

ポスター作成 | 2つの目的

文章練習

最も大事なことを簡潔に伝えます
一字一句、無駄なく書きます
深く理解していないと書けません
文章力がおおいに問われます

視覚練習

写真不可 | 色不使用 | 単一書体
制約のなかで工夫してみます
創意工夫とセンスが問われます
ラインをそろえる | 分量をそろえる

プレゼンテーション3

ホーム 挿入 ホーム画 デザイン 画面切り替え アニメーション スライドショー 校閲 表示 Acrobat

スライドのサイズ 背景の書式設定

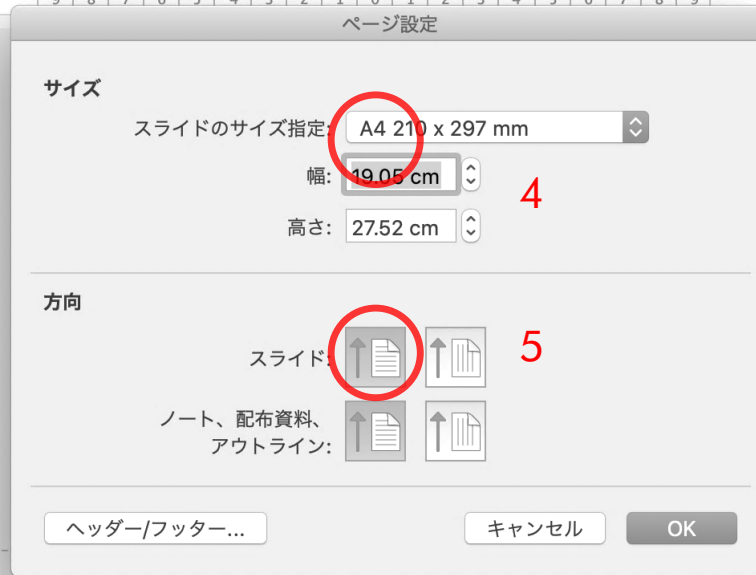
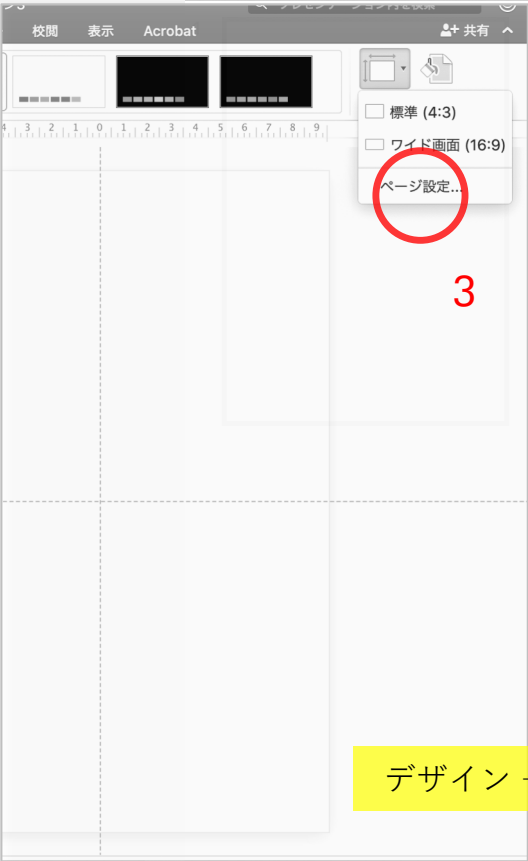
1

2

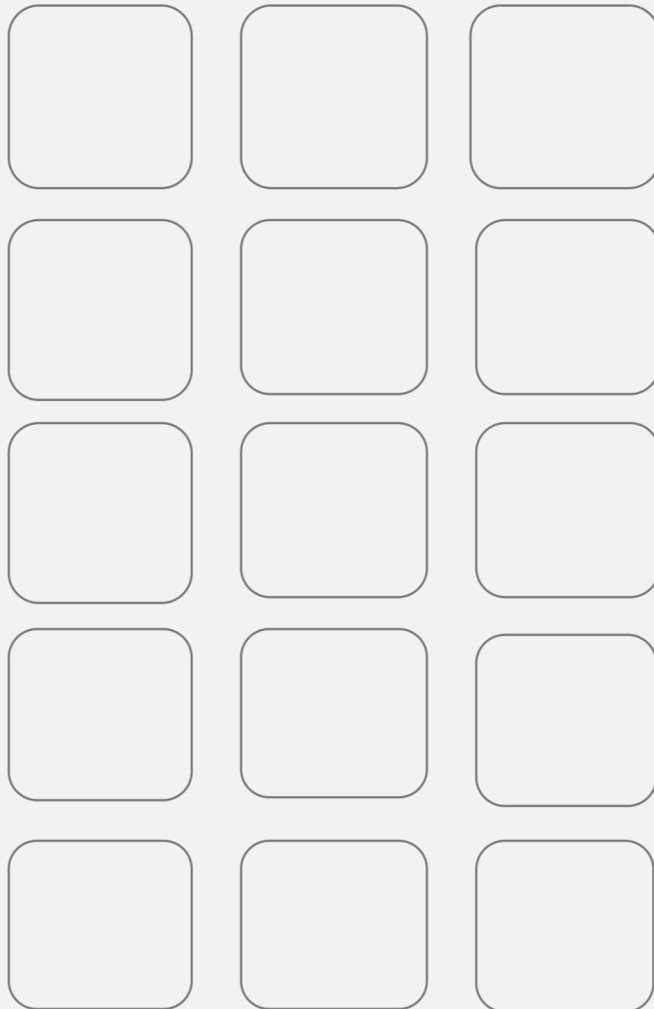
パワーポイントを使うといいでしょう
これはmacでの見えかたです
とにかくスライドをA4の設定にします。

