

「わかりやすいけど誤解を招く」と「正確だけど難解」の対立を超えて
エンターテインメント作品が持つサイエンス・コミュニケーションの可能性と弊害

印刷博物館
学芸員
石橋 圭一 先生

事前課題：

1. あなたが考えるサイエンスコミュニケーション（以下、SC）に適した、マンガやアニメなどがあれば、具体的な作品を一つあげてください。
※マンガやアニメを見ない方は、小説、映画、Youtube 動画、ゲームなどでも構いません。
2. あなたが1で挙げた作品において、「科学の知識や世界観がわかりやすく（魅力的に）表現されている部分」と、逆に「演出やデフォルメのため、誤解を招く（あるいは事実と異なる）可能性がある部分」を、それぞれあなたの視点で1つずつ指摘してください。
※史実や科学的な正しさの判別がつかない場合は、可能性がある部分の指摘で構いません。
3. あなたが1で挙げた作品に触れた結果、「もっと深く知りたい」と思って実際に自分で調べたり、行動を起こしたこと（あるいは周囲に起こった変化など）があれば、具体的に教えてください。
なければ、行動に至らなかった理由を考えてまとめてください。
4. 以上の経験をもとに、エンターテインメント作品がもつSCの有効性と弊害に関して、それぞれまとめてください。
※演習でディスカッションを行う予定です。
肯定派と否定派を無作為に分けるため、どちらの立場に立ってもいいように、両論あげてください。

以上