

現代における教育の要件

原野利彦

The requisite of education today

Toshihiko Harano

【問題意識】

昨今の所謂「学級崩壊」や中学生によるナイフ殺傷事件に至って、不登校、いじめなどの問題に対してとられた説明と対策の深化が一段と押し進められなければならない事態になっているという認識は我々の一致するところである。この小論は、これら問題を「現代における教育の要件」として捉え、次の角度からの分析を加えようとするものである。

- 【1】能率（スピード）から「変容」（メタモルフォーゼ）へ
- 【2】質問・応答の時空の変容
- 【3】秘密保持
- 【4】即座の判断力

【1】能率（スピード）から「変容」（メタモルフォーゼ）へ

大量生産時代、つまり工場を基盤とする資本主義は、能率・効率（スピード・コスト）をキーワードとする計画的共働を社会の基本原理として成立していた。共働（共同作業）は、個々人が密集した諸集団の行動という形をとって遂行された。集団は一定のルールと役割分担から成り立ち、その役割遂行のために個々人には首尾一貫した人格（Identity）を形成・維持することが求められた。その言説は「発達」「改善」「進歩」という語句を中心に組み立てられていた。つまり、個々人の「変身」は、同質性の維持を前提にした労働機能の増強という限界内で容認されていた。それはいわば人間の思考や感情の流動性や人間そのものの流動性は固定化され、「個人」の Identity というかたちで「成長」, 「発達」, 「進歩」という時間軸に沿った変化のみを強制されていた。人間の持つ流動性は直線的時間という「虚構」によって制御されていたのである。

しかし現代の大量消費社会、つまり「情報」を基盤にする社会においては、消費のターゲットとしての個々人は、極度の「変身」を強要され続ける。それは「連続性」ではなく、「突然の変異」によって性格づけられる社会である。現代の消費社会は「情報」を基盤にしている。物事や出来事は瞬時に粉々に微粒子化されると同時に瞬時に再構成されるという絶え間ない流動状況に置かれる。電子技術はされたためまぐるしく変容する世界をもたらす。衣服や自動車の例を挙げるまでもなく、我々は身体の美しさ・装飾、衣食住、遊び、仕事などの生活スタイル全般にわたる絶えざる変化を社会的圧力として受け取る。当然の

ことながら意識や感覚という認識の様式の日まぐるしい改変も求められ続ける。捉えどころのない「絶えざる変身」が大量消費社会・情報社会における個々人に課せられた宿命となっている。

スピード（能率）という言葉では捉えきれない「変容」（メタモルフォーゼ）が求められ続ける社会において、教育は旧来の社会的・概念的装置によっては成立困難となる。たとえば「変身」のスピードを見てみよう。それは直線の見通しが出来る透明な時空間での目的設定と結果の生産のスピード（能率）ではない。予感に始まり、「しるし」や仄めかしを頼りに辿られる変容や変身の過程は、視覚的な透明さを前提にした制御の概念によっては捉えられないものである。それは電子的「情報環境」の中で不透明ではあるが確実に変化している過程である。子供たちの身体は、電子的情報環境の中で書き入れられた文字やイメージの微視的分解・再編成に刺激され動かされる。子供の動きは、電子的環境以前の世界をも体験したおとなの動きとは大いに異なってくる。それは身体を突き動かす文字やイメージが両者においては非常に異なったものだからである。

体内に書き込まれた文字やイメージが異なる大人と子供の間には指導—学習関係を打ち立てようとするとき、それは非常に複雑なものになる。指導しようと追跡する側と、その餌食になるまいと逃走を図る子供という図式が単純で直線的なものではなくなる。はっきりとした合図による指導—被指導関係というより、非常に複雑で多様経路をもつ解釈を必要とするような仄めかしやシグナルを辿る関係である。指導される側にある子供が自分の身体の内部からこつこつと叩くものを感じる時、顔の表情や身体の動きによって何らかの仄めかしをする。だが大人がそれを紋切り型に解釈するとき、子供は指導者やそれへの同調者の雰囲気や自分の生き方を邪魔するものだと思わざるを得ない。彼は大人に向かって沈黙を命じたり、痲癩を起こしたりするだろう。子供にとって、そのような大人は、自分にとって明らかに危険であることに気づかぬ者であり、獲物が近づく音が聞こえない愚か者に見える。案の定、大人はへまばかりしている。学校でのいじめの実態など理解できぬ教師や親たちには、この内部から知らせる音が聞こえないのだ。或る子供たちにとっては、大人は警告も聞こえなければ、首尾よく狙う対象を見つけ出す方法さえ感じとれない苛立たしい存在に見えるのだ。TVゲームにおいて、彼は様々な役割を内部から演じる。彼は立ち向かって来る敵の内部に入り込み、その戦術を読み取らなければならない。彼は戦士であり、かつ敵である。味方であり、妨害物である。勿論、たとえ見分け難い事態が起ころうと、彼は敵と味方を両者を混同することはない。そうでなければゲームは成り立たない。その他大勢の戦士や動物、武器などに変身・分身しつつ彼は戦う。