別のソフトで作成してもいいですが
レイアウトなど
以下をご参照ください

スライド 1/1 日本語 ノート コメント 78%



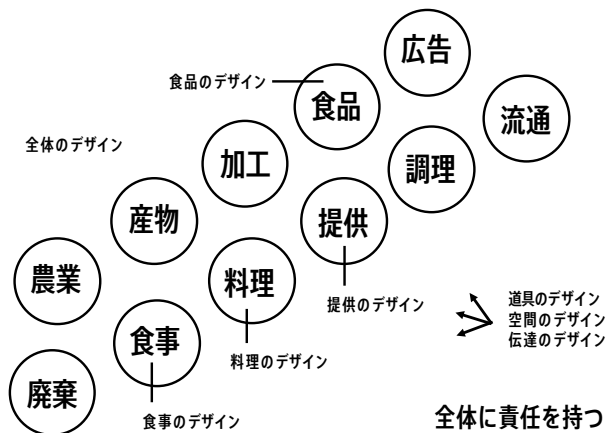
デザイン → スライドのサイズ → ページ設定 A4にサイズ指定 → 原稿の向きを縦



3 X 5 のマスに合わせてレイアウト

食のデザイン food design

食のデザインは、食にまつわる全体にかかわる仕事であり、食べものの見栄えを良くするだけの仕事ではない。食のデザインは、食材がどう生産され、食品がどう流通して、食物がどう消費され、一連の流れがどう環境に作用しているのか、社会の良好な関係をどれほど維持できているのか、食事はいかに人々を幸福にするのかなど、全体を視野に入れて計画をおこなう。



経緯

人間の生活の基礎をつくる部分にかんしては、衣服のデザインにしても、住居のデザインにしても、職業として広く認知されているのに、食のデザインは何をする仕事かなかなか想像されにくい。現実には、食にかかわるデザインの仕事は、

ように多方面で展開されてきたが、食のデザインという大きな視点や、全体について考える仕事への自覚はまだ薄かった。けれども、2009年に国際フードデザイン学会が設立され、食のデザインについての研究は盛んになっている。

理念

食にまつわるデザイン活動はすでに多様に繰り広げられており、個々の活動がそれに満足しているかぎり、大きな括りを持ち出す必要はない。食のデザインをことさら言う理由は、食にまつわる全体について考える必要

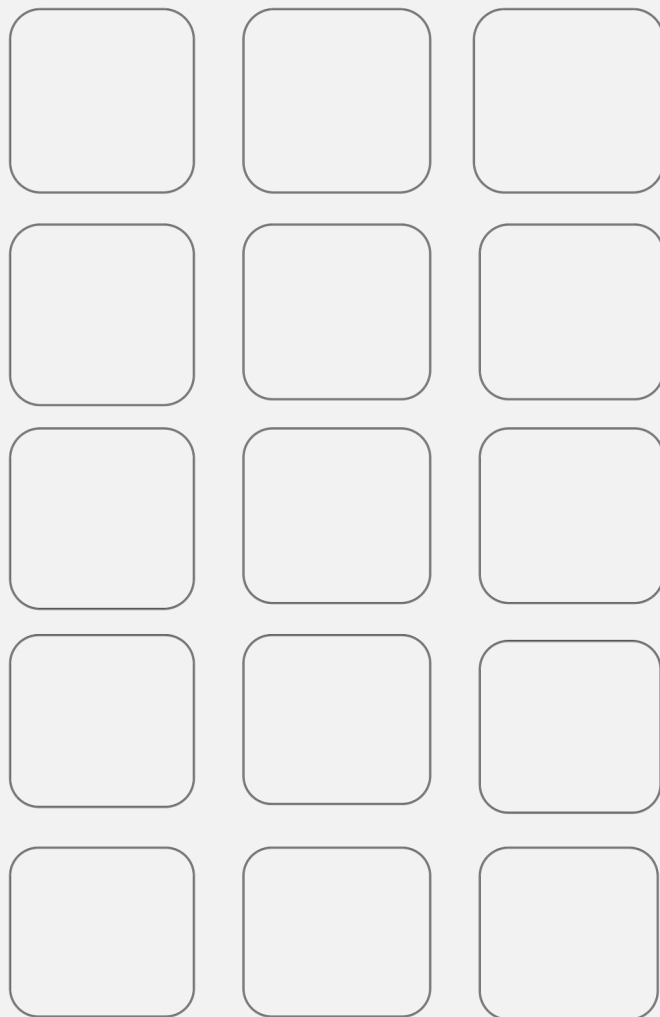
広告・流通・調理・提供・料理・食事・廃棄、と並んでいく一連の過程にほかならないが、農業の問題にせよ、市場の問題にせよ、消費の問題にせよ、健康の問題にせよ、すべては絡み合っているので、過程全体を見通した取り組みが望まれる。

