

<実践報告> 「エンターテインメント × 科学」の可能性 The Possibility of "Entertainment × Science"

佐伯恵太*, 宮田龍*, Ayane*, とび chan.*
Keita Saiki, Ryu Miyata, Ayane, Tobichan.

I. はじめに

「日本における科学コミュニケーション元年」と言われている 2005 年から、まもなく 20 周年となる。今日までに、科学コミュニケーションに関する様々な研究や実践がなされてきたが、時代の変化に伴い科学コミュニケーションに求められる役割は常に変化し続けており、第 6 期科学技術・イノベーション基本計画（内閣府）では、「より多角的な科学コミュニケーション」の必要性が唱えられている。

本稿の執筆者である佐伯恵太、宮田龍、Ayane、とび chan. の 4 名は、エンターテインメントの知識や手法、スキルを用いたサイエンスコミュニケーション活動をそれぞれ実践しており、2023 年 4 月には「エンターテインメント × 科学」を掲げた任意団体「asym-line（アシムライン）」を結成した。本稿では、それぞれが実践してきた内容を紹介しながら、「エンターテインメント × 科学」の可能性について検討していきたい。

II. 役者的アプローチで取り組むサイエンスコミュニケーション（佐伯恵太）

1. 「伝え方」という言葉から想起するもの

私は現在、俳優・サイエンスコミュニケーターとして活動している。両者は関わることのない活動のように感じられるかもしれないが、俳優として培った知識や経験、スキルは、サイエンスコミュニケーションに大いに役立っていると感じている。

サイエンスコミュニケーションにおいて、「伝え方」は極めて重要であるが、サイエンスコミュニケーションにおける「伝え方の工夫」とは、年齢や理解度に応じて科学的・専門的な用語等を適切に使用することや、関心度の違いに対応して、構成や言葉選びを工夫する、といったものを指すことが多い。一方、「伝え方」という言葉で多くの役者が想起するのは、感情の発露やコントロール、発声の強弱、抑揚、身体表現等である。基本的に、役者が役を演じる際には、台本に台詞が書かれているため、役者は決まった台詞の中で「どう伝えるか」を工夫するのだ。しかしながら、サイエンスコミュニケーションにおいても、後者の意味での伝え方の工夫は極めて重要であると考えている。

2. 宇宙人役を演じる（YouTube 科学番組の事例）

筆者がプロデュース・監督・出演を務め、2021 年 4 月に開始した YouTube 科学番組「らぶら

* asym-line

ボキゅ〜」。この番組では、研究者や専門家の方々に、小学校高学年の子どもたちにもわかる内容で研究や科学についてお話いただいている。「らぶラボきゅ〜」には、惑星Qという架空の惑星と、その惑星の住人である「Q星人（宇宙人）」が登場する。私はQ星人の一人、エイト特派員役を演じている。伝え方や表現の工夫で内容を正しくわかりやすく伝えるだけでなく、宇宙人に扮して振る舞うことで視聴者を惹きつけ、記憶に残る動画を作ることができる。研究者や専門家の方々には、無理に何かを「演じていただく」ことはしないものの、Q星人たちの明るさや楽しげなムードが伝播し、撮影は楽しく円滑に進められることが多い。その様子は、ぜひ動画をご覧ください。現在は、「らぶラボきゅ〜」の世界観やキャラクターを活用した、サイエンスワークショップ等も手がけている。特に、小学生や未就学児を対象にしたリアルイベントでは、本題に入る前の段階で子ども達の心を掴むことができ、その効果を実感している。



図1. YouTube 科学番組「らぶラボきゅ〜」の事例（筆者作成、写真：二次利用許諾済）

3. 「表現する」「伝える」を意識する（高校の探究学習での事例）

次に、2023年10月に、城西大学附属城西高校1年生の探究学習内の特別ゼミとして行われた授業について紹介したい。筆者は外部講師として、全10コマの授業を担当した。授業の内容は、生徒達が興味のある科学に関するテーマについて自ら調べ、スライドを作成して発表してもらうという一般的な形式であるが、ここにも生徒達が伝え方に目を向け、表現を意識・工夫するための要素を取り入れた。暴太郎戦隊ドンブラザーズの雉野つよし役としての活躍も記憶に新しい、俳優の鈴木浩文氏をゲスト講師の1人としてお招きし、俳優目線での表現の工夫や、伝えるための技術についてお話いただいたのである。

