

## コンビニ時代の憂鬱

杉野一行  
基礎医学系講師

### ■「やる気」のある学生募集中！

先日 AO (Admissions Office) 入試を行う大学が増えたというニュースを見た。創造的な思考力、意欲、行動力、適応力など、多面的に評価するというので、試験のために長時間拘束されるものさることながら、受験勉強だけでは合格は約束されない。ある意味、自分の本質も審査の対象となるわけで、受験生にとってはますます大変な時代だ。

選ぶ側にしても、そう何から何まで備えた学生はいないわけで、創意工夫の能力に富み発展性の期待できる学生を選ぶのか、実行力があり真面目で頑張れる学生を優先するのか、それとも当該分野に本当に興味を持ってくれそうな学生を求めるのか色々悩むところである。

一方、学力試験派は、確かに記憶力偏重に陥りやすいが、合格できるだけの受験勉強をしてきたということは、それなりの理解力、実行力、気力を備えている

ことを裏付けるものだと考える。

何れにしても、最近では、やる気のある学生を如何に採るかということに重点が置かれている。確かに、「明日からはちゃんと午前中に来るように」と言ったその翌日から来なくなってしまいう卒研生や、実習中ほとんど実習室にいない学群生に悩んでいる教官も多い。

### ■「ゆとりの時間」に何をしますか？

先日、文部科学省の寺脇審議官らと交えた教育に関する集まりに出席する機会があった。民営化を含む大学のあり方やコミュニティー・スクールなどから、教育そのものの必要性に至る幅広い話し合いがなされた。寺脇氏といえば、現在の詰め込み式教育に対し「教育にゆとりを」ということでテレビ等でも有名である。賛否両論あるわけだが、ここで氏の教育政策について触れるつもりはない。翌日の分科会では、広く導入されつつあ

るその「ゆとりの時間」に向けて、中高生を対象に簡単な映画作りをさせるという慶應附属の試みが紹介された。

最近ではデジタル・ビデオやコンピュータの性能が向上し、初心者でも容易に動画やBGMの編集ができる。生徒達はグループに分かれ、何日か掛けてビデオクリップのような物を思い思いに作る。この作業には様々な要素が含まれているため、普段勉強やスポーツなどで目の目を見ない生徒達にも出番があるという。AV機器に明るい、人をまとめるのが上手い、ギャグのセンスがいい、色々な曲を知っている、声がいい、挙げ句の果てには差入れを調達してくる名人等々。各メンバーが自分の存在に気付き、作業グループの中での自他の必要性を認識する。教科教育中心の授業からでは得られない、想像力を養い、人間性を豊かにし、社会性を付けることのできる画期的な方法ではないかという話だった。お膳立ての苦勞もあるにせよ、今ならではのなかなかいい取り組みかも知れないと感心しながら生徒達の作品を眺めていた。

### ■頑張る意味ないモンね

しかし私にとってもう一つ面白かったのは、掃除の時間にはろくすっぽ机も運ばぬ運動部のやんちゃどもが、「モー

娘。」を踊るためのステージを一生懸命机を並べて作っていたことだった。この類のことは紹介された記録の随所に見られた。我々の日常を振り返っても似たような状況は多々ある。例えば、1時間目の講義はほとんど寝坊して遅刻や欠席を繰り返している学生でも、スキーに行くとなると早朝4時にでも起きられる。

人間は生物学的な見方をすれば快樂原理に則って行動している。物理学で言えばエントロピー増大の法則のような非常に基本的なものである。楽な事や楽しい事は黙っていてもやるが、厭な事や辛い事はやりたがらない。しかし、同じ勞力(エネルギー)を要する行為であっても、そのコンテクストによっては苦にも楽にもなる。則ち、ある行為を遂行することに対する価値判断というのは相対的なものである。とすれば、やる気というのは学生なら学生がそれだけのことをする価値があると認めているかどうかということであり、したことにより自分を満足させる何かを得られると感じているかどうかということである。結局、大学生にやる気がないのは大学がつまらないからであるという自虐的な結論に導かれてしまう。思い当たる節も無いではないが。

昔も三無主義(無氣力、無感動、無関心)などと言われ、やる気の無い学生も

いたことはいた。が、ある人に言わせれば、今はそれが当たり前だから、今更そんな言い方はしないのだそうだ。では、昔に比べ今の大学の講義や研究はおしなべてつまらないのだろうか。良くなっているかどうかは別として、そう悪くなくてもいないと思っているのだが。