仕事

食のデザインの仕事は、全体がうまく回る仕組みを考えるか、全体の流れをとらえて個々の課題に取り組むかである。全体を考えるときには、持続可能性がその大きな関心事となる。自然環境がますます優れ、社会環境がうまく文化が育まれるかが課題となる。ただし、問題解決を急ぎすぎると、市場の原理にからめとられ、本質の究明にいたらず、凡庸な考えにはまりがちである。今日では、思弁の語で言われるように、物事の前提を根本から疑い、存在しないものを生み出し、アトに通じる仕事が必要とされている。

大事なことを3つぐらいに整理

用語ポスターの例 (グリッドにぴったり合ってなくてもいいです)



3X5のマスの間に合わせてレイアウト

造形遊び

造形遊びは、紙・粘土・土・草花・光など、多様な材料をもちいる。また、校庭、音楽室などの特別教室、森や海といったあらゆる場所で、自分のイメージを具現化する。造形遊びは、小学校の図画工作の授業の一領域として実践されてきた。



従来の美術教育は、絵画のように一個の作品をつくることを目指したが、造形遊びは、空間全体を使って大規模に展開しようとする。遊びの名のもと、自由な創造行為をおとして、子どもの個性を尊重するとともに、生み出す力を育もうとする。



いかす

高学年では、色々な場所の特徴をとらえて、場所にに応じて何を生み出すかを考える。とくに、屋外において、光を感じ、空気を感知、自然の息吹を感じながら、他の仲間とその感じを共有し合い、ものをつくりあげていく。

ためす

小学校中学年になると、材料の質感を感じながら、同じ材料どうし、違う材料どうし、様々な組み合わせを試みる。雑多な素材のなから美しい秩序を生み出したり、見慣れない風景を作ったり、何かを表現したりする。



あそぶ

小学校低学年では、遊びをおとして、材料に触れることから始める。色々な材料を集めたり、並べたり、動かしたりして、材料ごとの質感の違いをとらえる。そのなかで、素材のもつ特徴や、あつかいかたを発見する。



現代アーティストは、空間全体をつくるインスタレーションを押し進め、他の場所ではありえない場所固有のものを生み出そうと試みようになった。美術教育のなかの造形遊びは、現代のこうした動向に対応する試みである。

物 とかかわる

子どもたちは、あたえられた材料から、自由にイメージを膨らませる。造形遊びでは、粘土・新聞紙・絵の具・金属片・針金といった定番の材料から、机・椅子・ジャングルジム・ブランコ・紙箱・楽器といった、図画工作の授業であまり使わなかったようなものまで使うことができる。

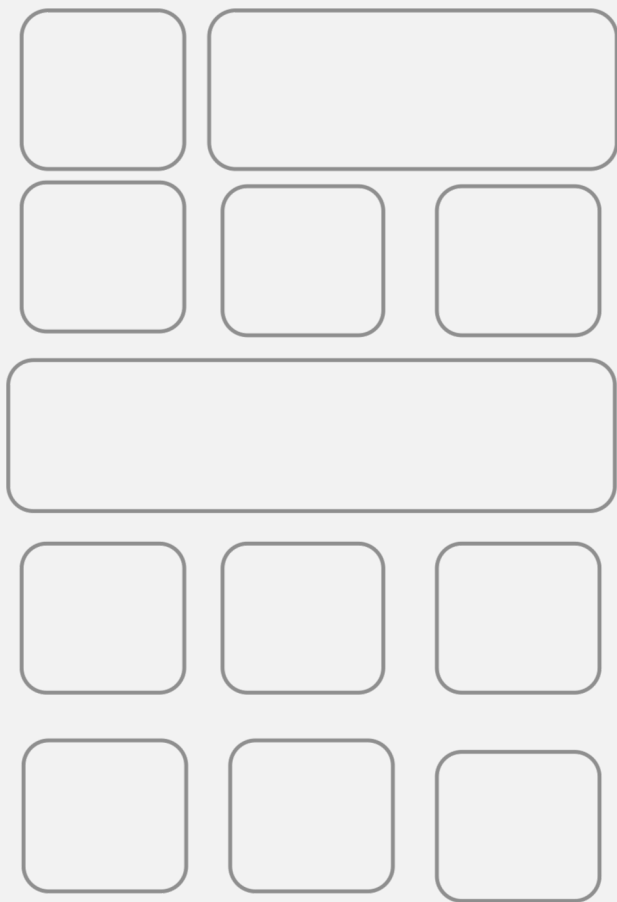
自然 とかかわる

造形遊びは、教室だけでなく屋外でもおこなわれる。海・山・森など、自然環境のなかでこそ、充実した活動を繰り広げられるだろう。造形遊びでは、自然物もまた材料となりうるのであり、草花・落葉・木・水・土・砂などに触ってみて、何が材料になるのかを吟味する。太陽の光もまた重要な材料のひとつと考えられる。

