

「アーキタイプエンジン」プレゼンパターン

背景：東日本大震災やいじめ問題において、何が正しい情報で何が間違った情報なのか判断できなかったことは記憶に新しい。ビックデータの時代と言われる現代、インターネットによる情報の共有化が進むとますます見たい現実しか見なくなることは容易に想像できるだろう。

では、このまま情報の共有化が進んだ未来で何が起こるのだろうか。どんなことが問題となり、どんな解決法が出てくるだろうか？そのことをユーザとともに考えたい。

アート・デザイン寄りのプレゼン（デザイン手法の提案が中心）

目的：

未来に起こりうる最悪の出来事を描いたシナリオを考え、その出来事と解決法をスマホアプリで再現する



アプリがユーザにもたらすもの：

アプリで再現することにより、情報の共有化が最悪な状況に向かった場合に私たちはどうしたら良いのかや問題そのものについてを考えるきっかけになる

モバイルを使ってロールプレイさせて、問題に気づかせ考えさせるツールのデザイン

問題を提示するデザインの系譜
クリティカルデザイン・ラディカルデザインなど

ロールプレイさせるデザイン？
ゲーミフィケーション

モバイルである意味・メリット
ロールプレイさせる意味・メリット

問題と解決策を
ロールプレイする

ネット社会の予防接種

クリティカルデザインの
プラットフォーム(のひ
とつ)をつくる