

2024
2

FLAP.

P.2 **オリンピックの種** 倫理・哲学グランプリ

P.6 **デザイン制作実践講座** 第10回：ダサイデザインからの脱却②

P.7 **Graphic Design Workshop** 第10回：UI・UX ～UI/UXの意味や違い・具体的な事例～

P.8 **Let's read the primer!** #2 法学の世界



Komaba FLAP.
for learners and pioneers.

オリンピックの種

連載

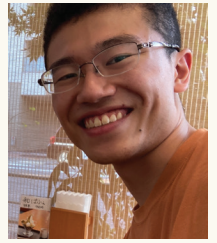
倫理・哲学グランプリ編

今回のOB・OG

池田 淳一郎

筑駒71期OB/東京大学教養学部理科III類1年

日本倫理哲学グランプリ 2020 金賞 国際哲学オリンピック 2022 in Lisbon 入賞 (上位 30%)



学術オリンピック系大会を中心に、予選申込締切の近い、ホットな大会に関するコンテンツをお届け。

「蒔かぬ種は生えぬ」、ちょっとしたきっかけでの挑戦が、貴方の人生を大きく変えることも。この機会に是非、様々な大会へチャレンジしてみましょう！

代表OB・OGに聞く！ 出場のすゝめ

倫理・哲学グランプリでは何をする？

哲学オリンピックと言っても、哲学の細かな知識が問われるわけではなく、哲学者の述べた一説である課題文に対し、そのテーマに向き合って、自分で問いを立て、自分なりに論理的で一貫した具体的かつ説得力のある文章を日本語ないし英語で(日本語ならば2000文字程度の)エッセイを書くという大会です。国内予選である日本倫理哲学グランプリ、そして代表選考会を経て、国際哲学オリンピックに出場できます。

倫理・哲学グランプリの特徴・魅力

僕自身、この大会に挑戦してから、身の回りの様々なことを深い次元でとことん探求したり、自分で問いを立てたりするようになり、世界が一気に広がりました！一番勘違いしてほしくないのは、これは哲学の知識が問われる大会ではなく、エッセイの内容が課題文の哲学者の意図と一致している必要もないということです。その人なりにどれくらいテーマに向き合い、良い問いを立てて論理的で説得力のある文章を書けたが勝負です。その点では知識量で勝負の分かれることのない誰でも平等にスタートラインに立てる大会だと思います。また、選考会と世界大会では英語で自分の考えを表現する楽しさも味わえます。そこでは、日本語の細かなニュアンスで誤魔化せないと、かえって論理的な文章を書きやすくなる発見ができます。さらに、問いを自分で立てる経験は、科学やその他の学問でも広く役に立ちますし、国内予選ではエッセイを3ヶ月程度じっくり練ることができるので、日常生活のちょっとした時間で、この世の前提や常識を疑ってみることができるのはなかなか面白いことです。

選考会出場までに必要なこと

学校の授業等で自分の考えを文章に記すという経験をたくさんこなすことは有用ですし、代表選考会に向けては、もちろん自分の書きたいことを制限なく書くための英語力もある程度は必要です。上で述べた通り哲学の知識を暗記しておく必要はありませんが、一番大切なのは、何でも良いので本を読むなどして、著者がどう問いを立てどう考察したのかという考え方の引き出しを増やすことだと思います。

代表活動でのエピソード

大会までは、過去問を用いて先生にエッセイを何度か見ていただきたくさんのアドバイスをいただきました。そして大会中は、引率の先生と共に行動するわけではなくそもそも宿も別という特殊なものだったので、賞を決めるエッセイライティング以外の時間のほとんどは、世界中の志高い仲間たちと寮生活に近い形で寝食共にし語り合うという、楽しく今までの人生で一番刺激的な時間となりました。また毎日のようにディナーパーティーがあり、そこで皆の前でピアノを演奏したことも良い思い出です。

問題にチャレンジ!

次ページの”問題にチャレンジ”の解答例で述べている、考え方の様々な引き出しを参考に、自分なりにどう課題文に向き合い、どう論理的、具体的かつ一貫したエッセイが書けるかが大事です。

“To know others is wisdom; to know oneself is acuity. To conquer others is power, to conquer oneself is strength.”