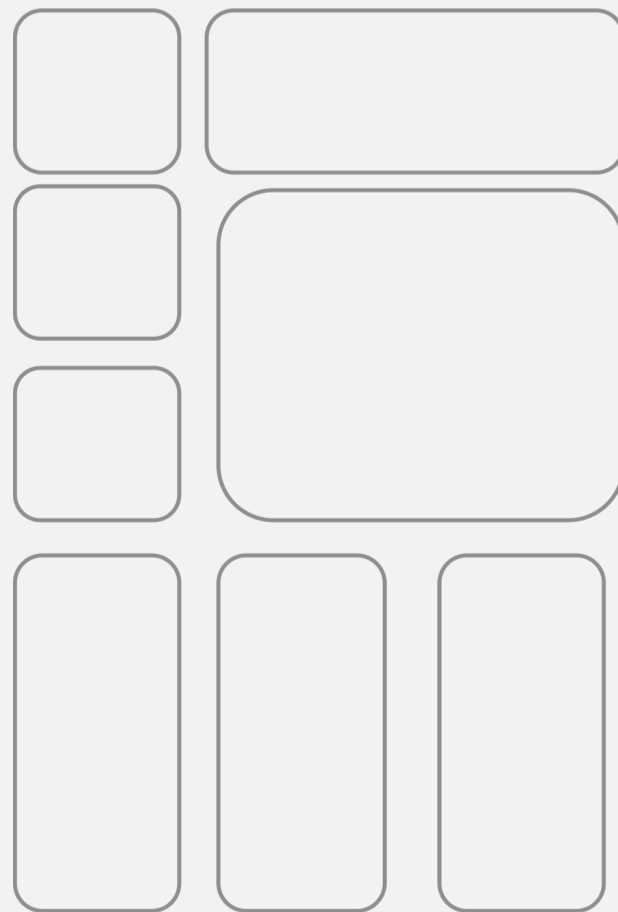
人 とかかわる

大規模なものを制作することの多い造形遊びにおいて、まわりの友達との協力は必須である。教師はときにヒントをくれたり、手助けをしてくれたりするかもしれない。ときには、家族とのやりとりのなかからアイデアをもらうこともあるだろうし、制作規模によっては地域の人とかかわりあいも必要になる。

用語ポスターの例（グリッドにぴったり合ってなくてもいいです）



文字や図表の大きさを格子の単位に合わせて決める



無数のパターンが考えられます

書道による 身体の変容

ゲームAIとは XXXXX ← ゲームAIの定義をきちんとする。ゲーム自体の定義ここではいらない。風景（ランドして書かれるようになっマリー・シェーファーが）にたいして、音風景にも注意をながして、豊かな聴覚文化を、豊かな聴覚文化を、豊かな聴覚文化をもたらしようとする意志がはまれる。音風景に気づくための音環境教育（サウンドエデュケーシ、←改行をおこなわずにブロックをつくる。

概要 200 文字程度

現状

oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo

問題

oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo

他の可能性

oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooo



第1段階

説明を簡潔に。要点だけ整理する。分かるイラストを文章の下に持つてくる。するデザイン、音楽を止めるといった、サウンドデザインにおいてポジティブな意味をもつことがある。聴覚文化をもたらしようとする。

第2段階

説明を簡潔に。要点だけ整理する。分かるイラストを文章の下に持つてくる。するデザイン、音楽を止めるといった、サウンドデザインにおいてポジティブな意味をもつことがある。聴覚文化をもたらしようとする。

第3段階

説明を簡潔に。要点だけ整理する。おさまる分かるイラストを文するデザイン、分かるイラストを文するおさまる分かるイラストを文するデザインにおいてポジティブな意味をもつことがある。音楽を止める。

実現までの過程をしめすのもよい



一種類のサンセリフ書体のみ使用

原則として色を使わない。

原則として写真を使わない。

ライセンスフリーのピクトグラムなど使う。

自前のイラストもよい。

タイトル以外の文字の大きさは9ポイント。

行間の設定は 1.5 行。

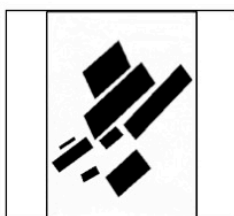
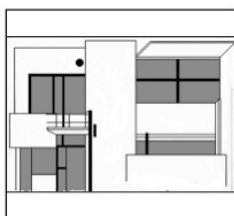
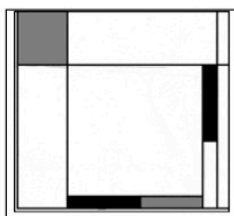
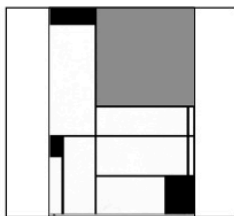
字下げなし改行なしでブロックをつくる。