メインテーマは「意識と無意識」。日常では誰もが普通に行っている挨拶や、簡単な会話でさ

え、役を演じる（台詞の通りに喋る）となると難しい。あることを意識すると、それを自然にこなすことが困難になる。ところが、役者は常に多くのことを意識し、同時にそれを無意識で行っているかのように、自然に演じている。つまり、意識と無意識の間を行き来しているのである。このことは、科学を題材にしたプレゼンの場であっても、同様に重要である。より伝わりやすく、心に響くプレゼンとなるようなプランを考え、反復練習によって自然に表現出来るよう磨いていく必要があるのだ。鈴木氏からは他にも、注目を集めるためのテクニック等、具体的な技術についても指南いただいた。無論、これらの意識や技術は、一朝一夕で身に付くものではないが、最終プレゼンにおいて、それぞれの生徒達が伝え方や表現の面で、何らかの工夫をしていることが窺えた。



写真 1. 左から佐伯恵太（筆者）、鈴木浩文氏。（写真：二次利用許諾済）

4. 表現する前段階のプロセスとその活用について

前述のように、役者は「表現」を大切にしているが、同様に「台本読解」及び「役作り」も極めて重要である。作品の主題の理解、シーン毎の目的の把握、そして、役の心情や行動原理を一つ一つ想像・理解・身体化させていくプロセスである。ここで発揮されるスキルもまた、サイエンスコミュニケーションに活かせるものであると感じている。

昨年見学したとある大学院での授業では、大学院生達が「ALPS 処理水」に関する基礎知識や

安全性について、立場が異なる様々な相手を想定して説明する授業を行っていた。入念なりサーチや事前準備の努力が十分に感じられる発表であったが、「相手の気持ちを理解して寄り添うこと」については、必ずしも意識しきれていないようであった。或いは、その重要性はわかっている、立場の異なる相手の気持ちを慮るための有効な手段が見当たらなかったのかもしれない。役者が役の気持ちを理解するためには、「役の履歴書」の作成や、その役に関連する様々な場所に足を運ぶこと、或いは、役に近そうな人物（実在する人物の場合は本人）の映像を観たり、自らが想像しやすいことに置き換えて考えたりすることもある。これらはごく一部であるが、上記の授業においてもおそらく有効な手法であると考えている。来年度からは、非常勤講師として授業に携わることとなったため、授業の中で実際に役者的なアプローチを導入したい。

5. これから

これまで、俳優・サイエンスコミュニケーターとしての活動を両輪で続けていく中で、様々な可能性を見出すことが出来た。引き続き、あらゆる可能性を模索しながら、役者的アプローチで取り組むサイエンスコミュニケーションについて、本稿をご覧いただいた皆様ともぜひ議論していきたい。

Ⅲ. サイエンスミュージック：歌詞の共感を用いた新しいサイエンスコミュニケーションについて(とび chan.)

1. 音楽を使ったサイエンスコミュニケーション

筆者は、サイエンスクリエイターとして、科学を題材にしたオリジナルソングの制作など「サイエンス × 音楽」をキーワードに活動している。本稿では、サイエンスミュージックを科学コミュニケーションの新たな手法として探求する。音楽を通じて科学概念を伝えることの効果と、筆者の活動を通して得られたサイエンスミュージックの可能性について論じる。

2. サイエンスミュージックの楽曲例

まず、「サイエンスミュージック」の定義についてだが、科学に関する用語が含まれている楽曲をあげると枚挙にいとまがない。しかし、本章では特に、科学を明確なコンセプトとして取り入れている楽曲に焦点を当て、「サイエンスミュージック」と定義している。日本のポピュラー音楽における「サイエンスミュージック」の代表的な例として、以下の楽曲が挙げられる。

- スイヘイリーベ 〜魔法の呪文〜 / かっきー&アッシュポテト
- アトミック恋心 / ナユタン星人
- ノーベル賞受賞者が絶賛した本を歌にしてみました[†] / 市岡元気

