慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	ゲーム、スポーツ、芸術、学問を楽しむ
Sub Title	
Author	勝良, 健史(Katsura, Takeshi)
Publisher	慶應義塾大学理工学部
Publication year	2016
Jtitle	新版 窮理図解 No.23 (2016. 12)
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	
Genre	Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO50001002-00000023-0008

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

ゲーム、スポーツ、芸術、学問を楽しむ

勝良 健史

最近、囲碁にはまっています。昔はテレビで見るだけでしたが、長男が始めたのをきっかけに自分でも打つようになりました。一方、昔はサッカーをするのが好きでしたが、最近は見るだけになってしまいました。ゲームやスポーツ、そして（私は苦手な）芸術は、学問（その中でも特に私が好きな数学）と共通している点がとても多くあると思います。

小学校では、算数などの学問のほかに、スポーツや芸術を教えていますが、将棋や囲碁などのゲームを教えているところはとても少ないようです。人と対峙（たいじ）して、自分の知識や経験をもとに戦略を練り未知の局面で決断を繰り返すという体験ができるゲームは、たとえ学校で習わなくてもスポーツ同様、皆が触れると良いと私は思います。中学、高校と進むと、授業の中でスポーツや芸術の時間が減り、いわゆる学問を教える時間が増える気がします。

そしてスポーツや芸術に特化した大学を除く多くの大学では、なぜか入学を判断するのに学問だけを用いています。その中でも数学は、答えが１つだけの難しい問題を作りやすいという学問上の性質のため、ふるいとしてよく用いられます。しかし、数学だけではなくあらゆる学問は、ふるいのためにあるのではありません。

私は、学問が発展してきた大きな理由の１つは、知的好奇心を満たすためだと思っているのですが、そのことは学校で学問を学んでいる過程ではあまり強調されていないのではないかと感じています。

ゲームやスポーツや芸術を楽しむことの目的に、単にそれらの知識を習得するということをあげる人はいないと思います。また、これらのことを行うことで、その分野の技術が向上するだけでなく、数値で測ることが困難な発想力や広い視野、コミュニケーション能力などの力が向上するなど良い影響があると思います。ある程度のレベルまでは、楽しむのに知識や経験はさほどいりませんが、それを超えると知識を習得したり練習を繰り返す必要が出てきます。

その過程そのものは楽しいものではないかもしれませんが、より高みに向かうためだと思えば苦しみも耐えることができます。また、自分のレベルが向上すると鑑賞する楽しみもどんどん増してきます。学問も同じだと思います。

大学に入るとき、また入ってからの数年間というのは、多くの人にとって自分の将来の進路を決め始める大事な時期だと思います。そのときには、学問を数学、理科、社会、国語、外国語などに分けるなどの押し付けられた考え方から自由になり、学問とはゲーム、スポーツ、芸術などと同列、もしくは不可分なものだというような大きな視点で決めるといいと思います。

また、いろいろな場面で進路を決める際に、「自分は何が得意か?」や「どの道が楽そうか?」などの視点だけではなく、「自分は何が好きか?」や「どの道が楽しそうか?」という観点も含めるといいと思います。

何かの役に立つかどうかなどということは後から考えることにして、自分が楽しそうだと思える様々な分野を学び、自分が好きな分野の楽しさを多くの人々に伝え、人生を楽しんでいけたらいいなと私は思っています。

理 工 学 Information

慶應義塾大学理工学部・理工学研究科ウェブサイト

慶應義塾大学理工学部・理工学研究科のウェブサイトでは、
教育・研究内容を、様々な形で分かりやすくご紹介しています。
各コンテンツは、バナーをクリックしてください。



塾員来往
社会で活躍している塾員（卒業生）が、学生時代の経験や現在の活動を紹介する卒業生コラムです。



学問のすゝめ（サイエンス編）
教員が自身の専門的な研究内容を、平易な表現でわかりやすく解説しているコラムです。



慶應義塾大学理工学部 学部案内
デジタルブック版を閲覧できます。PC 以外にスマートフォンからもアクセス可能です。



理工学部紹介ビデオ
学門制の仕組みや各学科での学びなど、理工学部の概要をわかりやすく紹介しています。



YouTube 慶應義塾大学チャンネル
理工学部の研究室の活動状況、研究成果を、動画配信しています。

http://www.st.keio.ac.jp/

慶應理工 検索

編集後記

数学には実学としての側面に加え、研究対象としての奥深さと美しさがあるのですね。経済的な目的が優先される時代ですが、科学のベーシックな研究についてもしっかりと育む社会であって欲しいと思います。勝良先生の研究室でのセミナーは、アットホームな雰囲気の中、学生が教壇に立つ慶應伝統の「半学半教」スタイルで行われていました。学問は、知識だけではないということをあらためて思いました。（小林健治）

新版 窮理図解

No.23　2016　December

編集　新版窮理図解編集委員会
写真　邑口京一郎
デザイン　八十島博明、石川幸彦（GRID）
編集協力　サイテック・コミュニケーションズ
発行者　青山藤詞郎
発行　慶應義塾大学理工学部
〒 223-8522 横浜市港北区日吉 3-14-1
問い合わせ先（新版窮理図解全般）
kyurizukai@info.keio.ac.jp
問い合わせ先（産学連携）
kll-liaison@adst.keio.ac.jp
web 版　http://www.st.keio.ac.jp/kyurizukai
facebook　http://www.facebook.com/keiokyuri