タイトルおよび小見出しは簡潔に。

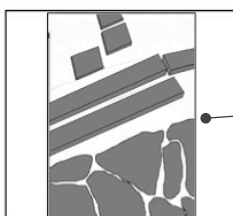
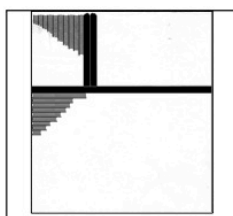
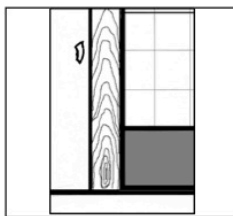
構成

composition
construction

近代の構成美



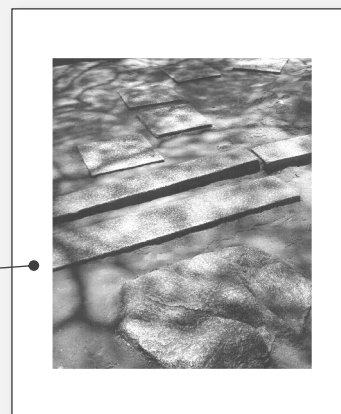
桂離宮の構成美



近代デザインは、語の意味によるならば、伝統の否定によって定義される。けれども、近代デザインは、西洋の文脈において近代特有とみられたデザインであるかぎり、非西洋の文脈にそれが持ち込まれたとき、それはかならずしも、近代特有のものと感じられるわけではない。日本の場合には、近代デザインの意匠としての特徴はたしかに伝統文化にも大いに見出だされうる。したがって、日本において1920年代から持ち込まれるようになった近代デザインは、かならずしも、伝統文化と対立するとは思われなかったし、それどころか、伝統文化の発見のきっかけになりえた。日本の近代運動において、構成の語はたしかに、近代デザインの中心理念であるだけでなく、近代デザインの関心にもとづいて伝統文化を再評価するときの中心概念にもなった。

写真を使わない理由

このような場合
写真の陰影は過剰な情報
かたちだけを見せたいなら
輪郭をトレースした
イラストのほうが効果的



色知覚 color perception

色とは、物質そのものについているわけではなく光、物体、観察者の3要素が作用した結果、知覚されるものである。人間は光から色を見分け、脳で様々な関連情報と照らし合わせることで色を解釈している。この脳の働きにより、同じ色、同じ形であっても見え方が異なってくることもある。つまり色は、その性質や周囲の色との関係によってどのように知覚されるかわかってしまうのだ。色の特性を知ること、私たちはより効果的な色の選択をすることができるだろう。



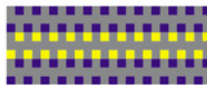
明度対比

明度対比とは、ある色が他の色の影響を受けて本来の明るさよりも明るく見えたり暗く見えたりする現象のこと。上図の中央の四角は左右同じ色だが左の背景は明度が低いため、左中央の四角は明るく見える。一方で右の背景は明度が高いため、右中央の四角は暗く見える。



補色対比

補色とは色相環において相対する位置にある色のこと。補色同士を隣接させると、お互いの彩度が増したように見える現象を補色対比という。上図の中央の四角は左右同じ色だが、左の背景を補色である緑色にすると、右に比べて、左中央の四角はより鮮やかな赤色に見える。



同化

同化とは、ある色と別の色のある色の一定のやり方で並べると、一方の色が一方の色の性質に近づいて見える現象のこと。同化するの明度・彩度・色相の三要素である。上図では、同じ色の背景が上と下の列では紫に同化してより暗く見え、真ん中の列では黄色に同化して明るく見える。



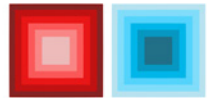
彩度対比

彩度対比とは、ある色が周りの色に影響され、彩度が高い・低いように見える現象のこと。上図の中央の四角は左右同じ色だが、左の背景は彩度が高いため、左の中央四角はくすんで見える。一方で右の背景は彩度が低いため、右の中央四角は鮮やかに見える。



縁辺対比

縁辺対比とは、色と色の接する縁の部分で起こる対比現象をいう。上図のように、それぞれのグレーを見る時左側の縁が暗く、右側の縁が明るく見える。これは隣接する部分では隣色との明度差が強調され縁のあたりだけ明度対比が起こるからである。色がついている場合には様々な対比現象が起きる。



進出色と後退色

同じ形、大きさの2つの色をおいて見た場合、暖色系の色はこちらに向かってるように進出して見える。また寒色系の色は遠ざかっていくような見え方を示す。また色相にかかわらず、明度が高くなると進出しているように見え、低くなると後退しているように見える。



色相対比

色相とは色の種類のことである。色相対比とは、ある色に対し、それに隣接する色が影響することで、ある色の色相がずれて見える現象のこと。上図の中央の四角は左右同じ色だが、左の中央四角は、よりピンクがかったように見える。一方で右の中央四角は、左よりも紫がかった見える。



残像現象

残像現象とは、ある色の紙をしばらく見ただ後に、そのまま白い紙に視線を移すと、そこに補色である色の像が浮かんでくる現象のこと。上図では赤を見た場合、網膜部分の赤に対する感度が低下し、補色にあたる青と緑を感知する網膜上の感度が上昇する生理的な現象のために、青緑色の像を生じさせる。



膨張色と収縮色

進出して見える色は必ず元の大きさより少し大きく見え、後退して見える色は元の大きさより少し小さく見えている。これらをそれぞれ膨張色、収縮色と呼ぶ。上図のように黒い服だと引き締まって見え、白衣服だと太っているように見えてしまう。

