

本学学生の健康生活意識について(その2) : 生活環境の変化と学生の行動実態、いわゆる パンドラの筐現象について

宮下, 典子 / TAMURA, Yoshio / Miyashita, Noriko / Tanaka,
Nozomu / Fukuoka, Takazumi / 田村, 義男 / 福岡, 孝純 /
田中, 望

(出版者 / Publisher)

法政大学体育研究センター

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

The research of physical education and sports, Hosei University / 法政大
学体育研究センター紀要

(巻 / Volume)

18

(開始ページ / Start Page)

1

(終了ページ / End Page)

12

(発行年 / Year)

2000-03-31

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00004944>

本学学生 of 健康生活意識について

—その2—

—生活環境の変化と学生の行動実態、いわゆるパンドラの筐現象について—

福岡孝純 (法政大学)
Takazumi Fukuoka

田中望 (日本スポーツ文化研究所)
Nozomu Tanaka

宮下典子 (日本クア協会)
Noriko Miyashita

田村義男 (法政大学)
Yoshio Tamura

科学は自らの美しい想像力を四散させ
天才の産みだす優美な花をしぼませ
空想の翼から光り輝く霧を払い落としてしまう。

トマス・ブルフィンチ 1855年

はじめに

本研究は、技術文明の発達の中での学生生活と健康との関わりを明らかにせんとして企てられたものである。今回の簡単な調査により、技術文明の起こしたいわゆるパンドラの筐現象（後に詳述）が明確に検知された。言うまでもなくパンドラの筐とはギリシア神話によるものであるが、これはミルトンの失楽園（アダムとエヴァの楽園からの追放）にも影響を与えている。

本研究により確認されたこと、それは次世代型の人間を育てるには人間学（リベラル・アーツ）が極めて重要であるという当たり前の原則の発見であった。

1. 本研究の目指すもの

前回では、主としてわが国の青少年の置かれている発達心理学的な状況と、それを踏まえての本学学生 of 健康意識及び希求行動について、アンケート調査及び論述によりその実態を明らかにした。

論述具申では、今自分が最も関心があり、行いたい行動を複数回答させることにより、出来るだけ個々の希求について明らかにすることを試みた。その結果を、現実—理想軸、禁欲—快楽

軸による4つの象限に分けその量的及び質的度合いを表現したところ、かなり多くの希求行動が現実―快楽象限に含まれることが明らかとなった。

これは、ほとんどの学生がモラトリアムの状況で全能感を有するか、あるいはそれを目指して行動していることを示すものである。(詳しくは98年度の論文参照)

これらの背景には現代の消費文明の影響が色濃く感じられる。そして消費文明の根底を支える技術環境(連関)との関わりが見て取れるのである。

そこで今回は、現代の生活環境が変化していく状況はどのようなものであるか、又技術環境の本質はどこにあるかに考察を加えつつ、本学学生達の生活環境の枠組みがどのような状況であるかを、物心両面(バイオ・サイコ・ソーシャルスフェア)について調査を行うと共に、そのような生活環境に規定(縛られている)されている学生が、心理的にはどのような行動を希求しているかについて、論述をベースにしたK・J法により調査し、学生の意識空間内における希求と現実との間の乖離した状況がどのようなものであるかについて、分析を試みることにした。

2. 調査研究の手法

本学の「健康の科学」の授業受講者139名に対し、3回の論述(テーマ:「今したいこと、したくないこと」「私のサマーバカンス」「学祭に期待するもの」)及び、アットランダムな意見発表(3分間スピーチ)を行わせ、K・J法によりこれらを整理すると共に、昨年同様アンケート調査(テーマ:生活環境調査)を行い、これを理論的、実験的、野外科学(フィールドワーク)的アプローチをして比較研究し、分析、総合して結果を導出した。

3. 現代の社会的状況について(理論的考察)

現代の消費文明の根底には、技術環境が存在するが、この技術環境は今村仁司*によれば以下のような特徴が挙げられるという。

- ① 機械化・機能化:自然、人間の機械化、機能化(標準化、専門化、簡素化、システム化、モジュール化、巨大化、集中化)が進み、理性万能の価値観は人間の無限ともいえる機械化、又自然環境の機械化への取り込みを行い、生態系の破壊が当然の帰結となる。
- ② 前望的時間意識:現代の人々は「前へ」の時間意識を極端に重要視する。これらは、何事かを企てること、投企することが善であるとの発想である。前進、発展、向上、完成、可能、進歩等の概念は疑いもなく正義であるとの確信がここにはある。これらのとめどもなく、前進展開されていく特性によって、次の3つの性質が加わる。
- ③ 自己の客体化:対自関係の客体化、対象化。分析、自己反省が進み、計算、計量中心の理性に従った行動となる。人々は心の内部の機械化に一直線に向かっている。あらゆる質的なもの