Laozi (6th c. BC), Daodejing. A Philosophical Translation, ch.33, ed. by Roger Ames and David L. Hall. New York: Ballantine Books, 2003

2022年 国際哲学オリンピック リスボン大会 課題文②より

解答・解説は公式LINEから配信!
登録方法はP.8→

オリンピックへの道

7/上旬

HP上で課題文発表

9/30

エッセイ提出〆切
(提出をもって申し込み)

2/中旬

国際哲学オリンピック選考会
(オンライン・その場でエッセイ提出)

9/30

代表選手発表
(提出をもって申し込み)

先生方とエッセイ練習

9/30

国際哲学オリンピック

5月

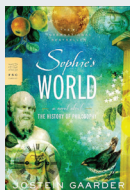
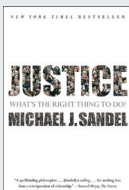
国際哲学オリンピック2024

オリンピック候補生へのおすすめ本

大まかな思想の流れを掴むために

哲学の細かな知識は必要ありませんが、どのような思想がどのような流れで生まれたのかを知っていると、物事の考え方の引き出しが増えるとともに、自分のエッセイが論理的で的外れでない自信を持つこともできます。その点、マイケル・サンデル教授の『JUSTICE』は、カントやアリストテレスなど哲学者の有名な思想をごく身近な例を踏まえて説明した上で、正義について具体的に考えていくものでとても役に立ちます。英語版で読んでおくと、英語でエッセイを書くことへのハードルが下がりますが、『これからの正義の話をしよう』という題で日本語版も出ているようです。また、哲学の基礎・入門書という意味では、『Sophie's World』も親しみやすく哲学の歴史を学ぶことができます。

左: Justice: What's the Right Thing to Do? Michael J. Sandel (著)
右: Sophie's World Jostein Gaarder (著), Paulette Moller (翻訳)



←大事な考え方である座標や
層についての理解の確認が
できて助かった記憶があります。

哲学的な考え方自体を知るために

同じくマイケル・サンデル教授のハーバード大学での講義を本にした『ハーバード白熱教室講義録』は、哲学的な考え方をういてどう身近な話題に挑むかということを教えてください。哲学をとっても身近で具体的に考えられるようになるはず。もちろん、Harvard UniversityのYouTubeチャンネルにあがっている講義自体を見るのもおすすめです。また、高校の現代文の教科書に掲載されているテキストも哲学的な示唆を与えてくれる名著ばかりです。

左: ハーバード白熱教室講義録 + 東大特別授業〔上〕

中: 高校 現代文 教科書

右: Harvard University YouTube 講義



過去問練習に

もちろん、過去問で課題文がどのようなものなのか知っておくことも大切です。日本倫理哲学グランプリの過去問はそのHPに、国際哲学オリンピックの過去問は大会HPに上がっています。

日本倫理哲学グランプリ過去問



<https://jpe-gp.org/>

国際哲学オリンピック過去問



<https://www.philosophy-olympiad.org/>

問題

以下の文章について、エッセイを書きなさい。

(日本倫理・哲学グランプリ 2020課題文③より)

言語はすべて、同じ誤りを証している。われわれが習慣的に、石だとか、惑星だとか、動物だとかを語る際には、あたかも、そういう個体的事物がほんの一瞬でさえ、それ自身の本性において、本当はそれの必須な要因である環境から分離されても存在しうるかのように語る。 アルフレッド・ノース・ホワイトヘッド

まず大前提としてこの大会では、課題文の哲学者の意図に合っているかは問われません。

自分なりにどう論理的で一貫した文章を組み立てることができるかが大切です。

ここではどう考えていくかというプロセスの例を紹介します。

①まずは、肩の力を抜いて、課題文の肝を捉えよう

良い問いを作るために、課題文に真正面から向き合うことは大切です。だからと言って、肩に力を入れすぎてもいけません。とりあえず書き進めると、課題文の意味が徐々にクリアになっていくという側面もあります。