社会デザイン social design

社会責任の自覚
社会関係の構築
社会問題の解決
社会正義の実現

社会デザインは、主張する人の立場によって様々な理解されているが、ソーシャルの語の意味にそくしてみるならば、社会デザインとは、社会責任を自覚して、社会関係を構築し、社会問題を解決し、社会正義を実現しようとする、ソーシャルな関心にもとづくデザインである。現行のデザインの多くは市場に向けたデザインだが、社会デザインはそれに対抗する取り組みとして意識されてきた。市場に向けたデザインでは、特定の集団の利益が優先されがちで、多くの人々の生活の改善は二の次となり、本当に必要かどうか疑わしい品々が生み出されるばかりで、不公正が助長されやすい。社会デザインは、市場経済の恩恵を受けにくい集団に焦点をあてて、人々の相互扶助をうながし、問題解決のため本当に必要とされるものを提案するなど、人間の活動の公正さを取り戻そうとする。社会デザインは、分野というより態度にほかならないが、良い社会の理想のもと、人間どうしの関係をつくる分野であると言ってもよいだろう。

モリス

モリス William Morris は、19世紀英国で活躍した装飾美術家にしてとして知られるが、かれの取り組みのうちに社会デザインの萌芽がみとめられる。モリスは、工場での単純労働を批判し、工房での手仕事をこたわって、生産者がものをつくる喜びを得ることのできる共同体をつくらうとした。モリスは自分の会社を設立して工房生産をおこなったが、生産物はそのぶん高価になり、富裕層しか買えないという矛盾をかかえた。モリスはそこで晩年には社会主義運動に傾倒するようになる。

ババネク

ババネクの1971年の著作『現実世界のためのデザイン』は、社会デザインの考えの基本をはじめ明確にあらわした著作である。ババネクが市場に向けたデザインを激しく批判するのは、必

歴史を3段階で説明

他方において社会の点から、本当に必要なもののデザインの例を多く紹介している。出版当初、産業デザイナーから激しい批判を受けたが、時代を経るにつれて評価が高まり、各国語に訳されて読まれてきた。

山崎亮

山崎は、コミュニティデザインの語のもと、地域社会に深くかかわる仕事を繰り広げた活動家である。コミュニティデザインは、人と人をつなぐ仕事として理解されており、地域の人々がみられる問題を発見して、自分たちで解決していくよう、仕組みを整える仕事とみられている。社会デザインの展開をこのコミュニティデザインにみることができ、デザイナーの職業意識が、物のありかたを考える仕事よりも、人と人との関係をつくる仕事に向いているからである。

ユトレヒト宣言

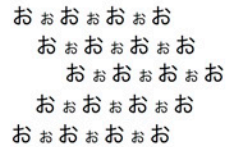
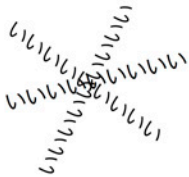
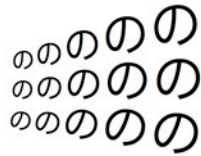
2005年からオランダのユトレヒトで社会デザインのピエンナーレが開催され、2015年にこれまで話し合われてきた論点をまとめて10項目からなるユトレヒト宣言を発表した。アメリカのデザイン研究者のマーゴリンは、21世紀になって社会デザインを主張してきた中心人物であり、ババネクをその先駆者として評価したが、ユトレヒトの10年間の取り組みを記念した論集において、良い社会に向けたデザインの歴史について論じている。

engage with society
design socially
act sustainably
connect ethics and aesthetics
aim for commitment
be critical
be transparent
be supportive and modest
be persistently radical
take responsibility together

市民との共同
社会関係の創出
持続可能な資源利用
倫理の外面化
長く親しまれるもの
批判の姿勢
仕事の透明化
謙虚な貢献
妥協なき革新
良い社会に向けた連帯

kinetic typography

動く文字



キネティックタイポグラフィとは、文字に動きを加えることで、種々の効果をうみ出す手法。定義 | 要素 | 種類 | 目的

映画

スタッフロールは、長いと数分かかることもある。動きをつけると、観客が見飽きるのを防げる。視線を誘導する効果もあるので、文字を読ませやすい。さらに、映画のオープニングで重要なのは、観客を作品に引きつけることである。一定のテンポで統一した動き方をさせると、オープニング全体にリズムが生まれる。観客は動きのパターンを見え、無意識に予想することで、画面に集中させられる。動く文字は、観客を物語に引き込む効果がある。

テレビ番組

映画と比べると、テレビ番組の視聴者は受動的である。瞬間的に見る者の注意を引く必要がある。キネティックタイポグラフィにはその効果がある。特にタイトルでの動きは、この効果が大きいだろう。また、テロップに動きが加えられるとき、発話をただ表示する以上の効果が期待されている。動きをつけるということは、発話者ではなく、テロップの作り手の解釈が加えられている。動くテロップには、視聴者に伝わりやすいように、言葉を強調する効果がある。

音楽ビデオ

音楽ビデオでは、その歌詞を表示するものが多い。テロップと似て、ただ歌詞を表示するだけならば文字を動かす必要はない。音楽ビデオの特徴は、見る側が音楽に注目しているところである。音楽が主役の映像なので、他の映像作品よりも聴覚が重要になる。結果、文字の動きは音楽のリズム、曲調、言葉の意味などに応じた動きをすることが多い。すなわち、音楽ビデオにおいては、キネティックタイポグラフィは、耳で聞く音楽を、目で見る動きで表現する効果がある。

