

「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

背景:

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。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。さらに見たくない現実が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。専門家がいつも必ず正しいとは限らないが、市井の人々が専門家の意見よりも声の大きい有名人の意見や多くの注目を浴びた記事のことさら重要視するのはあまり良い傾向ではない。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。しかし専門家ではない人々がそのことを簡単に行えるツールはさほど多くない。今回はクリティカルデザインの方法を参考にして、人々が問題に気づいて考えるための手軽なプラットフォームを提案する。

目的:

状況が最悪の事態にならないため・再び同じことを繰り返さないために、人々が問題に気づいて考えることのできる手軽なプラットフォームを提案する

方法:

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やキットで再現する

ユーザにもたらすもの:

アプリやキットで再現することにより、出来事が最悪の状況に向かった場合に私たちはどうしたら良いのかを考えるきっかけになる

シナリオ

ノベル・漫画・動画
などとして展開

問題を認識する
問題と解決法の例をエンター
テイメントという形で提示。
アプリに含まれることも

アプリ・キットとして
展開

問題を体感する
こうなったら怖くない?何か
対策立てなきゃと思わせる
ようなコンテンツ+対策の例を
体感できるコンテンツ。問題と
解決策を体感することで、問題
に対して理解と共感を深める

参照:今回の作品が扱う問題

多くの人々が東日本大震災などで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。ビックデータの時代と言われる現代、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。このままネットによる情報の共有化が進むと、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?

参照:今回の作品のシナリオ

- ・度重なる炎上等を恐れた人々は常に自分の発言をチェックし,大きな声だけを共有するようになった(最悪の出来事)
- ・抵抗する人々はそれぞれ独自の対策を取っていた。ゲーマーたちは様々なアーキタイプ(キャラクター)を自動的に作り出し、そのアーキタイプが世界をどう解釈するかシミュレートさせるアプリケーションを制作した。ゲーマーたちはそうして生まれた多くの視点や思考を吸収し、もう一度自分自身を再構築することで考えるということを取り戻していこうとした
- ・自分のアーキタイプと他者のアーキタイプを交換する者が現れた。そうして失ってしまった自己を取り戻しているようだ