[†] タイトルはないものの Youtube に楽曲として公開されているため、動画タイトルとチャンネル名を記載。楽曲の内容からサイエンス・ミュージックであると判断した。

これらの楽曲では、歌詞に科学用語が頻繁に用いられており、一般にはなじみの薄い元素や物理現象も、理解しやすい表現で引用されている。こういった楽曲は科学用語の暗記を始め、科学への興味を喚起するきっかけとなっているだろう。筆者自身も「スイヘイリーベ ～魔法の呪文～」が科学への興味を深める契機となった。

3. 比喩的アプローチの可能性

筆者は、サイエンスミュージックの可能性として、特に作詞の比喩的アプローチに注目している。比喩的アプローチとは、科学現象を人間的な現象に置き換えることで、科学概念をよりイメージしやすく、共感を得られやすくするアプローチである。筆者の楽曲「ビュレットを満たして」では、中和滴定の操作を恋愛における気持ちのすれ違いによって比喩し、下記のように表現している。

一歩また一歩近づいてく 流れ落ちた涙の数
一歩また一歩遠のいてく 気づかずにすぎてゆく

こういった表現は、聴き手が持っている前提知識によって歌詞の捉え方が大きく異なるといった性質を有している。



図2. 筆者の作詞作曲したサイエンスミュージック「ビュレットを満たして」ミュージックビデオ（筆者作成）

科学知識が豊富な理系には、「あの科学現象のことか」と捉えられ、科学にあまりの興味のない

い人にとっては普通の恋愛ソングとして聞こえるのである。この点はサイエンスミュージックならではの面白い表現方法と言えるだろう。しかしながら、サイエンスミュージックを制作する上では言葉選びに十分注意を払う必要がある。というのも、あまりに科学現象と乖離した表現を使用すると、科学的に誤った知識や考え方を一般に広く伝えてしまう危険性があるためである。ただし、その上で一般の視聴者層にも十分共感性の高い歌詞でなくてはならず、自由に作詞する場合に比べ作詞の難易度は比較的高くなる。そのため、筆者は *asym-line* において、作詞の添削をメンバーに行ってもらい、科学的な表現として問題がないか、また、理系、文系問わず共感される歌詞表現であるかなど、複数の客観的フィードバックをもらい制作に反映させている。

4. サイエンスミュージックにおける作詞の面白さ

サイエンスミュージックの制作において、“聴き手”を意識することは非常に重要なポイントである。しかし、筆者はサイエンスミュージックの最も面白く興味深い点は、むしろ作詞者自身の内面的な発見にあるのではないかと考えている。具体的には、作曲の度に、題材となる分野の科学現象と、感性・感覚的な捉え方の共通点を見出す作詞プロセスであり、このプロセスを経ることで多くの気づきや発見があるという点についてである。例えば、筆者は「光の性質」をテーマに作曲した際、光の波長や三原色の性質を喜怒哀楽にたとえて表現することにした。その際、私は「人の感情は光の色と対応させて捉えることができ、それらはシームレスに混ざったり分離されながら、変化していく。」といった、光と心の関係性に関するいくつかの考察を得た。これらの考察を通し、光とは何か、色とは何か、明暗とは何かなど、科学的な複数のトピックについてより深く自分の中で考え、理解することができたように思う。