- を捨て去り（捨象）し、量的なものへと還元された要素を比率化して世界を構成しようとする。
- ④ 対他関係：人々はそれぞれの領域において利害、関心のみに突き動かされて行動する。自己への関心が強く、計算的理性となる。自己と他者を対象化して捉える。これらは、常に物的である。つまり、経済では貨幣、政治では国家権力、日常生活では物的メディアである。物体化は、現代の交通（流）の根本特徴である。
- ⑤ 対自然関係：根本原理として人間の自然に対する行為はまず労働である。つまり現代の人々は、労働観（人間は働くものだ）をまず持っており、これを支えるエトス（倫理）を有している。このエトスは世俗内禁欲に支えられた勤勉であり、本能に基づく直感的消費の断念である。この人間の労働観の特質は、自然に対して、支配と管理の観点から関わることである。自然も機械と同じように作ったり解体したり出来るという世界観は、自然を実験にさらし、暴力的に処理することを可能とする。こうして人間による自然に対する計画的支配、管理と収奪が行われるようになったのである。

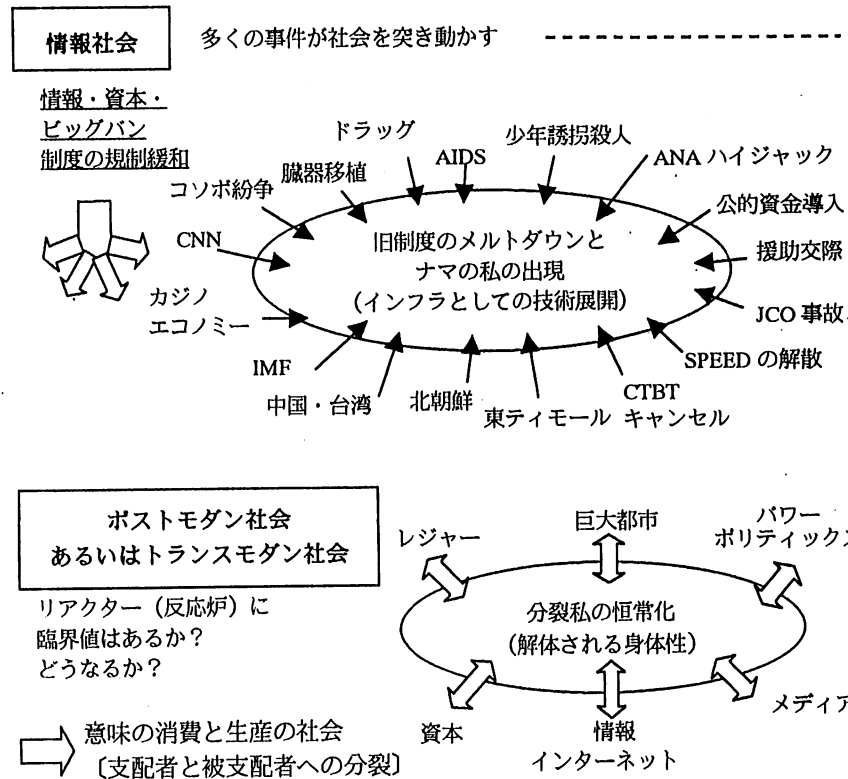
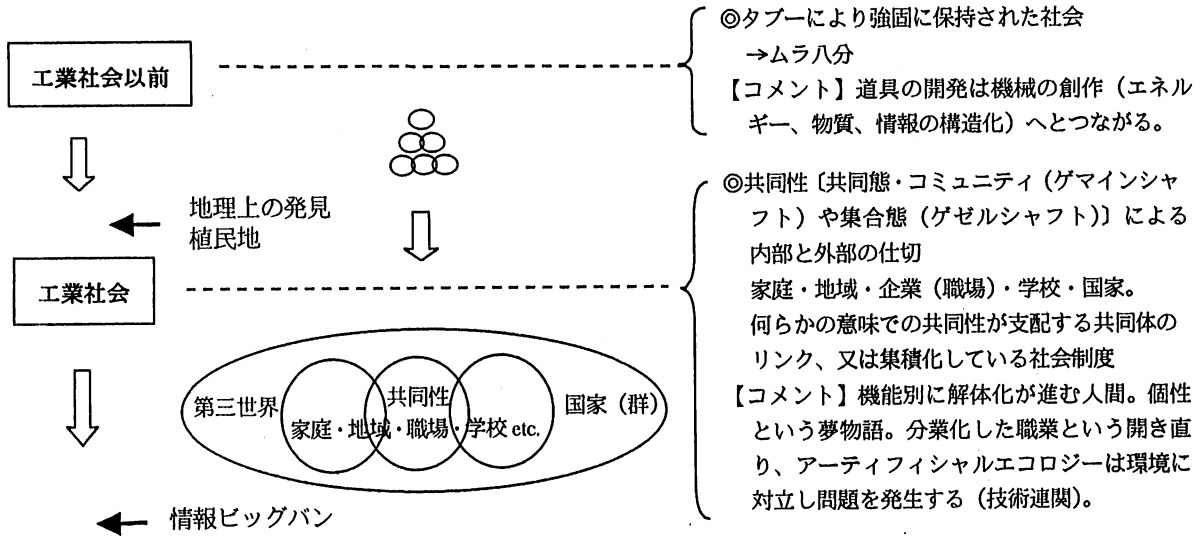
*（「格闘する現代思想」講談社現代親書 P.10～P.14を参考にし、著者が加筆改編）

