

2022/4/12

(うと Q 世話し amenity 2) 書庫版



以前の記事で

産業革命以降医療や食料の大量生産も可能になり人口が爆発的に増加したがその人口の爆発的増加による呼気（口数）の CO2 排出量は我々の全ての土台となっている地球環境に対してはそれ程致命的なものではない。

むしろその口数だけある個人毎、場面毎或いはそれらの反復回数毎に生じる「快適さへの欲求」を満たす装置のエネルギー消費量の方が遥かに問題ではないか？

という主旨のお話を致しました。

又それ以前の記事で

現下我が国では何の疑いもなく金科玉条の如く言われている「安心安全が第一」もその度が過ぎると却って温室育ち的なひ弱さが勝り始め、却って危機対応能力との間に反比例的相関関係を生む可能性がある

事もお話し致しました。

曰く

「安心安全が当たり前で育った人が天変地異や戦禍災禍に遭遇した場合、余りの想定外による混乱と、対応訓練機会や経験数（=免疫性）の欠如により成す術がない」と。

そこで本日のお題は

「その回避策の探索」

で御座います。

僭越ながら結論を先に申し上げますと

「快適」ではなく「適快」を求める必要があるようだ、と。

どういう事かと申しますと

「適快」とは「適度な快適さ」の略で「快適さの追求も程々に」の意味であります。

ここで申し上げております「適度な快適さ」というのは、現時点現世界の価値観に基づいたエネルギー量の抑制を指しておりますが、人間というのは一度味わった「快」を早々簡単には捨て去る事ができませんから、こういった現時点現世界の価値観に基づく以上「抑制の強要」

は「欲求不満や不完全燃焼感」を引き起こし兼ねません。

では、どうすればいいのか？

答えは

「快適さ」の「心理的体感的な基準」をシフトさせる事。

つまり

今でいう「快適さ」とは「黙って座ればピタリと当たる」的な「全てお任せ」の「上げ膳据え膳」がよしとされておりますが、一方では是がそのまま進んでいけば人間そのものの本来能力はどんどん退化していき、最後には創造性のまるでない「上げ膳据え膳で遊ぶだけが日課のゾンビ人間」が出来上がってしまいます。

しかし直近の傾向を紐解けば現代人は「受動性娯楽の権化」の様なテレビ主体の生活から自分で操作し探っていく「能動性機器」であるパソコン、スマホ主体の生活に代わってきた経緯もあります。

要するに人間には「自発性」「参画性」があるという事。

であれば「求める解 (=快)」は全てを相手任せにせず

「半分は装置で残り半分は充足感由来に自分で」

に改める。

換言すれば

「快適さ発生装置エネルギーを現在比半減し残り半分を自発性に基つき手間暇を厭わず自分のアタマとところと身体の三位一体活用で賄う」

方向。

例えば

年配者は極力近隣での買物に自家用車を使わず歩き

周りの変化を楽しみつつ身体機能活性化を図る。

若年では直ぐには auto や AI に手を出さず

「まずは」自らの推理推論機能を働かせ自分の頭で考え始める。

等を

「舵切事始策」に image して居ります。