### ■楽あれば苦はイヤ

講義や実習への興味はともかく、問題の核心は、もっと先、例えば大学卒業後にどうするかといった目標が漠然とすら見えていないという点ではなからうか。見えていないというよりも、見ようとしていないように思える。確かに先行き不透明な世相ではあるのだが。

ある実験をしてみた。8桁の数字を一瞬だけ見せ、直後に今見た数字を順番通りに書いて貰うという作業を何度も繰り返して行く。これは最近テレビなどで時々やっているからご存じの方も多だろう。初めは3~4桁しかできなかった者も繰り返すうちにかなり上達する。

ところが今回は、途中から、数字を書いて貰う際に、覚えて貰った数字をそれとは異なる8桁の数字数種類の中に混ぜて同時に提示してみる。初めのうちは気が付かないが、そのうちそれに気付いて、正解と思われる数字を書き写すよう

になるため、殆ど間違えなくなる。しかし、暫くその状態を続けた後、不意に正しい数字の方も後ろ半分、或いは全ての桁をでたためにしてしまうと、とたんに出来が悪くなる。年齢性別を問わず同じである。当てにしていたヒントが出て来なくなってしまったわけだから無理もないが、ヒントを出す前よりも遙かに悪い。つまり、ヒントが出て来ると悟った時から、もはや8桁まるまる覚えようという気が失せてしまったのである。その証拠に、全てでたらめになった直後は、示されている幾つかの数字の中から正解を選び出すに足る最初の数桁しか書けない。ワープロを使うようになると漢字が「書け」なくなるのもまさに同じ現象である。

これはある意味当然のことだが、深刻なのはヒントが当てにならないと分かった後も、直ぐには成績が戻らないことである。また正解が出てくるかも知れないと思うのか、漸く獲得したノーハウを捨ててしまったため、再び取り戻すのに時間がかかるのか。どちらも大きな要素ではあるが、もう一つ別の効果がある。

サルにある課題をやらせる際にレタスを報酬（ご褒美）にあげたところ喜んでやってくれたが、その後、報酬をバナナに換えたらもっと喜んで夢中でやるよう

になった。ところが、再び報酬をレタスに戻すと、サルは喜ぶどころか怒ってしまったという実験がある。

何事においても、快適な状況を経験すると、それ以前の状態が厭になってしまふ。そして、以前の状態にはなかなか戻れなくなってしまう。場合によっては、以前できたこともできなくなってしまう。ましてや生まれた時から便利な生活しかしていなければ、ちょっとでも辛いことは我々の想像を絶するほど厭に感じられるのかも知れない。

#### ■昔話をするようになってはおしまいだ

私は本学の出身だが、私がまだ学生だった頃は、食料にありつける所といったら大学や宿舎の売店や食堂くらいで、近くで外食できる場所といっても珍来くらいしか無かった。それも9時を過ぎると閉まってしまう。そのため、9時までに食事を済ませておかないと、買い置きのお菓子で飢えを凌ぐやら、用もないのに友人の部屋を訪れるやら、自炊していない学生の夕食は悲惨だった。

今では、店の数も増えたとし、何と言ってもコンビニエンス・ストアのお陰で、あまり時間のことを考えて行動する必要がなくなった。また、売っている物も種類が豊富で、好きな物を自由に選ぶこと

ができ、限られた素材をどう組み合わせようかと悩む必要は殆どない。携帯電話はそうした「その場対応型」の生活様式に更に拍車を掛ける。電車に乗り遅れても、すぐに相手の携帯に連絡を入れれば待っていて貰えるし、待ち合わせの場所を綿密に打ち合わせる必要もない。

時間の長短を問わず、先々の事を考えて行動しようとする気持ちを目的意識と考えれば、現代は目的意識を持つ機会をかなり奪っていると言える。世の中が豊かになり、幼少の頃から望む物が容易に手に入る生活を送っているせい、問題解決能力が極端に落ちている。一頃言われ始めた「指示待ち世代」のことであるが、これは今なお健在(?)である。

大学はやる気のある学生を欲しがらる。しかし、慶應附属の映画作りではないが、今の世代も目的さえ見えていれば潜在的な「やる気」は皆持っている。ただ、幼い頃からの「やる気を出す訓練」、つまり「目的意識を持つ訓練」が不足しているのだ。

息子に「ベーゴマなおして」と言われ、「100円やるから新しいの買って来い」とつい言いそうになって言葉を飲み込む私であった。

(すぎのかずゆき・神経生理学)