これらの傾向は一朝一夕に成されたわけではない。それらは、狩猟採集・農業社会より工業社会が誕生し、それらが情報社会へと移行しつつある間に着実に人間と自然環境との間にシステムとして介在するようになり、今や人間は技術環境（連関）のサポートなくしては自然との交流が不可能なまでとなっている。そのような状況の中で、情報化社会の成熟とその空洞化といったものが近年指摘されるに到った。そして今後のポスト・モダン（あるいはトランス・モダン）社会へ移行する中で、人間の行動は無限に解体、分断化され、その分断化された人間の擬似的構造化というものが、消費市場により為されるようになってきている。特にスーパーリアリティの場としてのテーマ・パーク（東京ディズニー・ランド等）においてこの傾向は顕著である。

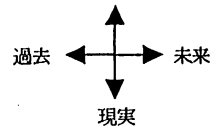
次項の図表-1は、これらのドラスティックな生活環境の変化について図表化し、これにコメントを加えたものである。人間の行動が無限に小さいパーツに分断分解されていくに従い、人間はそのシーンを自己の裁量で自由に購入し、消費、体験することでわずかに自己充足的な感覚を味わうような社会に変化してきている。その結果、生命の赤い糸は分断されているような、いわゆる疎外化が恒常的に行われているといえよう。それと共に、裁量権としてのゼロリセットスイッチを切り、その行動を拒否することが人間が手にした最後の自由であるという皮肉な状況となって来ている。

このような社会的な状況が本学学生にどのような影響を与えているか、現状の社会と個人とのインターアクション（相互作用、関わり）を調査し、その実態を明らかにすることが本研究の目的とするところである。

【生活環境の変化】古典的共同性の崩壊と社会性の場



◎共通の価値志向や排除の
機制（制度や機構；与件）を
必要としない異質な他者たち
が自由に戯れる流動的な関係
性の場。人間は共同性の拘束
を免れた特異に「私的」な活
動性を示す。共同の意識（主
観性）を飛び越えてメディア
を仲介して巨大な集合の力と
アクセスする無数のリセット
プロセス（スイッチング回路）
による流動的な関連性。人々
の私的な欲望は、この時空の
中でゲーム的に戯れあっている。
個々の行動判断の根拠は
実在性を包括する言説（ディ
スクール=意味を生成する活
動）である。資本主義的分業
体制の中で訴えかけたレトリ
ック（修辞学）が容認され
ると一人歩きする。
【コメント】人間疎外などと
言っているうちに人間の解体
化は常になり、より精密な部
品（デバイス）へと遷移して
いく。プリコラージュ（素朴
な人間行動）の見直しや礼賛
（居酒屋やコンビニのサービ
スマン）
幻想



キーワード：資本主義、分業体制、修辞学（レトリック）

ライブ・バーチャルからバーチャル風リアリティへ。無限にゼロに近いレトリックが欲望、資本、権力の組み合わせで世界、情報、身体を翻弄しつつ変えていく。ゼロリセットが常に可能な場で人間は戸惑っている。

- ・資本の作用力：differentiation/simulation（二重性）。ゼロリセット作用を無限に大きくしていくローラー作用。
- ・TDL 神話：愛と夢と冒険の幻想による日本のアメリカ化（疑似イベントとスーパーリアリティ）
- ・住宅から個室へ、物へのこだわり、物語られる私