大人の課す難題に対応したり、それから逃れたりするために、子供は次々に変身する。子供の対応の仕方や逃げ方や逃げ先をよく知っている教師や親は、要領よく彼らを捕獲する。だが、子供たちは、それから先手を読まれることから逃れるために意表を突く変身をする。この変身の繰返しは教師の追跡の続く限り、また先手を読まれることから子供が逃げようとする限り続く。教師は新しい追跡方法を考案しなければならない（教育方法の改善）。大人は「子供が見えなくなった、獲物が見えなくなった」と言い続ける。獲物と狩人の変身ゲームは物語の基本型でもある。そして同情は追い詰められる獲物に傾き、追跡者の失敗と破滅は非難の標的・論評の対象として歓迎される。

子供や若者はTVゲームの中で、追跡の手を逃れるために、ものすごいスピードで逃げ

るカンガルーやシマウマに変身したり、じっと佇んでいる樹木に変身したり、空高く逃げる鳥たちに変身する。また、勇者として天空から舞い降りさっと獲物を捕らえる鷲や鷹への変身する。これはトーテム的思考であり、シンボリック的思考である。わずかな隙間を見つけて逃げ出すネズミ（ミッキーマウス）とそれを追いかける大人（猫）は、世界に子供を組み込もうとする大人と、それから逃れようとする子供との追跡ゲームである。そこで展開される一連の激しい変身くらべは、まさにアニメーションは、ラテン語 *animatio*（生命を与えること）の語源通りであることがわかる。

だがここで重要なことは、TVゲームにおいては、一ヶ所での格闘技や変身くらべと、場所を変更しつつそれらを行うことの両者が可能であるが、子供は学校という一ヶ所での（逃走）ゲームを余儀なくされているということである。そこでの様々な変身は、捕虜の一連の甲斐のない逃亡の試みであるにすぎない。彼らは結局自分の運命を受け入れ、大人の要求どおりに従う。ただ、子供は単にネズミに変身し逃げ回るだけではない。「窮鼠猫を囓」んだり、虎や狼になったり、火のように怒ったり、水のように冷ややかになったりして逆襲することもある。または烏賊のように墨を吐きかけ、教師や親のメンツを丸潰れにしたりする。見物の友だちが輪になって成り行きを見守っているならば、逃亡者は急速な変身を次々に起こし、その累積的な効果により、強烈な攻撃力を獲得し、まさに神憑りになったかのように振る舞いナイフを持った者として逆襲することもある。我々はここで教育に関して神話的に思考することが求められていることに気づく。

スピーディな変容は、間髪を入れない判断、つまり賭のような思考を必要とする。それには運の女神、ジンクスがついてまわる。それはもはや能率という言葉に変換できないスピードである。変容という言葉だけが辛うじて、この種のスピードの意味を吸収できる。「教育方法」をますます精密化し、次から次へと「指導」の手管を駆使してくる教師は、躁病患者のような飛躍的で拡散的な変身によって子供を狩り立てる獵師に似ている。獵師は獲物を追いかけるが、彼は獲物が素早く逃げようとするものであることを知るとき初めて完全な獵師としての資格を帯びるのである。子供が様々な反応してくるとき教師は意気軒高とした狩人になれる。子供自身がどんなことを試みようとも教師の掌中にあることを悟り、どんなに逃走変身をしていても無駄だと分かるとき、自分を単なる獲物と見做し、自分自身を取るにたりない者だと「自覚」するにいたる。教師の要求にしたがわないことは「罪」であると考え始める。彼は自分を「学習意欲」のない者だと見做すかもしれない。だが、本当は、彼は自分自身を何かを獲得する狩人とは見做しておらず、自分が食べられるだけの獲物であることを知っているのである。獲物であるにすぎないものが狩りを強制されれば、いやでもこのことは思い知らされる。

