

人は痛い目みないと分からない?!「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。そして人々の不安に対して「大丈夫だ」と答えてくれる識者を求めてしまう。専門家がいつも必ず正しいとは限らないが、ネットによる情報の共有化が進み、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を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。しかし市井の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、人々が手軽に問題に気づいて考えるためのプラットフォームを提案する。

震災以前は日本がどこかおかしな方向へ向かっていたり、システムが破綻していることに気づいていても、それを公言したり具体的な方法で解決しようとする人は少なかった。せいぜいアーティストやデザイナーをはじめとする問題解決を仕事にする人々が坑道のカナリアとなる程度だった

震災以後、社会が抱える問題に対して人々は相当意識的になってきた。もし次に震災のような危機的状況となったときに自分自身で状況を読み、判断し、考えて動かなければ生き延びることすらできないことが今回の震災で自明のこととなってしまったからだ。また原発問題を通してエネルギー問題への関心が高まり、原発に依存しないために社会はどう変わる必要があるのか・そのような社会にするために政治はどうあるべきかということを入々が意識し出したことも関係している。

博報堂生活総研の資料「Life After 3.11」では 2006 年からほとんど動きのなかった「社会全体のためには不便なこともガマンできると思う」「何か社会のために役立つことをしたいと思う」が震災後に大きく上昇しており、「社会のために役立つことをしたい」といった生活者の意見が多いことが見てとれる。博報堂生活総研はこれらの意見が多く挙がった理由として、震災によって社会全体として取り組むべき課題があらわになったためと分析している。

これらのデータから、社会が取り組むべき問題について人々が意識し出したことが分かるが、時間とともにそれも風化する危険性がある。

人は痛い目に合わない問題について意識したり理解しようとししないのだろうか？それならば、痛い目を仮想経験して問題に気づけば良いのでは？

想定外の事態に遭遇し、なぜこうなってしまったのか・なぜこうならなかったのかと出来事の原因を見つけなければ前にも後ろにも進めない状態になって初めて、情報や出来事の背後にある問題に気づく。問題解決を仕事とする人々は日常にある小さな違和感を見つけ出すことに長けていて、その違和感を観察して分析することで問題を見つけるが、一般の人々は相当大きな違和感でなければ問題に気づくことは難しい。震災によって日々の違和感に気づくことができるようになった人は増えたが、まだその数は多くないだろう

問題に気づくためには日常の違和感に敏感になる必要がある。しかしそのためには痛い目にあったり想定外の事態に遭遇するなど何かきっかけが必要となる。

違和感に気づく

クリティカルデザイン

今の現実とは違う世界を想像させて、「もし～だったらこんな問題が起こるかもしれない。それならこのような解決法が考えられる」と問題や解決法を観客に考えさせるデザイン。アニメや漫画、映像など分かりやすい形を取ることで、たくさんの意見やストーリーを観客から引き出すことが可能（ドラえもんやエヴァ、ガンダムなどもクリティカルデザインの一つとされている）

痛い目や想定外の事態に遭遇する

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