ウェブ

ウェブでは閲覧者の動きに応じて文字を動かすこともできる。一般的なウェブサイトでは動く文字は少ないので、自分に連動して文字が動くのは新鮮な感覚である。閲覧者をより長くページに留まらせ、言葉の内容についても注目させる効果がある。また、ウェブ上で何が動くとき、例えば動画サイトのように、ページの中の一部の範囲だけが動くことが多い。文字の動く範囲が大きければ、閲覧者の視野を広げて、ページ全体を見させることもできる。

工芸の展示

工芸の展覧会において工芸品はこれまで生活の場から切り離されて鑑賞品として展示されがちである。日本では明治以降、万博参加などをきっかけに、工芸品が公の場に陳列されて衆目にさらされるようになる。1930年代以降、モダニズムの美学のもと、白い箱であるホワイトキューブに一品一品を孤立展示する手法が広まってゆき、工芸の展示もその影響を受けるようになった。

近世

江戸時代、工芸の語はいまのように使われていなかった。いままでいう工芸の品々は、生活空間を飾るしつらえの一部であり、茶会のような人々の鑑賞に供せられることがあったが、生活の場から切り離されることはなかった。工芸の品々は、かならずしも個性を主張しなかった。

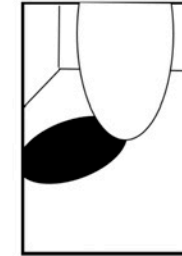
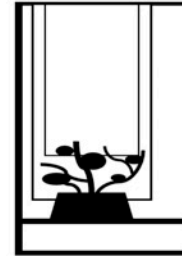
西洋化

明治以降、日本では、西洋思想の影響のもと、応用美術としての工芸の概念がつくられ、純粋な美術よりも

モダニズム

20世紀のモダニズムにおいて見出されたホワイトキューブは、白を基調とした無装飾の展示空間で、個々のそこで距離をおい展示される。それ自体として鑑賞させようとするホワイトキューブは、工芸本来の在りかたとは相容れないが、工芸の展示にも大きな影響をあたえた。

歴史を3段階で説明



空間を生かす

日本には、床の間という伝統的な工芸の展示空間がある。床の間は、生活空間や茶室の中にある、畳一枚分の広さの、他よりも少し高くなった空間だ。床の間には、多

空間を作る

斎藤佳三 1887-1938 は、工芸や芸術理論など、分野を横断し活躍した芸術家である。斎藤は帝展の工芸部にて、インスタレーションの先駆けのような工

空間を埋める

佐倉道子 1984 - は、現代工芸の中でより自己表現に特化した作家のひとりである。佐倉の作品は、伝統的な工芸作品のように用途があるものではない。しかし、佐倉に特徴的なホワイトキューブの白い球状の粘土が天井から数珠状に連なり、床を覆うように広がって展示されることだ。白い球状の粘土には、細やかな植物のような彫刻が削まれ、佐倉の自己表現を実現している。

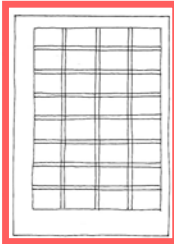
要点を3つぐらいに整理

ルームのように仮想的な部屋を表現する作品だ。斎藤は、こうした自身の作品を「組織工芸」と呼び、工芸品は生活そのものと結びつたものでなければならぬと主張した。

Type and picture area with 32 grid fields

Satz- und Bildspiegel mit 32 Rasterfeldern

Sketches for a grid with 32 fields

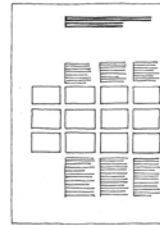


In sketching a grid, care must be taken to ensure that the sketch corresponds as closely as possible to the proportions of the final printed format. Particulars regarding the text columns and lines should be as precise as they can be. A good sketch can look like a scaled-down reproduction in print. This implies that the sketched lines representing lines of print and the outlines of the picture formats should be approximately proportional to the final printed work. Such a sketch should enable some ideas to be formed of the quantity of text, the size of the type, the length of the

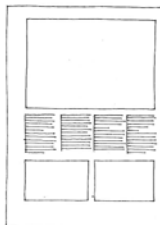


lines and how much of the area is type matter and how much picture. The designer can easily succumb to the temptation to indicate the type with excessively heavy and imprecise strokes of the pencil which give no indication of the size of the letters and the width of the text columns. It needs concentration and sensitivity, and also a certain amount of practice, before the sketch begins to look like a precise original from which the printer can work. The sketches shown are 5.6 cm high in the original, i.e. only a few mm larger than the print.

