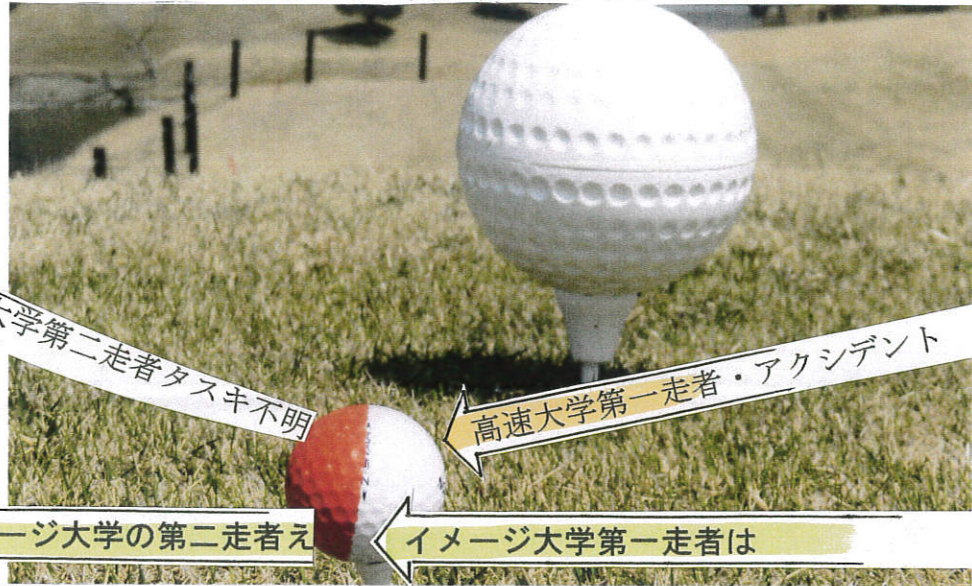


# Re-Set / 再びリ・セットする

何をリ・セットするのか。イメージを言葉に翻訳し明確に意識とする  
〈ちょっとした閃カウントアップ 0003〉



高速大学第二走者タスキ不明

高速大学第一走者・アクシデント

イメージ大学の第二走者え

イメージ大学第一走者は

欲望・不安・希薄な意識 | 積極的な意識・注意・作動記憶

目からのイメージ、触覚からのイメージ、聴覚からのイメージなどさまざまな経路から生じるイメージは神経回路を通じて私達の「心」作りに貢献します。心の情報源としてのイメージは一瞬にして身体を駆け巡ります、私たちの身体がポジティブであれ、ネガティブであれ一方通行の高速道路のようです。

神経科学は過去 25 年、特にこの 10 年の進歩は目覚ましいものがあります。脳細胞の活動に「光を当て」行動する脳をコントロールしようという試み。「透明な脳」から神経活動を肉眼で見ようという試み・・・などなど思いもよらぬ取り組みが私たちの近い未来にどのような光を投げかけるのでしょうか。

私たちの日常行動はイメージとイメージの連続を言葉に翻訳し、その言葉を行動に変換して行動結果とします。その翻訳、変換は言語、文章、言葉から「意識」となり行動という形で表現されます。

2015	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
<b>5</b>	27	28	29	30	1 先負	2 仏滅
3 憲法記念日 大安 らうんど	4 みどりの日 赤口	5 こどもの日 先勝	6 振替休日 友引	7 先負 らうんど	8 仏滅	9 大安 百合
10 赤口	11 先勝	12 友引	13 先負 百合	14 仏滅	15 大安 らうんど	16 赤口 百合
17 先勝	18 仏滅	19 大安	20 赤口 百合	21 先勝 らうんど	22 友引	23 先負 百合
24 仏滅 31 大安	25 大安	26 赤口	27 先勝 百合	28 友引	29 先負 らうんど	30 仏滅 百合

強いイメージは意識となり、希薄なイメージはあなたの未来にあまり役立たない内容なので「忘れたり」「見過ごされ」たりします。

“美しいしまなみ海道のサンセット”を楽しんでいるあなた・・・突然「寅次郎一人旅」のイメージに意識のタイムスリップをしてしまいます、よくあることで人間の最も標準的で好ましい思考様式で「人間の法則」といいます。

過去の出来事、経験の意識が今現在の意識に突然挿入され異なったストーリーを展開してしまいます。「希薄な意識」「自由裁量型意識」において一つのストーリーを完結するには甚だ困難な思考様式です。

一つのストーリーを一つのイメージで完成させるには意識をつなぐ、意識を伝えるアクシデントのない、タイムオーバーしないという意識の駆伝が必要です。ゴルファーはティアップされたボール／視覚／から何らかのストーリーをイメージするでしょう、上から打つ 払うように打つ 過去の経験 直前のスイング・・・などからチョイスした思考から言葉を意識化し行動を決断します。何をチョイスするのかによってあなたのスイングは異なります、1人のプレイヤーから 4通りのスイングを見ることができるでしょう。

ティアップされたボールは質的に共通のもの、貴方のイメージの発生源が右側の白いボールか、左の赤かによってその後のストーリーも、意識も行動結果も違います。

意識は・対象に対するイメージを言葉、文章に翻訳して行動(意識)する。

・言葉 文章をイメージに翻訳して行動(意識)する。事から成っています貴方は白いボールからストーリーを描きますか？赤いボールからでしょうか？一人芝居、一人のドラマ、ゴルフプレーは一人で演じるからこそ欲望、要求が浮き彫りになる人間ドラマでしょう。

望ましいイメージ ストーリーは自己感と意識の駆伝による積極的な感情の作動記憶上の「注意」という言葉が安全で楽しいドライブを約束してくれます

2015	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
<b>6</b>	1 赤口	2 先勝 らうんど	3 友引 百合	4 先負	5 仏滅	6 大安 百合
7 赤口	8 先勝 らうんど	9 友引 らうんど	10 先負 百合	11 仏滅	12 大安	13 赤口 百合
14 先勝	15 友引	16 大安 らうんど	17 赤口 百合	18 先勝	19 友引	20 先負 百合
21 仏滅	22 大安	23 赤口	24 先勝 百合	25 友引 らうんど	26 先負	27 仏滅 百合
28 大安	29 赤口	30 先勝	1	2	3	