【多木浩二・内田隆三「零の修辞学について」『零の修辞学・歴史の現在』1992 リプロ・ポート P.9 を参考にし著者が改編】

4. 調査研究の結果

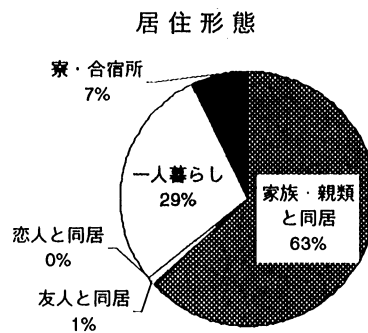
4-1 アンケート調査の結果

総回答数139名の回答を集計した結果、要約すると「モラトリアム・消費文明の影響を受けつつ極めて地味で普通の学生生活像」が浮かび上がった。

学生の出身地は首都圏（東京、神奈川、千葉、埼玉）でほぼ半数を占めている。また数名のアジア諸国（韓国、台湾、中国等）が含まれている。

以下にこれらの特徴をかいつまんで点描する。

- (1) 居住形態：家族・親類と同居が63%を占め、1人暮らしが29%、寮・合宿所暮らしが7%である。

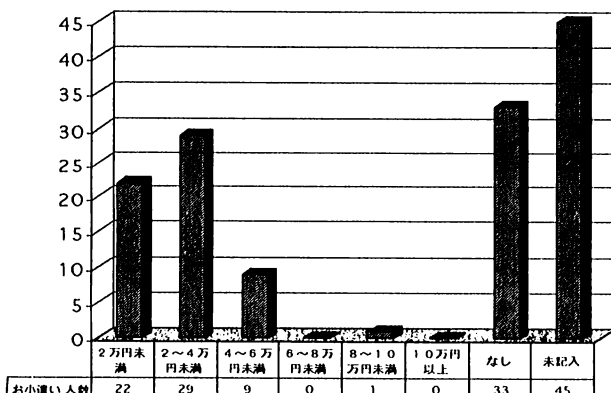


- (2) 通学時間・交通手段：1時間以内が55%であるが、1時間半以内が27%、また2時間以内が15%もあり遠距離通学の数も割合多い。交通手段はほとんどが電車（67%）である。

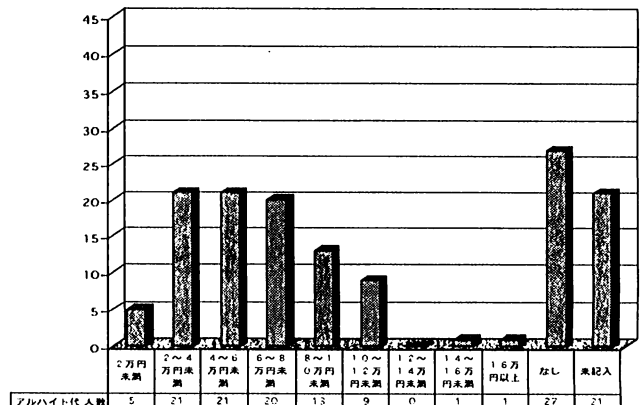
- (3) 1人暮らしの生活費・仕送り額：最も多いのが8万～10万円であるが、帯域としては4万円から12万円の間にはほぼ均等に分布している。1人暮らしと寮・合宿所生活者等51名中仕送りを受けているのが44名、仕送り無しの自活が7名であった。

- (4) 小遣い・アルバイト代・奨学金等：ほとんどが4万円未満である。これに対してアルバイトの方は2万円～8万円と分布幅が広い。又それ以上の8万円～12万円にも22名（16%）も存在する。奨学金取得者は14名となっており4～6万円の帯域が一番多い。