コンピューター画面の諸情報を前にした我々は、リリパットにおけるガリバーのように、等身大の自分と無数の微小な人間やものに囲まれた存在となっている。無数の情報や無数のウイルスが我々を襲う。自分の免疫などの情報は、襲ってくるウイルスによって読まれてしまっている。近代では、人間は自分と他人を鋭く区別し、「個人」として自立する幻想をもつにいたった。他方では害虫以上に無数の細菌を見出した。つまり人は孤立すると同時に、無数の敵に取り囲まれ、侵入され、倒される危険に満ちた存在となった自分を近代になって見出した。そこで人間は役に立たないものを害虫・雑音と見做すことによって自らの権力を維持しようとした。詰まる所は「役に立たず人間」を駆除すべき対象と見

做すに至った。ナチによる大量虐殺はその典型である。絶えず侵入や迫害に脅かされるとする感覚によって動員される群衆の中の一人としての個人は、予め定義により、絶えず変身して来襲する侵入者と変身しつつ戦うべき、つまり自分の正体を顕わし得ない存在として在り続けることを強要される。情報社会とそこに生きる個々人は無数の細菌・ウイルスの侵入に脅かされる人間として存在する。

つまり幻想は距離を置いて見る場合、つまり自分自身を変身させる必要のない状況だけをもたらすものではない。自分自身の身体が賭金の対象となる。自分の身体を標的にするかのよう、周囲のものは互いに変身しあい融合し合う。または異種の交配・組み合わせ(キマイラ・フランケンシュタイン・遺伝子操作)が起こる。変身(結合・置換え)は生産と等値のものとされる。この生産過程は怪しげな亡霊たちによって迅速に行われるものである。自分の身体を巡る味方(医者・親族)と敵(ウイルス)の争い。そこでは互いに相手を鋭く「観察」しあい、徹底的に裸になるまで戦う。ウイルスに打ち勝つ医者の名声。TVで放映されて歓呼の声をあげる視聴者(群衆)、彼らは放映中の音楽に従属した平等な群衆である。この過程で自己の身体は砕け散り異種のものとなる。この医者の名声のためにどれだけの「尊い」血と死があったことだろう。おびただしい血の流れと朱に染まる海(群衆)、しかしそれはあたらしい世界を築く礎石となるのだ。

【2】質問・応答の時空の変容

「変容」を求める圧力は一挙に人々に押し寄せる。つまり非常にスピーディに「情報」は人々に自己改変を迫る。スピーディというよりも「即時」(オンタイム,リアルタイム)の情報、は、「即時」の「変容」を個々人に迫るのである。このような事態は、<質問—応答>の時空間を極度に切り縮める。一定の時空間内の移動・変換という動きは超加速化する。これは従来の「動きの概念」で捉える「動きの現実」の消滅である。動きは静止によって消滅するのではなく、動き以上の動きによって消滅するのだ。或るものが動くのではなく、別のものが生じ、別々のものに変じたもの同士の<質問—応答>に変化してしまう。「場」そのものが質的に変化してしまうのだ。これは極端に抽象化されたルール内での<質問—応答>だけを可能にする。すべてのものは、この極端に抽象化されたルール内に吸収され、「現実」とは抽象的図式の変動が支配する世界になってしまう。ヴァーチャル・リアリティがまさに「現実」となる。「主体」がこの世界に対峙して生きていこうとしても、「主体」はすでに、この抽象的図式の中に追い詰められ、あとはこの図式の餌食になるだけの運命にあることに気づく。「主体」はどんなに巧妙な策略を工夫しようとも、それは既に抽象的ルールの中に織り込み済みであり、先を読まれ、正体を知られていることに気づかざるを得ない。勇気ある狩人は餌食に変装・偽装して強者の仮面をかぶったものを誘き寄せ、十分に手もとに引き寄せて倒す。この偽装・変身こそ絶えず変転し、絶えず諸交渉で調整され改変されるルールなのである。古くはベルサイユ、現代ではマースリヒト、ウルグワイなどの地名が、またはEU, ASEANなどの略号がトーテムの役割を果たす変身ルールなのである。民主主義の仮面をかぶり、そのカラクリを駆使する術を持つ者が権力者である。現代での強者は民主主義ルールに従う以上の変身はできない。民主主義こそ現代の強者が安んじて自らに許すことの出来る唯一の形態である(人権外交,世界市場)。人権や環境などに変身した世界市場をめぐる追跡—逃亡—調整が「現実」となる