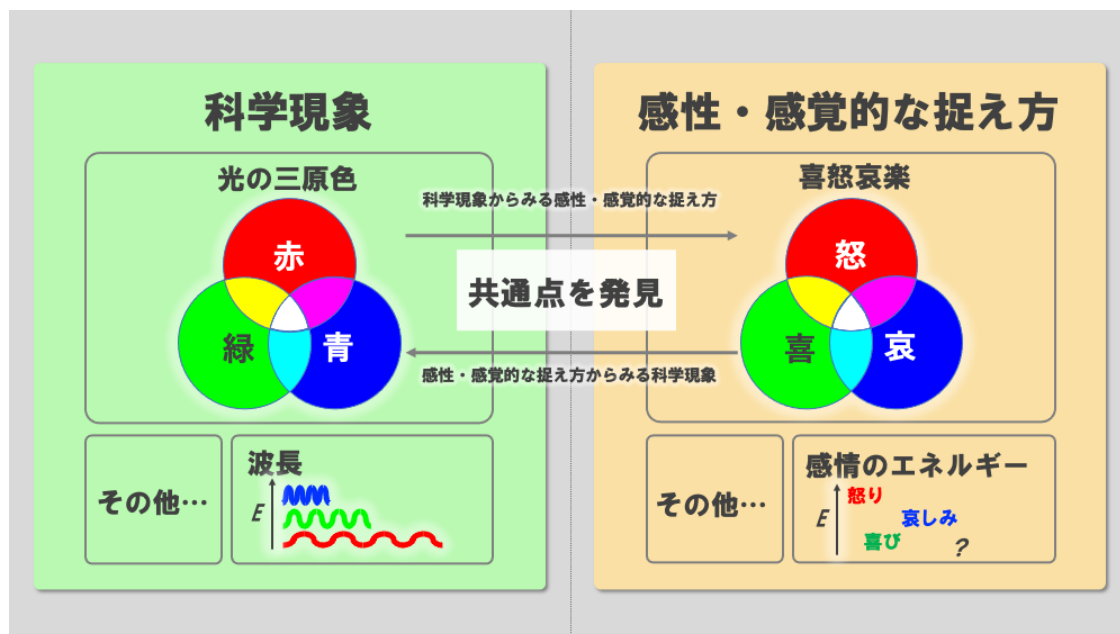


図 3. サイエンスミュージックの制作において科学現象と感性・感覚的な捉え方の共通点と相違点を見出すプロセスの概念図（筆者作成）

このように、サイエンスミュージックの制作は、科学現象と感性・感覚的な捉え方の共通点と相違点を見出すプロセスと捉えることもでき、それらの考察から、世界の法則性を新たに見出そうとする取り組みである。そして、その取り組み自体が、そもそも科学的な探求であるため、サイエンスミュージックの比喩的表現を用いた作詞プロセスは科学的探求力を養う上でも、有用であると仮説立てることができる。

5. 今後の科学 × 音楽の展望

本章では、サイエンスミュージックの作詞表現を中心に、音楽と科学を融合したサイエンスコミュニケーションについてその可能性や効果を述べた。筆者としては、サイエンスミュージックにとどまらず音楽ライブの演出における先端科学技術の活用など、多様なサイエンスコミュニケーションにも可能性を感じている。実際に、筆者が立ち上げた水素技術の普及啓発を目的とした音楽ライブ“MIZUNONE”なども、音楽を用いたサイエンスコミュニケーションの一つである。今後、筆者自身がより多くのサイエンスミュージックを作曲するとともに、それ以外の音楽を用いたサイエンスコミュニケーションについても探求していきたい。



写真2. 筆者が立ち上げた水素技術の普及啓発を目的とした音楽ライブ“MIZUNONE”プロジェクト。ライブの電源として水素燃料電池由来の電気を利用している。これも音楽を用いたサイエンスコミュニケーションの一つ。(写真:二次利用許諾済)

IV. サイエンスコミックスの多様性を目指して (Ayane)

1. マンガの新しい可能性

「マンガ」という言葉を聞いたとき、多くの人にはどのようなイメージを持つだろうか？20年ほど前だと「マンガは子供が読むもの」「マンガばかり読んでいてはいけない」等、少しネガティブで限定的な印象で語られることもあったようだが、もはやそんな時代は過ぎ、マンガを読む人口は増加し、手に取る世代も広がっている。それに伴い、マンガによってもたらされる影響も大きくなり、マンガはただ楽しむだけの娯楽としてだけではなく、伝えたい情報の解像度を高め、読者へ強い印象を与えることを可能とする情報伝達ツールとして注目されている。

2. サイエンスコミックスの潮流

科学とマンガについては、1930年代にアメリカではじまった科学、もしくは空想科学をテーマやエッセンスとして用いたSF（サイエンス・フィクション）マンガを発端とし、1950年代では日本でも「鉄腕アトム」などSFを題材としたマンガが生まれている。イラストレーションによる視覚とストーリーテリングを組み合わせたマンガの性能と人類の技術発展を担う科学の相性はよく、多くの読者を魅了した。そして、1980年代、あさりよしとお先生の「まんがサイエン