この課題文の意味は、要は、言語のせいで、事物が環境から分離されてしまうかのようになるということ。言われてみれば、地球という言葉は、それが指している地球そのものを、引力で地球を引っ張っている太陽、大気圏、衛星などの周りの環境から区別しているかもしれないし、いわゆるタンポポという言葉は、本来気孔や根を通して土や大気と繋がっている状態から視覚的に切り取られた部分のみを抽出しているとも言えます。あるいは、葉の数も異なれば周囲の環境も異なる全て違ったタンポポたちを、共通点に従いタンポポという言葉で帰納的に統合しているとも言えます。連続した世界を言語によって恣意的に切り取り、統合することが分離することではないでしょうか。ここで、連続した世界と言ったのは、事物という表現では既に言語によって切り取られてしまったかのようにになってしまうからです。

哲学的考察をする際には、使用する言葉の定義をハッキリさせなければ宙ぶらりんの文章となってしまいます。

また、このように、ごく身近な例で考えると楽しくなり、何よりも説得力が増します。

決してハードルの高いものと思わないでください!

②具体例を探したり、逆に抽象化してその本質を見極めよう

考えていることを整理するために、具体的な例を探し、それを基点に関係する論理関係を整理していくのも手です。数学が好きな人は、数学の証明を書いているようなつもりで課題文に挑んでみてください!

さて、さらに深掘りすると、既に地球やタンポポという言葉を知ってしまっている僕たちは、そもそも言語によって環境から分離されずに存在する状態について考察することなど不可能なのではないかというジレンマに気がきます。よくよく考えれば、人間が、タンポポという言葉を使っているせいでタンポポが実際に連続した世界から分離されているとしか認識できなくなっているのではないかと。蟬の連続した鳴き声をツクツクハウシという言葉で切り取ってしまうと、もはや鳴き声がツクツクハウシとしか聞こえなくなっているのではないかと。

ここでもう一度課題文に向き合ってみましょう。上記の考察では「事物」が分離されると言っているのに対し、前段落の考察では単に言語が事物から分離しただけではないでしょうか。すると、事物から帰納的に抽出された言語が、逆に演繹的に事物を形作って初めて事物が分離されると言えるのではないのでしょうか。つまり、何か帰納的な抽出プロセスとは逆方向のプロセスがあるのではないかという問いが生まれました。

このようにジレンマのようなものにぶち当たった時は、極端な例を挙げて思考実験を試みるのも有用です。例えばこの課題では、もし言語がなかったらどうだろう、と。

幸い、僕たちは新語が生まれる前と後の両方の世界を知っています。何らかの形で心動かす経験に出会った時にそれが具体的な感情として認識されるまでの時間差を埋めるかのような「エモい」という言葉の誕生のおかげで、逆に「エモい」というぼやけた感情が生まれたかもしれません。

また逆に問いの抽象度を上げて、言語の機能は何か考えるのも面白いです。

言語には歴史叙述のように連続した世界を切り取り恣意的に統合する機能もあれば、詩のように言葉で新たな世界を生み出す機能もある気がします。また言語というものが時空間を超えて、異なる背景をもつ人と事物を共有するためのツールとしての普遍性を保つために、個別的な環境からの分離をしているとも言え、これは課題文が言語の使用条件として、スピーチではなく、人との「語り」を想定していることともマッチします。この思考実験や考察からも、事物を切り抜いた言語が逆に演繹的に事物を形成してしまうことが示唆されます。

③具体-抽象の反復の末見えてきたことを、自分の言葉で書こう

最後に、ここまで来ると事物と言語の関係は、自己と肉体の関係と平行であるように見えてきました。肉体も世界とつながる自己を流動的に切り取るものだし、人間が言語を作って初めて新たな世界が構築されるのと同様に、体の輪郭も病気時など意識すれば浮かび上がるものです。また私たちの活動は原理的には物理的に神経活動で表記できる点で、言語と同様、肉体も個々の事象を時空間を超えて普遍的に捉えるツールといえますし、言語が事象を代表する際には事象が言語を所有するが言語が事象を再構築する際には事象が言語に所有されるという関係も、肉体を保持し動かす点で所有の主体になれる自己が、時に肉体の制約を受けたり無意識に涙を流したりと所有の客体になる関係性と平行です。この平行の根幹には、言語なしにはものを考えられない、ものを考える主体もまた私自身であるという言語と肉体の必要不可欠性にあるかもしれません。