(ISOなど)。

「主体」に残された道は、自らをシステムの餌食と認め、システムが示す「現実」の実現こそ自分に課せられた使命だと思い、それに向って自らを駆り立てることだけである。俗な言い方をすれば「先が読まれ」たり、「先が読めてしまう」事態なのだ。〈質問—応答〉が無意味化し、馬鹿らしいものとなる。空洞化し「透明化」した〈質問—応答〉の時空間は、ただカウントダウン的な行動様式のみを可能にするようだ、つまり「読めてしまった未来」に近づくのに、あと何日、何時間かかる(5, 4, 3, 2, 1, 0, 発射)という「現実」における〈質問—応答〉なのだ。子供や青年にかぎらず、我々はすべて挫折感・達成不能感を先取りせざるを得ない社会に生きている。積極的な未来を語る言葉は空疎化する一方である。教師や親、否、大人全体に対して質問を投げかけること自体が馬鹿らしい社会になっている。決まり切った教育用語・福祉用語・医療用語で固められた儀礼的言語時空の中で質問自体が雲散霧消する。追跡的狀況での興奮はヴァーチャル・リアリティの中でのみ可能となる。

ヴァーチャル・リアリティやハイパー・リアリティといわれる様相をもつ電子情報の時空間では、〈質問—応答〉の時空間は、動き以上の動きの中で消滅した動きとともに、実在以上の実在の過剰によって実在が消滅するために、益々成立が困難となるを。それはかつてのように不在によって実在が消滅せず、実在の過剰によって実在が消滅するために、つまり、選択肢の過剰・解釈の過剰・多様性の過剰によって〈質問—応答〉の時空間が去勢される事態である。それは満たされる以上に満たされることによる空虚の消滅でもある。空虚の占める場に過剰な実在が満たされ居すわる。〈質問—応答〉の時空間には空虚・間があってはならない。絶えずせき立てられたように何ものかによって満たされなければならないのだ。TVゲームの終わった瞬間の虚しさ、会話の途切れる瞬間の怖さ、TVの音声や画像の途切れは事故であり、あってはならないものであり、素早く陳謝されるべきものである。「余韻」という感覚は死に絶えた。狂ったようなく質問—応答はクイズショーの見物で人々を条件づけ、けたたましい叫びの応酬が〈質問—応答〉の普通の形態となる。

緒言説・諸イメージは権力の持つ流体性、権力の諸テクノロジーの微妙な転調として淀みなく流れ、エネルギーを備給し、様々な隙間に入り込み、魔法のような中心移動の技法によって、新たな時空間を開放すると同時に、すぐに閉じてしまう。微粒子化された言葉とイメージの権力。それはもはや真実性や現実を目指すのではなく、誘惑によって分析の力強さを補う権力である。ただし、それは真実性や現実を目指す振りはするし、真実性や現実的「基準」を振りかざす諸評論家にアリバイづくりを手伝わせることはある。権力は散乱し発見不能になった。それどころか徹底的に解体され、シミュレーション中にハイパー現実化されてしまった。記号の増殖によって、決定は不能になり、深層部での欲望への執着は解除されつつある。諸々の明解で批判的な現実分析は、この事態を覆い隠すものでしかない。元気づけるような諸施策のスローガンも、中和され無力化して単なる見慣れた風景と同様のものとなった。強力な座標系に見えるものも、ハイパーリアリズムの中で雲散霧消しようとするとき、何かを声高に主張することが馬鹿げたものとなる。

【3】秘密保持

秘密保持は権力の源泉である。個々のメンバーが自分の運命（合格するか否か、どこに転勤を命じられるか、どのように業績が査定されるか、人員整理の対象になるか否かなど）の秘密を司るものは大きな権力を持つ。人々は何とかして秘密の場に近づきたいと思う。適度の見通しをメンバーに与えつつ、不確定の要素を保持することによってあらゆる組織は秩序を維持する。その中枢にあるものが秘密である。諸秘密の周囲に群衆が出来、この群衆の支配と収奪によってさらに新たな秘密（権力）が生じる。換言すれば、群衆は群衆自身を食い尽くしながら増殖していくのである。

