



UTaTané

UTaTané 団体紹介



詳細はこちら

代表 久保田 祐貴 (東大院・情報理工)
副代表 加藤 昂英 (東大・理)
副代表 山下 萌莉 (東大・教養)

目次

- ✓ UTaTanéが提供できること & 特色
- ✓ 団体理念・信条
- ✓ 活動実績 2018年度 / 2019年度
- ✓ 活動予定
- ✓ 活動実績

UTaTanéが提供できること

学生主体・実践ベースの小さな研究室

目標：

科学や学問と人々を繋ぐための「良いデザイン」を考える

1. 実践・開発環境

最終的に「一般の方に届くアプリや展示・イベント」を作り上げるのが基本

- ✓ 筋の良いアイデアや展示案を考えるノウハウを提供可（作品・実績後述）
- ✓ 自分の作った作品群を、学内外で発表する機会&資金を提供可
- ✓ （最近は戦力不足気味だが）アプリ開発のノウハウも提供可



UTaTanéが提供できること

2. 生産的な議論の環境

- ✓ 全体活動日（月1回）：2時間程度の議論パート（団体新歓でも実施）
テーマ例：対話デザイン，オンラインにおける科学，科学と信頼 etc.
*議論がしやすいように、司会が議論の枠組みを工夫
- ✓ 団体Slack #share にて、お互いの興味を持ったコンテンツを共有
- ✓ 議論の成果などを論文にまとめるノウハウも提供（論文投稿中）



UTaTanéの特色

1. 学年・学問の垣根がない

- ✓ 所属学生：15～20名程度、新B2～D3、社会人（東大内外）
- ✓ 所属先：教養、地理・社会基盤、化学、物理、情報、機械、デザインetc.
- ✓ **B1の時点でも、メンバーと議論しながら、作品を作ることが可能**
e.g. 架空商品カタログ
: https://utatane.github.io/works/fake_product_catalog.html

2. コミットの自由度が高い

- ✓ 論文投稿・イベントなどの機会とノウハウは可能な限り提供可能。
- ✓ 海外（留学中）から遠隔で参加する人もいる。
- ✓ **会費徴収は、基本的に考えていない**（外部資金で運営を行っている）。

3. 実践・展示に関するアイデアの湧き出しが多い

- ✓ 良い作品を作るべく、メンバーで議論を重ねている：湧き出し大歓迎。

UTaTanéと肌が合う人

1. ものづくり or/and 成果発表をやりたい人

「作ったもの（開発）」を「どう人に見せるか（表現）」を両方考える
→ 開発と表現を（両方やらなくて良いが）念頭におく必要がある。

*リソースを提供できる素地は、概ね揃ってきている（資金面&環境面）。

2. 役に立つ < 面白い で動く人

メンバーの多くが非常に大切にしているのは、「アイデアが面白いか」

「役に立つ<面白い」で動いている人がほとんどなので、その思考の人の方が馴染みやすいかも？

3. 議論が好き / 苦手ではない人

- ✓ 団体内で議論をする機会が多いので、それが苦手でない人が良いかも？
- ✓ 必須ではない。議論10%，開発90%でやっているメンバーもいる。

理念

イベントを通した生活知と専門知の対話・交流

広範な専門知に裏付けられつつ、生活知や経験知に寄り添った自由度の高いイベント設計で、**一方向的な知識の啓蒙に止まらない主体的で対話的な取り組み**を促す。

信条

個々人の興味・関心を最大限に引き出す、 流動的なイベントデザイン

構成員の興味・関心を最大化する形で、**扱う内容や形式を流動的に変化させ**、**知的交流を創出しつつ**、一人一人の強みを最大限に引き出すイベントを実現する。

活動実績 2018年度 「未来の生活」

「20年後の未来の生活を描く」



- ・「生活空間の再現」により「専門家ー非専門家」や「子どもー大人」といった壁を感じることなく対話できる場を提供
- ・「対話」に加え、「生活知に基づくアイデア構成」まで達成

