

今までの「学び」と

これからの「学び」

……池田幸典

今までの学びと、大学での学びとは何が違うのでしょうか。そして、大学で学ぶにはどのような学びが必要なのでしょうか。

無駄は無駄にあらず

学生「先生。大学に入ったのですが、学び方が分かりません」

こういう学生が増えています。確かに皆さんは、高校までの受験勉強の中で、受験勉強用の学び方は教わったことでしょう。受験勉強では、解答が決まっている与えられた課題を、要領よく解答する技術の習得に重点が置かれています。そして、試験に出ない領域を勉強するのは無駄の極みです。大学の中でも、そうした学びの方法が必要な時もあります。

ところが、多くの場合、大学での学びは、受験勉強とは違います。実社会に出れば気づくことですが、多くの場合、課題には一定の解答が存在しませんし、そもそもどこに課題があるのかわかりません。未解決の課題を自分で見つけ、いろいろ試しながら、時には要領「悪く」、自分なりの解答を得ることに迫られます。一見無駄な勉強と思えるようなことが、自分なりの解答を得るのに役立つこともあります。わけもわからず読んだ本に、解決のヒントが隠れている場合もあります。無駄を無駄と思わず、気になったこと、知りたいこと、わからないことを学んでいけばいいのです。

手当たり次第に

学生「先生。大学で何を学べばいいのかが分かりません」

大学に入った直後の学生が口にしそうな台詞です。大学では、必修の講義を除けば、多くの講義は自分で選ばないといけません。しかし、講義は学びのきっかけになることはあっても、それが全てではありません。限られた時間で全てのことを講義することは出来ません。また、講義は教員から学生への一方通行ですから、学生自身の興味と異なる講義内容になることも多いようです。単位を取るためだけに講義を受けるのは、時間の無駄と感じる人がいるかもしれません。

そこで、大学には演習という制度があります。これは学生が興味のある領域について、他の学生と共同で研究していくものです。主役は学生で、教員はアドバイザーに過ぎません。しかし、演習で研究を行うには、何かを学びたいという意欲を持つ必要があります。そこで、学びたいことを探すために、手当たり次第に学んでいくことが必要となります。好き勝手に手当たり次第に勉強していれば、何か面白いことが見つかるかもしれません。新聞や、岩波新書や講談社現代新書などのような本を手当たり次第に乱読するのも、一つの方法かもしれません。学びのヒントは、書物や大学の中にあるとは限りませんよ。

ゲーム感覚で

学生「先生。勉強はつまらないです」

テレビゲームの方が面白いのです」

新入生に限らず、ほとんどの学生がこのように思っていることでしょう。しかし、学問も一種のゲームだと考えれば、テレビゲームと同様に、結構楽しめるかもしれません。ここでは、学問というゲームを、知識の量を競うゲーム、発想力の豊かさ・大胆さを競うゲーム、論理的思考力の精緻さを競うゲームに、分けて考えてみましょう。

今までの受験勉強では、主に知識の量を競うゲームをしてきたわけですが、知識の量を競うゲームは、学びの前提ではありませんが、それだけが全てではありません。

発想力の豊かさ・大胆さを競うゲームにとって最も必要なのは好奇心です。皆さんも様々なことに興味を持ち、気になったことを手当たり次第に調べてみましょう。そのうちに何か面白いことが頭に浮かぶかもしれません。

斬新な発想を精緻化していくには論理的思考力が必要となります。論理的思考力とは、自分の見解の根拠を説得的に展開する能力のことです。論理的思考力の精緻さを競うゲームで最も重要なのは、のんびり、粘り強く考えることです。論理的思考の精緻化は積み重ねの作業ですので、時間がかかりますが、興味のあることについてじっくり考えることは、テレビゲームのような他人から与えられた世界の中で遊ぶよりも面白いかもかもしれません。

様々なことに興味を持って手当たり次第に学んでいく中で、自分が興味のある問題を見つけましょう。そして、その問題についてのんびり考えることができるようになれば、そしてのんびり考えることの楽しさを理解できれば、大学で学問を学んだといえるでしょう。

学びのアイデア —こんな風に学んだら!—

YUKINORI IKEDA

経済学部准教授
1974年6月大阪生まれ。京都大学大学院
経済学研究科博士後期課程修了、博士（経
済学）。研究領域は財務会計（特に負債お
よび資本の会計）。主な担当講義は連結財
務諸表論、国際会計基準、経営分析。