この秘密を保持するには、ものごとの流動状態をある時点で固定化し、厳密化する必要がある。厳格なルールに則った役割が演じられなければならない（たとえば「社長」、「国会議員」、「蛇のような残忍な顔」、「押し黙った怒りの表情」など）。＜役割＝仮面＞が、それを正面から見る外部の者に対して、仮面の背後にあるもの（秘密）を恐れさせ距離を取らせる。仮面をつけた者が、それを見る者にどんなに近づこうとも、この距離は保たれる。勿論、仮面を剥ぎ取られない限りにおいてだが。競争とは、相互に仮面剥奪を図るということである。人が恐れを持って距離を取る仮面を、無造作に剥ぎ取るとき彼は勝利者となる。仮面を被る者、役割を演じる者は絶えず仮面を剥ぎ取られる不安と戦わねばならない。彼はライバルにおいて権力者としての資格を求める力を感じとるのだ。ライバルは彼の仮面を剥ぎ取り無害な者にしようとする危険な存在なのだ。

他人の変身を禁じ或る特定の仕事だけをさせておく願望、或る資格を持つ者だけに参加資格を与える入社式……このような社会的変身の禁止は現代においては、膨大な数の国民と、その統治者を生み出す。諸身分・諸階級・諸国民は、その成員になるための煩雑な手続きによって可能となる。変身願望の強さと裏腹に、あまりの流動性に不安と恐怖を持つゆえに「不動」のものへの依存願望も存在する。権力の中心の不変性は、成員の変身能力を解き放つと同時に、その能力を制限しつつ秩序をつくりあげ維持する。

「情報化」とは絶えず新しいアレンジメントとダイアグラムとによって秘密保持を図るものである。たとえば、買い物や電話をする場合、部分的な個人情報必ず交換されるが、これらの情報を集め、必要に応じて組み合わせれば、丸裸の個々の個人情報を入手できる。注文主の電話番号・住所は出前の食品販売店に記録され、病状は薬店に記録され、消費の傾向はデパートの顧客カードによって把握される。これらの情報の集積と分析は個人の秘密を脅かす。見知らぬ会社からのダイレクトメールの膨大さはそれを物語る。我々は絶えず新しいアレンジメントとダイアグラムとによって秘密保持を図ることを余儀なくされる。または、それによって利益を生むことも出来る。

秘密を奥深く封じ込め如何なるアクセスも不可能にしようとしても無駄である。秘密づくりとそれへのアクセスの工夫の競合は、ひとつの儀式として永続する。秘密の増殖儀礼はルールに則って正確に同じやり方で演じられる。この自己増殖する秘密はいわば自分自身を食べているようなものである。群衆を動員出来る時秘密は自分が秘密であることを、つまり権力であることを自覚し始める。

これは秘密保持のための超高度な技術と「情報公開」の力との闘ぎあいでもある。この

社会において生き残り、勝者たらんとすれば他に向かって「情報公開」を迫り、自分自身は高度な秘密を高度な技術によって作り出し、保持しなければならない（たとえば特許、専門的知識技能、評価者としての地位など）。秘密とは他者の運命の帰趨を制する情報を握り、他者がそれに近づくことを極度に困難にすることによって生じる権力の意である。事細かなチェック事項をもつ調査に耐える者のみが秘密のもつ権力に近づくことが出来る。子供を「評価」し、しかも、その基準や「評価内容」に子供や親が近づけないようにすることは、最終的に子供や親を支配する権力の源泉である。たとえ「評価」の「公表」が義務づけられたとしても、更に厳密化する方向で秘密保持が創出されなければ、「教育的」時空間は成立し得ない。物事が超加速化される時、変化の速度に追いつくことはもはや問題とはならない。なぜなら、追跡行動は追いついたときにはすでに目的・対象自身に変質してしまっているからである。否、追いつこうとする者自身に変質してしまう過程であるからである。この変質の累積過程を追跡と言い得るだろうか。「秘密」という概念そのものがブラックホール化し、秘密そのものを呑み込んでしまう。

かつては秘密は暗闇・静寂の中に保持された。だが現代の情報社会においては、情報の増殖、洪水、氾濫の中で保持される。過剰な情報の中で何が核心であるかを分からなくしてしまうことによって秘密は浮遊・変容しつつ保持される。過剰にあっけらかんとして手の内を明かすことによって保持される秘密である。「隠される秘密」という観念はもはや時代錯誤である。極度に過剰な情報提供の中でのみ秘密保持が出来る。ちょうど「だまし絵」のようにジャングルの絵の中から、隠され、かつ見えている動物を探し出すように。