ここまで、どう考えるかという考え方の引き出しをお伝えしました。

他のオリンピックの問題と異なり、正解があるわけではありません。これらの引き出しを参考に、自分なりに問いに向き合い哲学的考察をする楽しさをみなさんもぜひ味わってください！

デザイン制作実践講座

本連載では書類・スライド・動画など学生生活における多くの創作物について、その作り方やコツ、またそれらの学び方を扱います。今回は前回扱わなかった色や装飾・余白以外のダサイデザインからの脱出に対するアプローチについて学んでいきます。

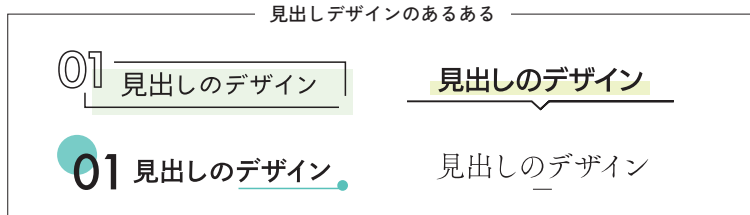
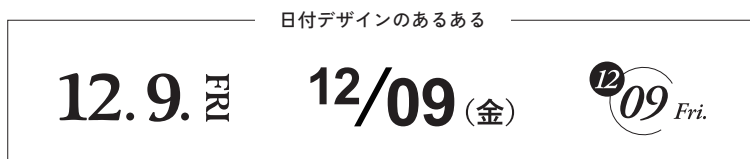
第10回

ダサイデザインからの脱出②

これまでデザインの取り組み方や多くの創作物のデザインのHow toを学んできましたが、いざ実践に移そうとするとそんなつもりはなくても「ダサイ」デザインが生まれてしまうことがあります。今回から2回に渡ってそのような「ダサイ」デザインの共通点やその脱出方法について扱っていきます。

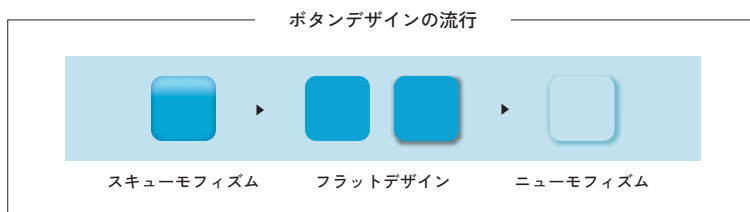
あるあるや流行を知る — 世間に広く知られているデザインというだけでも「らしさ」が出ます。

① あるあるを知る



デザインをするにあたって、初心者が無理にオリジナリティを出す必要は全くありません。世間の中で「あるある」になっているデザインは、多くの場合に受け取り側である一般社会に対して受容されやすくなっています。つまり、デザイナーであるあなたと、受け取り手の間での共通イメージの共有が保証されています。ゼロからデザインするよりも、既に完成されているデザインを真似てしまうことは決して手抜きではなく、工夫です。よくある例として、ピラの構図・日付のデザイン・強調の仕方・見出しのデザインなどが挙げられます。pinterestなどで「日付 デザイン」「見出し シンプル おしゃれ」と検索するとよく使用されるデザインが出てきます。

② 流行を知る



「あるある」のデザインは時代や文化によっても異なります。デザインには流行が多く存在し、ウェブデザインでは顕著です。左はウェブデザインにおける「ボタン」のデザイン流行の変遷です。ニューモフィズムは中々浸透しきれず、現在もおフラットデザインが主に利用されています。最近では「グラスモフィズム」が流行しています。

情報を「伝える」意識 — どんなデザイン媒体も、目的は「情報を伝える」ことにあるはず。

ピラ・動画・スライド...どんなデザイン媒体であっても、何かしらの情報を伝えることが目的です。故に、ただ情報を載せただけでは効果が薄く、様々なデザイン上の工夫をこれまで行ってきました。このような中で陥りやすいミスは「情報の優先順位を考えられていない」というものです。装飾や強調について学んだばかりに、あらゆる情報を網羅的に載せることを意識したばかりに、全ての情報の要素を目立たせてしまい、逆にどれが重要なのか読み手に伝わらない、そういった場面を時折見かけます。デザインをする側は、実際にデザインに取り組む前に「何を伝えたいか」考えましょう。そうすれば自ずと載せる情報の優先順位がわかるはず。そして、デザインが終わった後、自分の伝えたい意図がそれでしっかり伝わるか、批判的な・客観的な目線で見直しましょう。「自分はこう伝えたかったのに」は受け取り手にとっては知ったこっちゃありません。この見直しの質を向上させるためには「①「自分はこういう意図でした」を説明できるようになること」「②それが客観的に正しいものになる確率をあげること」が大切になります。パーツの中身や配置に意味を持たせるよう考える(右の連載も役に立ちます!)ことで①が、他の人のデザインを批判的に見る・自分のデザインと比較してみるほか、他のデザインの客観的評価を知識として蓄えることで②ができるようになっていきます。

