

問題

震災やいじめ問題で何が正しい情報なのか判断できなかった。

このまま情報の共有化が進んだら一体どうなるだろう？

いつものやり方（コンセプチュアルアート寄りのメディアアート）

状況をシナリオにして、パフォーマンス等で再現しつつ表現。学部2年生から作品は問題をプレゼンするためのツールであるという信念のもと、その問題をプレゼンするのに適したメディアをその都度選んで制作。お客さんからの問題に関するフィードバックの多さや一定時間お客さんを拘束してじっくり問題について観て考えてもらうことができるということから展示より舞台表現として見せるのがベストなのではと学部3年生のときに一応結論を出したものの、修士制作時に舞台表現としての見せ方とのバランスに悩み引退。その後、デザイン業を仕事として行うことで問題を解決するための道具を作るという経験をする。

（今まで授業や本で学んだなど理論としてしか理解していなかった）それ以来、問題を解決するための道具を作るという方向にシフトしていく。2011年度にクリティカルデザインと出会い、今まで自分がやってきた、コンセプチュアルアート寄りのメディアアートとデザインの間とも言えるこのデザイン手法の可能性に今は関心を持つ

みんなはどう思うだろう？
どう考えるだろう？
アーリーアダプター（新しモノ好きで先見性のある人々）は当然考えるだろうが、そもそも学者や技術者よりみのもんたさんを信じるような一般の人々がこの問題に気づいて考えるには、何かきっかけやツールなどが必要なのでは
（バカにしているわけではなく、学生さんたちを見ていて確信したが、問題を発見するにはある程度の訓練や教育が必要だろうから）

自分が抱えている問題をマクロな視点・ミクロな視点から考えられるような学生さんを育てるためにはどんな教育プログラムが良いか、
という自分の課題

学生さんではなく、みのもんたさんを信じるような一般の人たちだったら？

クリティカルデザインは教育的な側面もあるの
で、何かできないか

作品は情報の共有化について考えようぜ！というコンセプトになっているが、その作品を考えて作
るためのデザイン手法は最悪の状況にならないた
めに問題に気づいて考えるための方法を提案して
いる

いつものように展覧会で作品を見せてお客さんと話し込む方法ではアーリーアダプターにしか伝わらない。もっと一般化するにはアートの手法では無理ではないか
（頭のネジを飛ばしてギーク層に受けそうなネタに走った作品を考えるなら別だが、今後はあまりそういうことしたくない）

今話題性があり、人々がよく接しているもの＝スマホ

スマホアプリで何かできないか？
教育または広告的なものになる？

もし「情報の共有化が引き起こす問題」についてジャンル：教育でアプリを作るとしたら？

こうなったら怖いよね、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

これは予防接種や避難訓練と近いのでは？

参考：「ネット社会の予防接種」次回作

何もできない、ただそこにいることができるだけのロボット。このロボットが社会に入ったときに何が起こるのか、それをもとに新しい生き方を考える。実際出来てくるものは、再現＋解決シナリオを書いた小説アプリと20xx年の何もできないロボットを再現したキットを予定。大人の科学みたいな感じ。