ス」などいわゆる学習マンガの一分野として科学マンガが小学生向けに出版され、マンガが学びのツールの 1 つとして認識されるきっかけとなった。多くの子供がマンガにより科学の面白さを知り、その後もマンガを読み続けることでマンガが「エンタメ × 学び」のツールとして成熟し、「サイエンスコミックス」として成り立ち始めたのである。現在、宇宙飛行士をテーマとした「宇宙兄弟」、驚きの舞台設定に科学全般をかけあわせた「Dr.STONE」や薬学と謎解きを組み合わせた「薬屋のひとりごと」(コミカライズ)、そして、地学を通じて高校生が研究者と交流する様を描いた「瑠璃の宝石」など、正確な科学的背景をもった知識とマンガをうまくマリアージュさせた作品がどんどんと描かれており、サイエンスコミックスはこれからもとりあげる分野を増やししながら、広がっていくだろう。

3. 科学研究 × 日常を伝えるエッセイマンガ

私は生命科学系の研究所で技術職員をしながら、科学をテーマにマンガを描く「サイエンスコミックライター」として活動している。最初はサイエンスという分野にこだわらずマンガの執筆を行っていたが、ある時、「研究成果については学術論文として公表されるが、そこへ至るまでの研究関係者の日常生活を知る機会が少ないのではないか?」と思い立ち、技術職員として勤務した自らの経験に基づいた「研究現場で起こる日常の話」をエッセイマンガとして執筆した。SNS や同人誌で公開を行ったところ、非常に多くの反響をいただくこととなり、研究関係者からの共感はもちろん、研究関係ではない一般の方々から「科学の研究というものは自分には関係ない世界の話だと思っていたが、自分たちの生活と共通するよくある話が少し形を変えて同じように研究現場でも起こるということを知り、思ったよりもずっと身近な場所にあるのだと感じられた」とのご意見をいただいた。多くの学習マンガでは何かをなしとげた偉人の研究や出来事しか語られないが、このように研究の日常に焦点を当てたエッセイマンガもサイエンスコミックスの新しい多様性の 1 つであると考えられる。



図 4. 「研究現場で起こる日常の話」のマンガの例（筆者作成）

4. 科学プロジェクト × マンガ広報

また、研究・教育関係者、教育関係者自体にも広報・表現ツールとしてのマンガの有効性に可能性を感じて実際に使用してみたいという方々が増え、商業マンガとして出版されている今までのサイエンスコミックスとはまた違った流れを持つ、実際の科学研究プロジェクトや研究者と直接コラボレーションしたマンガが動き始めている。私が執筆させていただいている、心を整えるバーチャル空間「MeeTaa」の紹介マンガは、実際にプロジェクトに関わる「産学官共創によるメタバースを活用した若者のこころの支援を推進するプロジェクト／YCU COI-NEXT」の参加研究者に取材を重ね、私自身もバーチャル空間を体験して制作した作品である。このようなコラボレーション作品の非常に良いところは、研究者とマンガ家が直にコンタクトを取り、協力し合うことで、研究内容の解像度を高く保ったまま、イラストやストーリー性を付与できるマンガ特有の表現力によってより伝わりやすい情報へ変換できることである。こちらのマンガも非常に高い評価をいただいております、今後も研究広報の1つとして継続していく予定である。



図 5. 科学研究プロジェクトを紹介するマンガの例（筆者作成）

5. サイエンスコミックスの多様性と新しい可能性

以上のように、現在、サイエンスコミックライターとして「研究生活エッセイマンガ」、「研究プロジェクトコラボレーションマンガ」の2種のサイエンスコミックスの制作に携わっている。どちらも今までにみられなかったタイプのサイエンスコミックスであり、研究者と一般の人々、また研究者同士など様々な関係におけるサイエンスコミュニケーションの架け橋となれるポテンシャルが期待できる。今後も、分野だけではなく、魅せ方や視点においても多様性をもたらし、サイエンスコミックスに対し、私なりの新しい一石を投げたいと考えている。