連載スケジュール

4月 見やすいドキュメントの作り方
5月 デザイン制作ソフト・アプリ
6月 デザインの学び方
7月 見やすいピラの作り方

8月 動画編集を始めよう
9月 効果的なテロップを入れよう
10月 アニメーションを活用しよう
12月 効果的で優れたスライド

1月 ダサイデザインからの脱出①
2月 ダサイデザインからの脱出②
3月 実践的なデザイン制作の流れ
<連載スケジュールが変更になりました!>

Graphic Design Workshop

第10回：UI・UX 両者の意味や違い・具体的な事例

本連載では「グラフィックデザイン」についての基礎的な知識を網羅的に扱います。デザインの知識を学ぶことは左ページの「デザイン制作実践講座」を深く理解するのに必要不可欠です。今回は、UIとUXという概念について触れていきます。

UIやUXといった言葉を聞いたことがあるでしょうか。
混同されがちな概念ですが、あらゆるデザインを考える際の有効な捉え方の1つです。
ディズニーランドの楽しい思い出も、デザインとして考えることが可能になります。

▼ UI (User Interface)

UIはインターフェイス（接点）という言葉から想起されるように、利用者であるユーザーと製品やサービスとの接点を表します。

主にコンピュータデバイスの文脈で用いられ（キーボードやマウスなどのハード面と画面上でのアイコンやメニューのソフト面両方）、CUI（キャラクターユーザーインターフェイス）とGUI（グラフィカルユーザーインターフェイス）に大別できます。CUIはキータイピングによる入力（キャラクター）によってコンピュータを操作する際のUIのことを表します。具体的にはMacにおけるターミナル、Windowsにおけるコマンドプロンプトでの操作などが挙げられますが、プログラミングに近く非常に難しいです。従って、現在ではアイコンなどを用いたより直感的な操作（マウスやトラックパッドなどを用います）を表すGUIが多くのユーザーでは主流となっています。

▼ UX (User eXperience)

UXはエクスペリエンス（体験・経験）という言葉から想起されるように、ユーザーが製品やサービスを利用して得られる総合的な体験を表します。ただの体験のみならず、そこで得られた感想・感情・印象などを包括的に表す概念です。

▼ UIとUXの違い

UIとUXは語感が似ていること、境目が曖昧であることから混同されがちな概念です。しかし、あくまでUIは接点でありUXにとっての要素に過ぎません。良いUXには良いUIが必要である、そういった関係性です。それゆえ注意したいのは、UXにはUI以外の要素も含まれるということです。

かつては良いモノを作ることが大切だとされていました（良いモノが作られれば勝手に売れていた）が、多様な社会変化に伴い、現在はユーザーにとって「価値のある」ものを提供することが重要になってきました。そこで、UIという接点のみを洗練させるのではなく、UXという体験全体に価値を見出せるサービスを提供しようと時代が変化しました。

「パッと見良い感じだけど全体を通してみると使いづらい」サービスは昔に比べて淘汰されやすくなったと言えます。

▼ 具体的な事例

例えばSNSアプリを制作する際の画面上の様々な入力ボタンや、多くの投稿の一覧表示はUIになります。そして、これらを使ったり見たりすることでユーザーが得られる体験や感情をUXと呼びます。

大切なのは、目的を良い「UI」の制作にしないことです。おしゃれなSNSアプリのUIデザインは無数にありますが、本当に使いやすい・使った上でユーザーにどのような感情を抱いてほしいか、そういったUXまで見据えたデザインを行うよう心がけましょう。