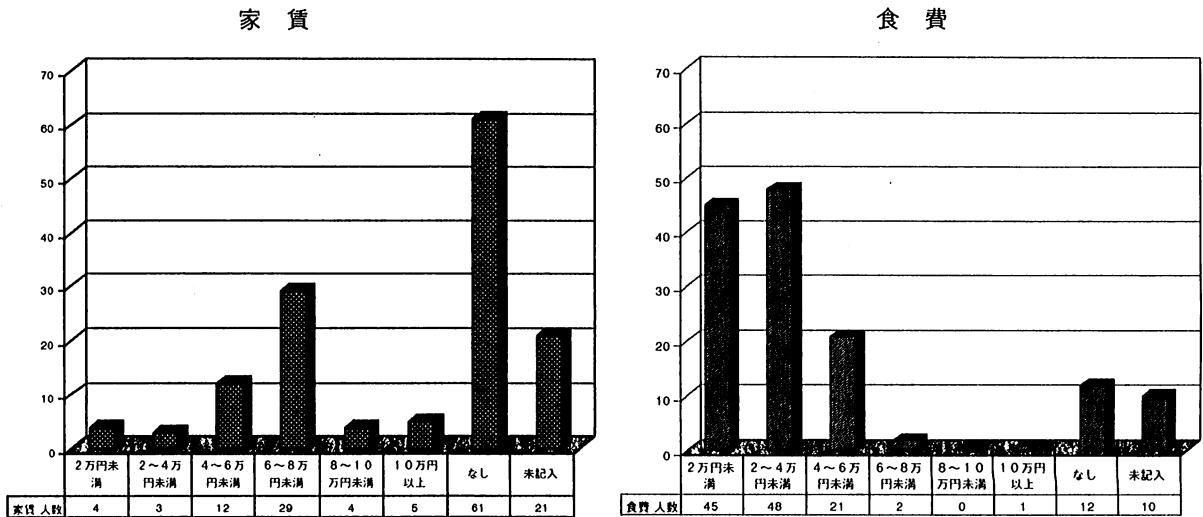
小遣い



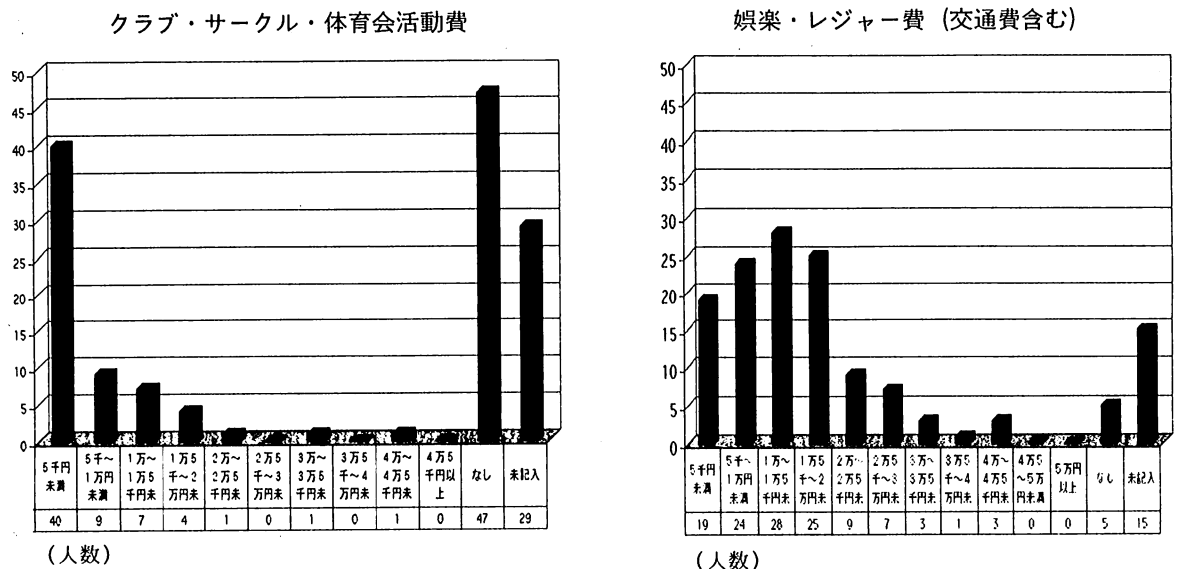
アルバイト代



- (5) 1人暮らしの家賃：6～8万円が多く、かなりの負担となっているようだ。
- (6) 食費：2万円～6万円に分布し、2万円未満と4～6万円に2極へと分かれる。これは自宅組と自活組の差であろう。

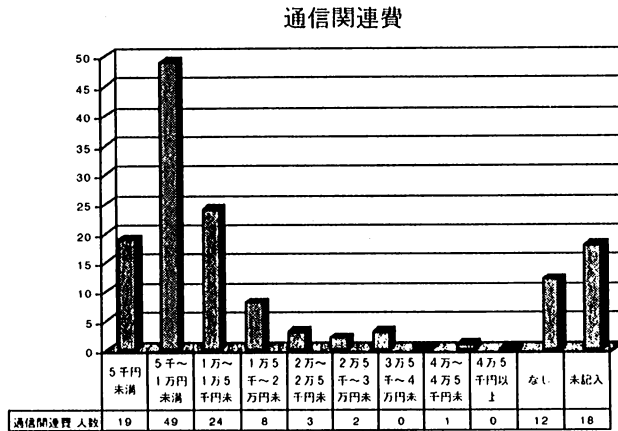


- (7) 授業料以外の学習費用：約半数は負担がない。又出費しているものも1万円未満が17%と少ない。但し5万円以上費やしている人が例外的に3名いる。
- (8) クラブ・サークル・体育会等：約半数は全く参加していない。参加している者も5千円未満が43%を占め、あとは2万円未満で22%である。
- (9) ファッション（洋服・アクセサリ等）：5千円～1万円が最も多く22%だが、それ以上の人も多く、4万円以上も3名いる。
- (10) 娯楽・レジャー費（交際費含む）：1万円～1万5千円が一番多いが、こちらも分布が広く、4万～4万5千円という帯域にも3名いる。

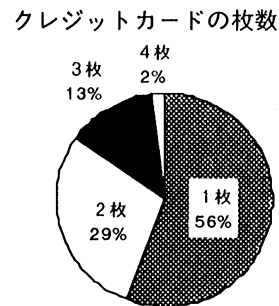
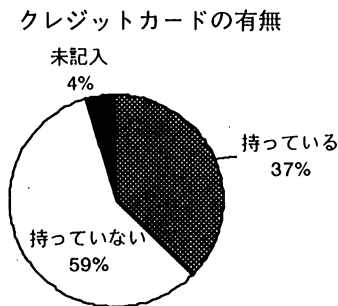


本学学生の健康生活意識について

- (1) 通信関連費：5千円から1万円が最も多いが1万～1万5千円帯域にも約6%存在し、それ以上にも6%で、合計12%になり一部の人々はかなりの費用を割いている。