V. SF を通じて未来をつくる科学コミュニケーションの可能性（宮田龍）

1. SF と科学技術・社会の相互作用

“ロボット”と聞いてどんな姿を想像するだろうか。おそらく、家庭用の掃除ロボットから家族のようなコミュニケーションロボット、果ては映画や小説に出てくるようなまだ存在しないロボットまで思い浮かぶ姿は人によってさまざまだろう。実は、現代では当たり前のように使われるこのロボットという言葉は物語から生まれた。1920 年、チェコの作家カレル・チャペックの戯曲『R.U.R.』にてロボットという言葉は初めて登場した。物語の中ではチェコ語の「robota」という強制労働を意味する言葉から、人にな変わって労働を代替する人工的な存在の呼称として使われた。ロボットように、SF 作品が原点となっている科学技術の言葉は他にも存在する。例えば、昨今よく聞くようになった「メタバース」も元を辿れば『スノウ・クラッシュ』（1992 年 ニール・スティーヴンスン著）という SF 小説で初めて登場した言葉である。

名称の他にも、SF 作品が社会に多様な影響を与えてきた。逆に最先端の科学技術が未来の物

語を描く想像力の源泉にもなっており、SF と科学技術・社会は互いに影響し合いながら発展してきた。近年、SF が持つ想像力に注目が集まり SF プロトタイピングと呼ばれる活動や思考がビジネスなどの分野で活発に使われ始めている。

2. SF の思考法・発想力を社会に活かす SF プロトタイピング

SF プロトタイピングは SF が持つ未来の科学技術やその影響を受けた社会を描く発想の力を借りて、サービスに至っていない科学技術を元にした新しいビジネスや、未来のビジョン制作などに使われることが多い。日本でも複数の思考法、ワークショップなどの手法が開発され、多数の企業・行政が取り入れている。イノベーションを生み出す、長期的な未来を考える上でデザインシンキングやシナリオプランニングなど複数の手段がある中で SF プロトタイピングの利点としては以下が挙げられる。

- ・ SF 的な発想をすることによって思考を飛躍させた未来の在り方を想像する
- ・ 物語をつかって社会を描くことで、そこで生きる人々をリアルに描き出すことができる

上記の利点から、飛躍した発想による新しいテクノロジーと社会実装が与える影響を考え、そこで生まれる課題や新規性からバックキャストिंगして現実の事業やビジョンに落とし込むことができる。また、この SF プロトタイピングの効果について科学的に評価する研究も慶應義塾大学 准教授の大澤博隆氏や北海道大学 CoSTEP 特任助教の宮本道人氏らを中心に行われており、私も研究プロジェクトに参加している。私は SF プロトタイピングを科学コミュニケーションの手法として取り入れることができないかと考え活動している。科学コミュニケーションにおいて、科学技術の社会実装について対話し、より良い未来をつくるためには社会を生きる多様な人々をステークホルダーとして巻き込みながら進めていく必要があると考えている。その際に、SF プロトタイピングや SF 作品を元にした対話手法は、非専門家であっても意見を出しやすく、また、自分ではない他者の視点に立つことで自分にとっては幸せな未来でも他の誰かにとってはそうではないという価値観を共有しやすいのではないかという仮説を持ったからである。ここから、これまでの実践について紹介する。

3. SF プロトタイピングの科学コミュニケーションへの応用例

前職の日本科学未来館に在籍時、SF 作品とコラボレーションした科学コミュニケーションプログラムを複数実施した。トークイベント「イマジネーション×サイエンス～人工知能がつくる未来を想像する～」、「Cinema 未来館」などが代表例である。これらの取り組みでは、今まで科学コミュニケーションに接点のなかった作品ファンの方が参加してくれる、作品のシーンから問を投げかけて自由な意見を抽出できるなど SF 作品がもつエンターテインメント性の力を借りることで実現できる新たな可能性を開拓することができた。そして、現在、ムーンショット型研究開発目標 1 金井プロジェクト Internet of Brains (以下 IoB) では既存の作品ではなく、研究者とク

リエイター、参加者が一緒になって物語を作り出し、そこから科学コミュニケーションを展開する活動を行っている。IoB は神経科学やニューロテックの研究開発から身体や時間、空間から開放されたより制限がない自由な社会で人々が活躍することができる未来を目指している。社会実装を根ざしたプロジェクトにおいて、多様な人と対話しながら進めることが重要となってくるものの、現在実際に技術を体験してもらえるものはまだ少ないという課題がある。そこで、現状の研究を元にした未来を想像し、さまざまな可能性のある物語を描くことで社会からの意見を取り入れやすくすることが狙いである。現在、この活動から生まれた 1 作品目のマンガ作品『.raw』(Ququ) が公開され、小学生から大人まで幅広い層から作品を通して「早く使えるようになって欲しい」といったポジティブな意見から「どんな用途でも自由に使えると怖い」といった不安まで研究に対する意見が届き始めており今後の研究開発に向けたフィードバックとして活用され始めている。