保育士 「子どもたちの体温を1時間に一度測るのを自動化したい」

自閉症支援 「自閉症の患者がパニックになる前に知らせてほしい」



社会実装のアイデアを、ws形式で幅広く・深く引き出すデザインが可能に



「つくる」ってなんだろう？～How Do YOU Create?～

建物をつくる、学問をつくる、小説をつくる.... 私たちの生活はさまざまな「つくる」にあふれています。「つくる」とはそもそもどのような営みなのでしょうか？[UTaTané Web Page: <https://utatane.github.io>]

Interior

展示空間としての連続性・一体性の確保

展示へのアクセス性
体験の臨場感の演出

UX Design

対話を生む場の生成

新たな知識創生のための体験デザイン

Others

各展示の空間的・体験的接続

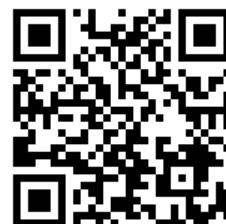
アイデアまでの一貫した統一性

活動実績 2019年度 「創造性」



・生活知を引き出す対話デザインの方法論を確立

- (1) **受容可能性**：「自分が参加しても良い」という感覚を与えること
- (2) **当事者性**：科学や学問を自分の価値観の中に捉えること
- (3) **緊急性**：その問題を考える必要がある形に持っていくこと



→よりアクティブな活動の中で、科学や学問を考えるきっかけづくりに成功

見える世界、見えない世界 ～科学と私をつなぐもの～

私たちは様々な情報を通して、世界を見ています。しかし、その当たり前が「見えない世界」を作ることもしばしば。

今年度は、科学や学問を多方面から相対化し、皆さんの中での科学と一緒に考えていきます！[UTaTané Twitterより]

<<テーマ候補>>

- ・ 科学と政治：合意形成、政治/科学の無関心層、
 - ・ 科学とメディア：フェイクニュース、情報リテラシー、ジャーナリズム
 - ・ 科学と宗教：言語、思想、[東京外大の研究者とコラボ予定]
 - ・ 科学と日常：生活に見える科学
- etc. (鋭意議論中)

活動実績1 イベント出展実績

出展一覧は [https://utatane.github.io/works/works_list.html#event_list] を参照。



<学外出展> 3件（他、数件が現在進行中）

- ・'19 11/17 – 18 サイエンスアゴラ [事務局より**採択**]
- ・'19 12/30 コミックマーケット97
- ・'20 01/26 OFF LABEL主催 「はじめての学会」 [主催者側より**招待**]

<学内出展> 6件（1件予定）

- ・'18 05/19 – 20 第91回五月祭
- ・'18 08/07 – 09 TechnoEdge2018（東大丁友会主催）[主催者側より**招待**]
- ・'18 11/23 – 25 第69回駒場祭
- ・'19 05/18 – 19 第92回五月祭
- ・'19 11/22 – 24 第70回駒場祭 [**学術企画^{*1}に選定**]
- ・'20 ???? 第93回五月祭 [**学術企画^{*1}に選定**]（出展予定）

***1 学術企画**：学術企画は東大ならではの学術性を有する企画として、委員会の広報媒体や駒場祭当日の案内サービス（公式SNS・公式ウェブサイト・公式パンフレット・案内所・立看板・ビラなど）において優先的に広報されます。[駒場祭委員会より]

活動実績2 作品一覧

作品一覧は [https://utatane.github.io/works/works_list.html#works_list] を参照.



<作品例>

・インスタ映えと記憶色

: 写真アプリでの「画像加工」を題材にし、実際の風景写真と記憶の中の色を比べながら、その違いを体感する展示。彩度・色相を含む「色」についての体感的な理解を促した。

・アイデアをつくる

: 「アイデアは既存のものの新しい組み合わせである」[J.W.ヤング]という議論を踏まえ、簡単なゲームを通じてアイデアの材料となる今の技術を分析したのち、その機能に注目することで新たなアイデアを生み出すことを目指した協創デザインの展示。

・捻じ曲げ見出し / 架空商品カタログ

: 情報リテラシー・科学リテラシーを体感的に身につけさせることを目指した展示。発信者側に立って広告や見出しを考えることにより、情報の歪曲や誇大広告などどのように起こるかを体感する展示。作成後に、他の人が作成した広告や見出しに対する分析も行った。

他、2020年1月末現在で計23件。