【4】即座の判断力

判断とは文字通り物事を弁別し総合することである。物事を必要に応じて分割し、その諸要素を何らかの基準によって再編成することである。必要なものと不必要なもの、情報と雑音、味方と敵、仲間と排除されるべきもの、考慮すべきものと無視してよいものなどを分類し再統合することである。教師はこれらの分類・再統合の「基準」を子供たちに提示し得ることによって教師たり得る。それも教室などの教育現場で即座に働き、子供たちを組織化し続け得る「基準」を示すことによってのみ教師たり得る。

だが、子供は教師の「基準」の適用から何がしかの「はみ出す」要素を持つことによって自らの存在を確認しようとすることも否めない。嘘をつく、だんまりを決め込む、素知らぬふりをする、面従腹背するなど様々な「変身」をすることによって「基準」の適用外の要素を確保しようとする。いわば、ワクチンの効き目を嘲笑しつつ変異し生き延びるウイルスのように、子供は大人の「基準」から逃れ生き延びようとする。つまり即座の判断力が要請されるが、子供の変化のスピードそのものが教師の判断のスピードを上回ることもある。突然の暴力、突然の非行、突然の不登校など。

この「基準」と「変異」との追跡ゲームはシミュラクルであるが、これは次のような特徴を持つ。(1)「基準」と「変異」との追跡ゲームは、意味を失った意味生成装置として働いていることである。学校や企業は絶えず意味づけをされながら、実はこの追跡ゲームという形で内容は既に撤収されているのである。(2)この意味づけは整合性のある「虚構」である。虚構ではあるが現実的には機能しかつ現実を構成する(各種の資格や職歴、専門性など)。(3)《性》の言説というシミュラクルによって分割・統治される世

界である。世界は魅力にあふれた人や物によって構成されるべきであり、それ以外の要素は無視され排除されるべきだと考えられる。セクシーな人や物であることが美德とされ、その「基準」によって世界は秩序づけられるべきだとされる。「欲望する主体」は無化し、物言わぬ客体が魅力あふれる商品として力をふるう。人もセクシーな客体であることによって自らの力を感じようとする。そこには客体が優位がある。しかし、すでに無化された欲望によって欲望される客体の優位とは如何なる意味を持つのだろうか。(4)さらに、善意に満ち溢れたシミュラクルによって世界は秩序づけられるべきであるとされる。やさしさ、いたわり、ケア、傷つけないこと、ふれあい、コミュニケーション重視などがそれである。人はやさしくあるために緊張を強いられ、その緊張の強さは「無気力」を招くばかりではなく、ついには「暴力」の激発に至るほどである。この事態は異物(エイリアン)としての子供や大人を生み出す(動機などさっぱりわからない凶悪犯罪など)。それは薬効のないウイルスの突然の侵入と符合する。

また、グローバル化という情報社会の方向は、国家内である程度自己完結し得る旧来の「基準」(たとえば「学習指導要領」)を困難にしている。「基準」は絶えず「世界市場」の基準という亡霊めいた動きによって変動・変容している。デジタル化によるマルチ化、多チャンネル化・双方向化という用語は今や時代のキーワードになっているが、それは即座の判断と行き当たりばったり、成り行き任せ、出たところ勝負とが同義語化していることを意味する。たとえば、同じドラマを違った放送局から違った視点で同時放映し、視聴者は絶えずチャンネルを切り替えながら自分なりに多様な視点からドラマを楽しむという試みがドイツで行われたことがある(1992年12月)。<ザッピングTV>といわれるこのやり方は、今やコンピューターネットワークで日常化している。「多様な視点」、「多様な思考法」、「多様な情報」といううたい文句の実態は、殆ど行き当たりばったり、成り行き任せ、出たところ勝負の美化にすぎない。このような状況において、即座の判断力は教育現場においては見事に空洞化している。否、社会全般において判断力を可能にする条件は消滅しつつある。前代未聞の事件の多発と、それへの過剰な「対策」にもかかわらず、否、むしろ過剰な対策・過剰な選択肢・過剰な情報ゆえに過剰な無秩序の中に我々は置かれている。「自分で問題を見つけ、解決していく学習能力」という教育概念がこっけいなほど空疎化している。

参考文献

- (1) Elias Canetti : Mass und Macht, 1960 岩田行一訳
「群衆と権力」法政大学出版社 1971
- (2) J. Baudrillard : L'échange symbolique et la mort, 1975
今村・塚原訳「象徴交換と死」筑摩書房 1982
- (3) P.L. Berger & Luekmann T : The Social Construction of Reality, 1986
山口節郎訳「日常世界の構成」新曜社 1977
- (4) 内田隆三 : 「資本の言説としての<肌>」現代思想1994年12月号(青土社)