他のUI/UXの事例としては、スターバックスの良いコーヒー（UI）ではなく、空間演出（UX）を売ることによる成功事例が非常に有名です。

▼ その先の体験を

最近はCX（Customer eXperience）という顧客としてのあらゆる体験を示す概念も登場しています。UXよりも対象者を広げた概念です。

連載スケジュール

- 4月 デザインとは
- 5月 色①～色の指定方法・RGB/CMYK～
- 6月 色②～色相環/トーンとその配色～
- 7月 色③～色の心理的効果・その他～
- 8月 文字①～フォントとは・フォントの種類～
- 9月 文字②～フォントの大きさや文字の形・間隔の調整・混植～
- 10月 配置①～レイアウトデザインの4原則～
- 12月 配置②～視線誘導・余白など～
- 1月 写真～写真の仕組み・写真の構図・写真の利用～
- 2月 UI・UX～UI/UXの意味や違い・具体的な事例～
- 3月 ユニバーサルデザイン

<連載スケジュールが変更になりました！>

Let's read the primer!

#2 法学の世界

新たな世界を知りたい時や新たな武器を手に入れたい時、本は力強い相棒になってくれます。本コーナーでは、様々な分野にアクセスする際の「水先案内人」となる入門書をご紹介します。今月のテーマは「法学の世界」。非常に幅広い分野を扱う法学の、色んな側面を紹介してくれる2冊をセレクトしました。

南野森(編)『新版 法学の世界』

日本評論社 2,420円

そもそも法学とは何を勉強する学問なのでしょう。この本は、全ての法学徒が学ぶ基礎の科目から実務と直結するエキスパートの世界まで、各分野の専門家が身近な例を挙げつつ説明します。事前知識が無い人も安心して読める本ですので、興味のあるページからかじり読みしていくのも楽しいでしょう。



小塚荘一郎『AIの時代と法』

岩波新書 968円

仮想通過、生成AI、SNS.....近年のデジタル社会の到来は、法律にどのような影響を与えているのでしょうか。技術と法律が相互に与える影響を紹介するこの本では、一見堅苦しく見えるかもしれない法学の、フレキシブルな社会との関わり方を垣間見られます。



無料LINE会員募集中!

- ◆ 興味関心に合わせて情報をお届け!
- ◆ 広報誌『FLAP.』内に掲載した問題の解答解説を配信!
- ◆ 広報誌『FLAP.』読者プレゼントに応募可能!
- ◆ 学校別のお知らせを配信!

LINE登録はこちらから



読者プレゼント

各特集ページのライターからオススメの1冊をプレゼント!

- A賞: ハーバード白熱教室講義録+東大特別授業 [上] 1名
- B賞: UIデザインの教科書 [新版] 1名

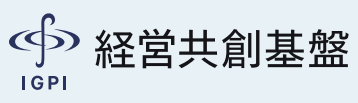
応募は公式LINEから!
専用フォームに今月のキーワード『対角構図』を入力して応募してください!

応募締切: 2023年3月31日(日)中

Komaba FLAP. 企業パートナーシップ

みなさまのお力添えで、学びはさらに深化します

GOLD PARTNER



NPO法人Komaba FLAP.では、児童生徒の才能支援に向けた様々な活動を実施しております。

- 研修プログラム等参加費支援
- 科学オリンピック各種大会出場支援
- 生徒の興味関心や意向に関する調査実施
- 広報誌や講座を通じた興味関心訴求

こうした活動をより多くの児童生徒に届けるため、活動趣旨に共感、ご協力戴ける個人様、企業様を募集しております。

個人様からの寄付

ご子息ご息女・特異な才能を持つ未来ある若者への支援にご協力ください。ご支援戴ける金額に合わせ、年間12,000円の賛助会員、年間60,000円の特別賛助会員を設定させて戴いております。



寄付受付ページ:
<https://komaba-flap.jp/donate/>

法人様との企業パートナーシップ

広報誌での企業ロゴ掲載の他、企業名を冠した奨学金の設置など、様々な形で協働できますと幸いです。金額、パッケージ等詳細は下記メールアドレスにご連絡いただき、ご相談させて下さいませ。
ご相談窓口: info@komaba-flap.jp

皆様からのご支援を賜れますと幸いです。どうぞよろしくお願いいたします。