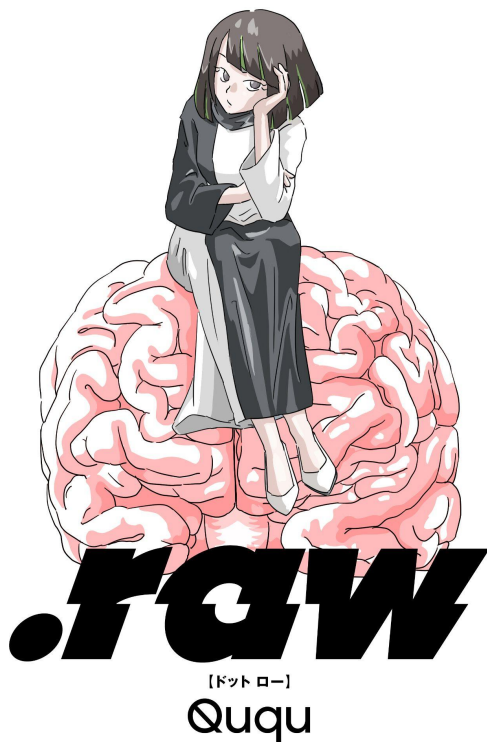


図 6. 『.raw』作品扉（イラスト：Ququ 氏、デザイン：草野デザイン事務所）

4. 今後の展望

今後も複数の研究をテーマにした作品を発表予定であり、また、作品の世界観を活用したワークショップなどの開発も予定している。

昨今、気候変動などの地球規模課題から社会の情勢、科学技術の飛躍的な発展など複雑な要素が重なり合い、未来を想像することが今まで以上に困難になりつつある。しかしながら、必ず訪

れる未来に対して行動を起こしていかなければこれまで以上に生きづらいつ況になりかねない。あらゆる可能性を考慮し、多様な価値観から未来について対話できる SF の力を借りて今後もより効果的な科学コミュニケーションの提案を行っていききたい。

VI. 現状と今後の展望

これまで、「エンターテイメント×科学」に関する個人の取り組みについて紹介してきた。現在 asym-line では、各々の活動に加えて、下記の活動を行っている。

〔活動の発信〕

冒頭で述べたように、科学コミュニケーションは多岐にわたる内容を含むことから、特定の取り組みに関する情報が分散され易い。「エンターテイメント×科学」を掲げてチームとして活動し、ホームページや SNS、本稿のような機会を通じて発信を行うことで、情報を集約することができる。

〔議論〕

チームメンバーでの情報共有や議論を discord を用いて行っている。それぞれの取り組みについて、工夫や課題を共有し、忌憚ない意見を出し合うことで、取り組みの質を高めることができる。

〔コラボレーション〕

各メンバーの章でご覧いただいた通り、一口にエンターテイメントと言っても、芝居に歌、マンガや SF 作品など様々なジャンルがあり、さらに、表現者、クリエイターとしてエンターテイメント活動に取り組む者、鑑賞者としてそれらと向き合う者もいる。それぞれの知識やスキル、専門性を活かしたコラボレーションをすることで、より多様で豊かなイベントやコンテンツを生み出すことができる。



図 7. asym-line のコラボレーション（筆者作成）

asym-line としての活動は始まったばかりである。今後は、メンバーの増員なども視野に入れながら、より活発な議論や情報発信にも力を入れていきたい。エンターテイメントの手法やスキルを用いた科学コミュニケーションの実践事例や、その可能性について惜しみなく発信し、誰もが使える知見として残していこうと考えている。また、本活動が、科学コミュニケーションにおける実践知の集約、発信のモデルケースとなること、科学コミュニケーターの横の繋がりを有効活用する事例となることを目指し、今後も活動を継続していきたい。