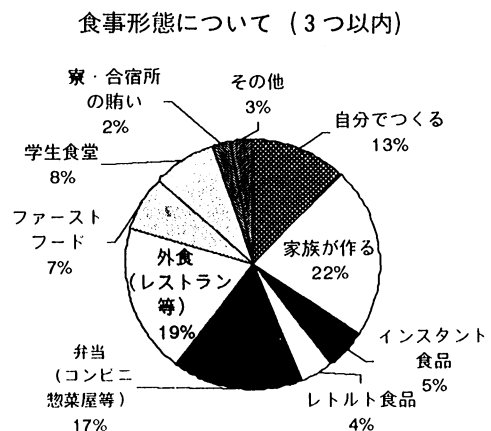
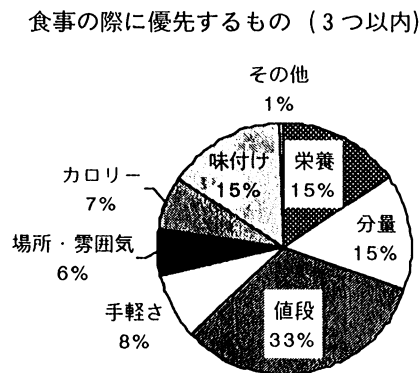


- (12) クレジットカード：37%が所有しており、このうち2枚所有している者が約20名である。しかし借入金額はほとんどが2万円以内である。

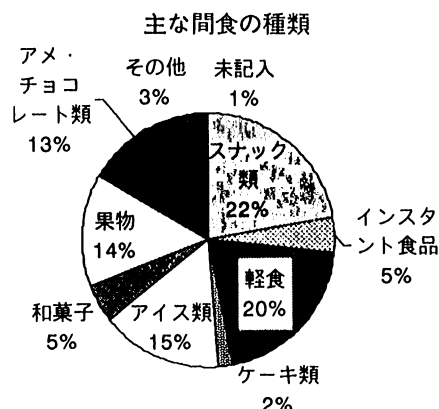


- (13) 食事の際に優先するもの：値段、量、栄養、味付けが中心の選択となっている。
 (14) 食事形態について：自分あるいは家族が作る食事が35%で、これに次いで外食19%、コンビニやレトルト、インスタント食品も26%と大きい比率を占める。

食事についての時間帯は、朝は分散しており、昼は12時～13時の間となっており、夜は20時前後が多い。食事の回数は2回、1回の人それぞれ16%、7%おり、かなり偏っている。その割に間食は63%の人がしている。

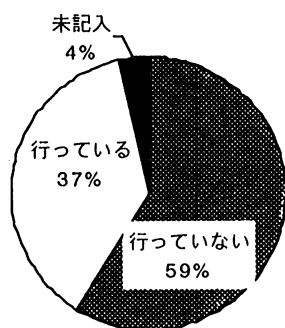


- (15) 主な間食の種類について：スナック、軽食（サンドイッチ・菓子パン等）、アイス、果物、チョコレート等バラエティーに富み多極化している。

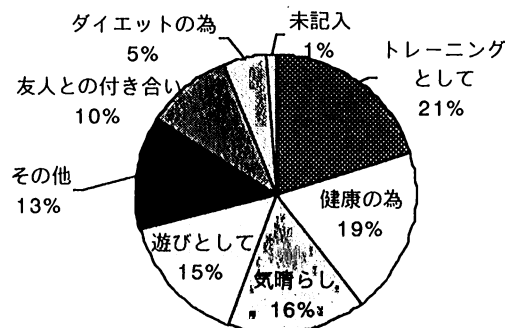


- (16) 睡眠について：就寝時間で1時を越える人が全体の73%にもなるが、起床時間は比較的早いことから恒常的睡眠不足の状況にある。平日の不足を週末に補うようなパターンになっている。よく眠れない人の比率も20%程度存在する。
- (17) 通信・交流関係：携帯電話はかなり普及している（88%）が、E-メールはまだ50%が利用していない。又インターネットは56%が利用していない。
- (18) スポーツ活動について：定期的にスポーツを行っている人は37%、そのやり方は体育会29%、サークル、クラブ（学外含む）33%、個人的に行っているのが34%となっている。活動時間帯は主として平日が42%、週末が29%となっている。活動動機としてはトレーニングの為、健康の為、気晴らし、遊びの順となっている。