Skizzen für einen Raster mit 32 Feldern



Beim Skizzieren eines Rasters muss darauf geachtet werden, dass die Skizze möglichst genau der Proportion des endgültigen Druckformates entspricht. Die Angaben für die Textspalten und Textzeilen sollen so genau als möglich sein. Eine gute Skizze kann wie eine verkleinerte Druckwiedergabe wirken. Das bedeutet, dass die skizzierten Linien für die Zeilen und die Umrisse für die Bildformate in der angezielten Proportion zur definitiven Drucksache stehen sollen. Eine solche Skizze vermag bereits die Vorstellung der Menge Text, der Grösse der Schrift, der Länge der Zeilen



und vom Grössenverhältnis von Schrift zu Bildfeld zu geben. Der Gestalter ist leicht versucht, die Schrift mit zu schweren und flüchtigen Strichen anzudeuten, die keinen Eindruck der Grösse der Buchstaben und der Breite der Textspalten zulassen. Es braucht Konzentration und Sensibilität, aber auch eine gewisse Übung dazu, bis die Skizze den Eindruck der präzisen Druckvorlage liefert. Die abgebildeten Skizzen sind im Original 5,6 cm hoch, d. h. um einige Millimeter grösser, als sie hier im Druck erscheinen, gezeichnet.

94

Type and picture area with 32 grid fields

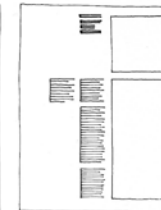
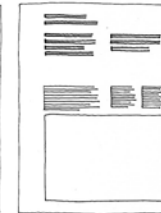
Satz- und Bildspiegel mit 32 Rasterfeldern

Sketches for a grid with 32 fields



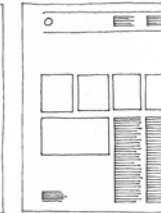
95

The sketches show only a few of the many possibilities of designing with a 32-field grid. Their purpose is to indicate how the sketches should be drawn so as to enable a picture to be formed of the final result. The more inaccurate the sketch, the more difficult it is to imagine what the finished printed work will look like. The more accurate the sketch, the easier it will be for the designer to test the idea behind it for suitability. There are designers who can produce, even for posters, the finest sketches which nevertheless intimate quite clearly what the result will look like in print.

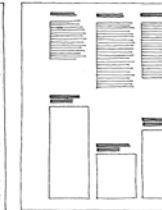


Sketches of this kind can be readily enlarged to the original size and the necessary finishing touches put to them only at this stage. A designer with no previous experience of the grid should study these pages closely and experiment for himself until he begins to grasp how the system works. Only then will he be able to benefit from thinking in terms of the grid and mathematics.

Skizzen für einen Raster mit 32 Feldern



Die Skizzen zeigen nur einige wenige Möglichkeiten der Rastergestaltung mit 32 Feldern. Sie haben hier die Aufgabe anzudeuten, wie beim Skizzieren vorgegangen werden sollte, damit es möglich wird, aus der Skizze auf das Resultat schliessen zu können. Je ungenauer eine Skizze angefertigt wird, desto weniger vermag sie eine Vorstellung davon zu geben, wie die Drucksache schlussendlich aussehen könnte. Je präziser die Skizze ist, desto leichter wird es dem Gestalter möglich, die dahinter liegende Idee auf ihre Verwendbarkeit zu prüfen. Es gibt Designer, die es verstehen



selbst für Plakate kleinste Skizzen anzufertigen, bei denen das gedruckte Resultat bereits mit grosser Deutlichkeit zu erahnen ist. Solche Skizzen sind leicht auf die Originalgrösse zu vergrössern, wobei erst dort die notwendigen Feinkorrekturen vorgenommen werden. Der Gestalter, noch ungeübt im Umgang mit dem Raster, sollte diese Seiten genau studieren und eigene Versuche machen, bis ihm das Rastersystem verständlich geworden ist. Erst dann wird er mit Gewinn seine eigene Arbeit auf der Basis des Rasterdenkens, des mathematischen Denkens, erleben.

意識 クオリア

意識がクオリアの生成条件であるかぎり、意識の発生が分からなければ、クオリアの由来も分からない。カメラもまた色を区別できるし顔を判別できるにしても、カメラにクオリアがあるとはいえない。なぜなら、カメラは意識を持たないために何かを感じているわけではないからである。人間はありのままを感じているだけでなく、錯視の場合のように、現実にあるものとは異なるクオリアをもつこともある。

非生物 意識 クオリア

非生物に意識はあるのか

金属板はいったい感じているか。荒唐無稽なこの問いは、意識の由来を知るうえで手がかりとなるかもしれない。金属板はけっして人間のように熱がったりしないにしても、金属板のような物質のうちにも意識の未熟な片鱗があると考えられる。さらにまた、宇宙の基本単位として意識を考えざるをえないとみる理論もある。なぜなら、空間・時間・質量とおなじく、意識もまたそれ以上の説明ができないというほど基本単位であるからである。

人工知能 意識 クオリア

人工知能にクオリアはあるのか

人工知能について近年注目されてきたのは、機械学習の一部としての深層学習である。深層学習は、数理化された神経回路モデルによって、機械がみずから学んで成長していく仕組みである。コンピューターは深層学習によって画家の色使いの特徴をつかんんだり、人間とおなじように錯視に陥ったり、何を感じているように振る舞うが、意識内容としてのクオリアをもつのかというと疑わしい。けれども、物質にも意識が宿るとするならば、可能性はまったく否定できない。

2018年 授業風景



2018年 授業風景