数やスペックにこだわらず、アイディアを徹底的に絞り、シンプルに自分が面白いと思ったものをつくることにこだわった。

例えば男女が手を繋ぎ、ラブラブ具合を測るための玩具＜ラブテスター＞の開発の動機は「女の子の手を握る手段として」というものであったが、見事にゲーム化し、コミュニケーションの重要性を見出した。線を繋いで対戦できる＜ゲームボーイ＞の通信ポートは、現在の携帯ゲーム機市場において、一般的な仕様となっている通信対戦の先駆けである。ゲームをしながらのコミュニケーション。それがゲームを白熱させ、大ヒットを生み出し、ブームをつくる起爆剤となる。現在のソーシャルゲームの発展から見ても、ものづくりにコミュニケーションを付

与する重要性をいち早く見出した先見の明は、いまこそ高く評価されるべきだろう。

「ゲーム作りは面白ければよく、ハイテクが必要なわけではない。むしろ高価なハイテクは商品開発のじゃまになる。そのためにごくありふれた技術を使い、それをまるで違う目的に使うことによってヒット商品というものは生まれるのではないか」という考えは、次の「枯れた技術の水平思考」につながる彼の思想を語るうえで重要である。コストバランスをとりつつ、シンプルなものづくりに徹すること。これらのヨコイズムは、いまなお任天堂のハード機やゲームに色濃く反映されている。任天堂製品の壊れにくさ、扱い易さ、独自の遊びの提供を重視する考え方といった、いわば現在の任天堂イズムと同じものである。

ありふれた技術を転移させることによりヒット商品を生み出す魔法の言葉「枯れた技術の水平思考」とは、2つの言葉に分かれる。まず「枯れた技術」。これは「すでに広く使用されてメリット・デメリットが明らかになっている技術」のことで、コストが高くない、いわば「枯れている」（コストの低い）ものを利用するということだ。「水平思考」とは、現在利用されているジャンルから離れ、まったく別のものに置き換えて使うことにより、新しいものを生み出すという考えである。当時の「電卓戦争」の余波で、液晶の需要過多で困っていたシャープの窮地を救った<ゲーム&ウォッチ>こそ、まさに「枯れた技術の水平思考」が生まれた瞬間であった。横井は新幹線で電卓を遊んでいるサラリーマンを見かけたことから<ゲーム&ウォッチ>のアイデアを思いつき、大ヒット商品を生み出したのである。これが<ファミリーコンピュータ（ファミコン）>につながり、奇跡の任天堂大躍進へとつながっていくきっかけとなった。

G. ちきりん、社会派ちきりんの世界を歩いて考えよう！、大和書房、2012. pp. 1-4（一部編集・改変）

私はフィリピンのセブ島に滞在していました。セブ島といえばビーチリゾートのイメージがありますが、実はビーチから離れた市街地に「格安に英語留学できる日本人向けの学校」ができたと聞き、私も学生さんらに混じって体験入学をしていたのです。

ある日、その学校の生徒数名で近くのレストランに行きました。そこでピリ辛シーフードやフライドライス（炒飯）など多国籍アジア料理を楽しんだ後、ひとりがデザートと一緒に紅茶を注文しました。ところが紅茶が運ばれて来たとき、みんな一斉に「えっ！？」「何これ？」と驚きの声を上げたのです。理由は、運ばれてきたのが「透明のお湯が入ったカップ」と、皿の上に乗せられた「リプトンのティーバッグ」だったからです。

日本の飲食店で紅茶を頼めば、カップの中にできあがった紅茶が入って出てきます。セルフサービスでもないのに、お湯の入ったカップと封も開けていないティーバッグが出てきたら、大半の日本人は「手抜きだ」「なんて失礼な！」と感ずることでしょう。

ところが、こういう形で紅茶が出てくることは海外では珍しくありません。特に中進国以下の国における、比較的高級なレストランではよくあることです。そして、もちろん私もそうでしたが、これを初めて見た日本人の大半は驚き、「なぜこのレストランは、こんな変な形で客に紅茶を出すんだろう？」と不思議に思うのです。



こんな形で出てきます（例）
（担当編集者が撮影したイメージ写真）

出典：ちきりん、社会派ちきりんの世界を歩いて
考えよう！、大和書房、2012。（電子版）

ではその理由を「自分のアタマで考えて」みましょう。私たちは、なぜこういった紅茶の出方を「ひどい！」「ありえない！」と感じるのでしょうか？

ひとつは私たちのアタマの中に「ティーバッグを使うのは、リーフで紅茶を作るのに比べて手抜きである」という感覚があるからです。日本人の多くは、ティーバッグはお手軽なものであり、手間をかけて茶葉（リーフ）で入れるお茶の方が本格的だと考えています。さらに「ティーバッグをそのまま出して客に手間をかけるのではなく、紅茶を作ってからもってきてほしい。調理は店側の仕事だ」とも考えているでしょう。加えて「リプトン」には普通のイメージがあり、わざわざ客に見せるものではない、という気持ちもあるかもしれません。

ところがこういった紅茶を出す店側の常識は、これとは全く異なります。まず彼らにとって、ティーバッグは茶葉より高級品です。通常どの国にも、昔から飲まれているその国の伝統的なお茶があります。それらの茶葉は大きなカゴやザルに入れられ、市場で量り売りされています。昔から庶民はその茶葉を市場で買い、家でお茶を作って飲むのです。日用品ですから価格も格安です。

それにたいして「ティーバッグ」形式で売られているのは、欧米や日本から輸入された舶来モノのお茶です。売っている場所も市場ではなく冷房の効いたスーパーマーケットで、きれいなパッケージに入っています。値段も市場で買う茶葉に比べてかなり割高です。このため彼らにとって個別包装されたティーバッグは、茶葉（リーフ）よりも相当程度、高級品のイメージがあるのです。だからいいレストランほど「うちは茶葉ではなく、ティーバッグを使っていますよ！」とアピールしたがるというわけです。

さらに、ティーバッグの封を開け、紅茶を作ってから客のテーブルに運ぶ方式を採らないことにも理由があります。それは彼らにとって「リプトン」がグローバルな高級ブランドだからです。現地企業が作っている紅茶のティーバッグの中には、リプトンの半額以下の商品もあるのでしょうか。レストラン側としては「私たちが使っているのは、正真正銘の高級品であるリプトンですよ！」と主張したいために、わざわざティーバッグの封を開けずにカップに添えて出してくるのです。そうしないと客から「このティーバッグは本当にリプトンのものなのか？リプトンのティーバッグの外袋をさらに添えているだけで、裏では安いローカル商品を使っているんじゃないのか？」という疑いを生んでしまいます。

これが、「お湯の入ったカップ」と「お皿に乗せたリプトンの未開封ティーバッグ」を別々にテーブルに運んでくる、レストラン側の考えです。