日常的にスポーツ活動を行うか



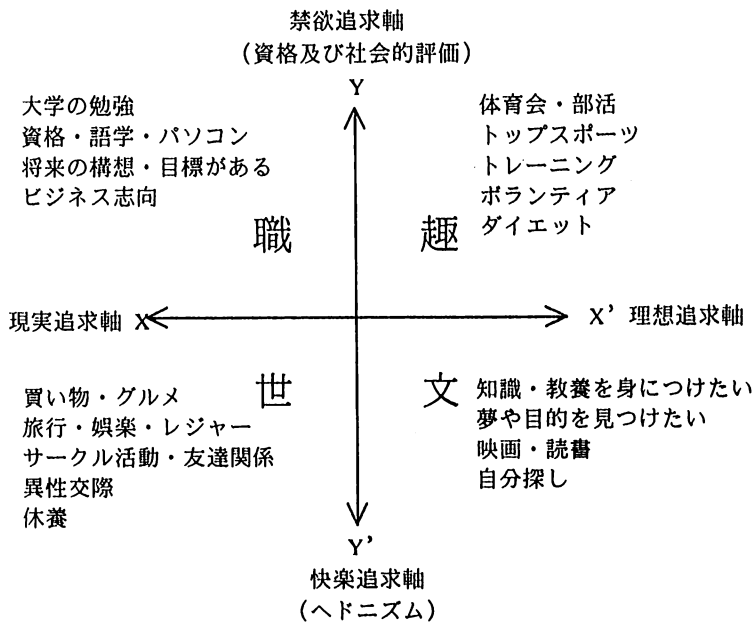
スポーツ活動の目的



- (19) 喫煙：25%が喫煙し、そのうち1日20本以上の比率は40%を越えており少数ではあるがヘビースモーカーが存在している。
- (20) 飲酒：67%が飲酒すると回答している。多くは週1回～2回（62%）程度である。飲酒の種類は多岐にわたるがビール、カクテル、日本酒、ワイン、焼酎の順となっている。
- (21) レジャー活動：音楽鑑賞、テレビ・ビデオ、コミック、映画の順となっており、総じて消費文明の影響が著しいといえる。
- (22) 学校活動の重点：授業、友人、人格、教養の向上、サークル、体育会の順となっている。

4-2 論述の結果

K・J法によりいくつかの論述を分析、総合すると、以下のようなアクティビティーが見て取れた。又「今したいこと、したくないこと」の論述回答を見ると、現実の世界と希求する世界との間に乖離が観察された。



これらは既に昨年の調査で左の図のように示されるが、今回新たに對の緊張関係を設問に加えてタイプ化してみた。

すなわち、左下図のように象限にコードをつけて、それぞれ
趣味的指向：趣
職業的指向：職
文化芸術的指向：文
世俗的指向：世
とした。

被験者の希求が例えば資格を取るのを最優先にし、一方ではレジャーとして世俗的快樂を求める場合、その人のパターンは「職—世型」となる。

この他に没頭型として1つの領域にのみこだわりを持つ学生も存在する。これらはいわゆるタコツボ症候群*として考えられる。こうすると考えられるパターンは、以下のようになる。

- ① 趣—文型 ④ 世—職型 ⑩ 文—世型 ⑬ 職—趣型
- ② 趣—世型 ⑤ 世—趣型 ⑪ 文—職型 ⑭ 職—文型
- ③ 趣—職型 ⑥ 世—文型 ⑫ 文—趣型 ⑮ 職—世型
- ⑯ 趣味的指向没頭型
- ⑰ 世俗的指向没頭型
- ⑱ 文化芸術的指向没頭型
- ⑲ 職業的指向没頭型

これらのスケールをもとにして、被験者（論述者）のトレンドを分析してみると、以下のような結果が得られた。

(1) 職業的指向没頭型	6	: 職業的指向主体者	計12名 (8%)
職—趣型	1		
職—文型	0		
職—世型	5		

*タコツボ症候群：自分の世界にのみ閉じこもり、それ以外の世界には関心を持たない状況に陥っている人々。

(2) 趣味的指向没頭型	7	: 趣味的指向主体者	計15名 (10%)
趣一世型	7		
趣一文型	0		
趣一職型	1		
(3) 世俗的指向没頭型	34	: 世俗的指向主体者	計60名 (43%)
世一職型	11		
世一趣型	9		
世一文型	6		
(4) 文化芸術的指向没頭型	9	: 文化・芸術的指向主体者	計19名 (14%)
文一趣型	3		
文一職型	4		
文一世型	3		

5. 考察と分析

これらの状況を見ると、被験者集団は物質的には比較的地味な学生生活を送りながら、本質的には消費文明の特性である快樂追求指向が極めて強い。データの示すとおり、すでに43%が日常生活の主眼を世俗的な快樂追求に置いている。これに加えて約11%が、日常生活の主眼は職業的、趣味的あるいは文化・芸術的方面にありながらも、潜在的（副次的）には快樂追求を希求している。これらを総合的に判断すると、過半数（約54%）の学生が生活の本質を快樂追求に置いており、それらの内で43%がモラトリアム人間として全能感を有し、日常生活でも快樂追求をその主体としている。そして11%は、いわゆる「欲しがりません、勝つまでは」というような先憂後樂型で、快樂追求を指向しながらも、第一には生活の義務を配慮に入れている。

しかしこれら双方のグループに共通していることは、論述の結果によると、より質的量的に快樂度の高い生活を本質的に希求している、いわゆる物質的な拡大傾向をとっている所にある。これはこのグループに属する学生達の行動がバブルの全盛期に多かった浦島太郎型*ではなく、又最近主張されてきているのび太型**とも異なる特性を有していることを示す。

