

# 「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 計8P前後の論文の流れ

□ は引用

東日本大震災やいじめ問題において  
何が正しくて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

国家でさえも、情報を伝えると国民がパニックになるのではという不安から重要な情報を国民に伝達しない=エリート・パニックが起こった

情報の混乱を招いたのは、自分が共感できるか否かで情報をフィルタにかけてしまう人の性質に原因がある

その情報を適切に理解して行動に移すことができる人々は多くない。また適切な情報が供給されないことにより、情報の正しさを共感できるか否かで判断する傾向がより強まる

さらに見たくない現実には物語化されてフィクションとなり、出来事の背後にある問題が十分に検証されないまま忘れ去られ、再び同じことを繰り返してしまう

大きな声に惑わされず自分で情報を判断するには、情報の背後にある問題に気づき考える必要がある

どのような状況でどのような問題が生じその問題をどう解決すれば良いかというパターンを記述した「パターンランゲージ」など、問題を発見して解決する手法はあるが、どちらかといえばまだ専門的

問題に気づいて考えることをもっと手軽にできないか

なぜ問題に気づいて考えることが難しいか

「問題解決は目標の決定、現状と目標(あるべき姿)との差異(ギャップ)の発見、それら特定の差異を減少させるのに適当な、記憶の中にある、もしくは模索による、ある道具または過程の適用というかたちで進行する」。(ノーベル経済学賞を受賞したハーバート・A・サーモン氏の言葉から引用)

つまり現状があるべき姿にならないのは何らかの原因があり、その原因が何かということが人々の間に知られるようになるとそれが社会問題として認識される。ただ認識するためには経験や知識が必要となる

現状を冷静に把握したり経験を客観的に振り返ること、出来事のあるべき姿を描くことは問題発見・問題解決のための教育をある程度受けなければ難しい。そのため現状と理想の差に気づいたとしても、それを問題として認識しにくい(とデザインプロセスの授業の中で学生さんを見たりアンケート取ったりして感じて)

ハーバート・A・サーモンさんの言葉が正しいとするなら、現状を把握しあるべき理想の姿や解決法を提示すれば、問題に気づいて考えることができるのでは？

そのベストな方法はクリティカルデザインではないか。クリティカルデザインは価値観などを仮定し今の現実とは異なる可能性を持つ世界があることを想像させて、問題を提示するデザインのこと(アンソニー・ダン&フィオナ・レイビー氏のインタビュー記事から引用・和訳)

クリティカルデザインによる作品は必ずしも実現可能性は問われない。シナリオやビデオで異なる日常を提示しまだ存在していない社会を想像させることで、一般的なデザイン思考より多くの理想の姿や解決法を提示することができる可能性がある

まとめ:  
現状を把握しあるべき姿や解決法を提示すれば、現状があるべき姿にならない原因に気づき問題について考えることができるかもしれない。そのためには現状を把握した上で異なる日常やまだ存在していない社会を想像して、既存の解決法や実現可能性に捉われずより多くの理想の姿や解決法を出す必要がある

上記を手軽に体感する方法があれば・・・

問題が引き起こす出来事と理想の姿や解決法を再現、ユーザがそれらを体感することで出来事が理想の姿にならない原因に気づき、問題について考えるきっかけとなる

クリティカルデザインのプラットフォームであるという根拠は？  
何が疾病に・免疫の効果に・ワクチンに該当するのか

↑が予防接種であり、クリティカルデザインのプラットフォームともなり得る？