* 浦島太郎型：リゾート空間のように自分が最も希求する異空間に身を置き、気がついて本来の自分の生活環境に戻って来た時にその環境に非適応の状況を示すこと。

** のび太型：影山任佐（東京工業大学）は、現代の若者の特性を、子供や若者に人気の「ドラえもん」の主要キャラクターであるのび太に重ね合わせ、幼兒的な誇大的全能感を有し、本来劣等感を有しつつもこれを認めず、ドラえもんのサポートとせずかちゃん（母性の典型）の精神的サポートで何とか切り抜けていく意気地なしながら調子の良い少年のことを名づけている。超のび太（影山氏の命名によるもので、これにインターネットやパソコンの世界が入って来てさらに耳年増、目年増になっている少年少女を表している）も同じ。

すなわち比較的クールに現実を視、生活の枠組み（物質的）についてはよく認知しつつも、消費文明の中でマスメディアにより流される多くの欲望充足型の商品提供を羨ましく仰ぎ見ると共に、場合によってはこれらのドリームを自己のものにしようかという希求を有している人々である。実際には、各々が抱くドリームは本人が自己の予算で可能として行われるものよりも、はるかに物質的にも精神的にもスケールオーバーしており、日常生活と学生生活の間は大きなギャップが存在している状況である。これは学生達があたかもパンドラ***の筐を有しているというモデルで考えることができる。かつてのバブルの時代には、一部の学生達にも潤沢に資金が供給され、いわゆる異空間（夢の国）のおすそ分けにも与ったわけだが、現状ではこれらのオーバーフローは無くなったわけである。

言うまでもなく、パンドラの筐とは、絶対に開けてはならない筐である。

物質文明のあらゆる精華は消費文明として私達にメッセージを投げかける。それはあたかもゼウスがあらゆる魅力を備えた女性であるパンドラを地上に送り込んだかのようなのである。プロメテウス（〈先に考える人〉の意）の弟であるエピメテウス（〈後で考える人〉の意）は快楽に酔いしれたあげくに際限もなく欲望を増大し、ついにパンドラの筐をも開けてしまうのだ。ひとりひとりの学生は大学人であり、実社会のことをまだ学んでいない。したがってプロメテウスのような、火を盗みとるような叡知は備えていない。

そこでモラトリアムという概念をエリクソンは適用したが、現状はモラトリアムの持続性というか、消費者はできるだけ従順な購買者であって欲しいという提供者（サプライヤー）側の企み、あるいは下心はないのであろうか。ニーズに対応するという金科玉条のもとに、若い人々が本来有している生命力、好奇心、好学心等を知らず知らずのうちに資本主義のマーケットは収奪していったのではないか。そして無力でありながら、欲望への意欲のみ高まり、現実の生活設計への展望が希薄な生活様式へと傾斜しつつあるのではないか。

空に散りばめられている星のように美しい、多くの消費文明の商品のディスプレイを見て憧れを育みながら、自分の足下を見れば自由裁量の時間や資金は限定されている。したがって、残念ながら若者達はこれらの商品を手に入れることはできない。しかしながら、夢を演出し夢をあたかも買えるような錯覚をもたらす商品には手が届く。それがヴァーチャル・リアリティとしてのゲームの世界であり、映画やビデオの世界であり、更には究極のスーパー・リアリティとしての

*** パンドラ：(Pandora) ギリシア神話で人類最初の女。プロメテウスが天上の火を盗んで人間に与えたとき、怒ったゼウスは、人間どもにその恩恵の代償を支払わせるべく、鍛冶の神ヘファイストスに命じて粘土で女を造らせ、他の神々から女性としての魅力や美しい衣装などを授けられた彼女をパンドラ（〈すべての贈物を与えられた女〉の意）と名づけて地上に下し、プロメテウスの弟エピメテウスに与えた。このとき彼女は神々からの土産として一個の壺（いわゆるパンドラの筐）を持参していた。いったんそのふたを開けると、中からあらゆる災いが飛び出して四方に散った。ただ一つ〈希望〉だけは、急いでふたを閉じたため、壺の底に残ったという。以上は前8世紀の詩人ヘシオドスが伝えるパンドラ物語であるが、本来のパンドラは大地女神で、その名も〈すべての贈物を与える女〉の意であったと考えられている。

（平凡社 百科事典を参考にし、著者が加筆改編）

テーマ・パークである。そのような意味で東京ディズニーランドの繁栄こそ、パンドラの筐へと肉迫し、あるものは既に開け、あるものはパンドラに魅せられ、生活に酔っている今の若者の姿を写し出す鏡としての役割を果たしているといえよう。

零の修辞法（ゼロのレトリック）として無限に時空を分解しマイクロ化していく課程は、今句うが如く咲き乱れる満開の桜花のような状況にあるとあって良いであろう。この様な状況に対し、どのような方向性を与えていくのかは大学人（教育者）としての緊急に解決すべき課題の1つである。