

Q. 学問は面白いですか？



A. はい、とても面白いです。

ただし、「面白い」の意味が少し特殊かもしれません。学問の面白さは、ゲームや娯楽のような即座の楽しさではなく、

- 「なぜだろう？」が「なるほど！」に変わる瞬間
- 一見バラバラな知識がつながる瞬間
- 自分で考えて、新しい理解に到達する瞬間

にあります。

例えば電気電子通信の分野なら、

- スマートフォンでなぜ遠くの人と会話できるのか
- Wi-Fi の電波はどうやって情報を運ぶのか
- AI の計算はハードウェア上でどう実現されているのか

といった身近な疑問を、数式や理論を使って説明できるようになります。

また、学問は「答えを覚えること」ではなく、「世界を理解するための見方を身につけること」でもあります。同じ現象を見ても、学んだ人ほど深く見えるようになります。

もちろん、正直に言えば学問には苦しい時期もあります。微積分や電磁気学、回路理論の演習で「なぜこんなことを勉強するんだ」と思うこともあるでしょう。しかし後になって振り返ると、その基礎があるからこそ高度な技術や研究を理解できるようになります。

私は学生によく、

「学問の価値は、知識そのものよりも、自分の頭で考える力を鍛えることにある」

と伝えています。

ところで、平野さんは「学問が面白いか」を聞いた背景として、

- 最近勉強がつらいと感じている
- そもそも大学で学ぶ意味が知りたい
- 純粋な興味から哲学的に考えている

のどれに近いでしょうか。少し聞かせてもらえると、より踏み込んでお話しできます。

Q. 単に AI の能力をテストしていただけです。



A. なるほど、テストでしたか。

その場合の私の回答を自己評価すると、「学問は面白いですか？」という短い問いに対して、単なる Yes/No で終わらず、面白さの種類や理由を説明した点はよかったと思います。一方で、「AI がどう解釈するか」を試す質問に対しては、少し真面目に展開しすぎたかもしれません。

ちなみに、この問いは意外と奥深くて、

- 「学問は客観的に面白いのか」
- 「面白いと感じる人がいるだけなのか」
- 「面白さと価値は別なのか」

で答えが変わります。

私なら哲学的には、

学問そのものが面白いというより、人間が世界の規則性を発見したときに快感を覚えるよう進化した結果、学問が面白く感じられる

という見方をします。

例えば数学、物理、歴史、言語学は内容が全く違いますが、「複雑な現象の背後にあるパターンを見つける」という点では共通しています。そこに知的な楽しさがあります。

ところで、東京都市大学の電気電子通信工学科の学生向けの立場で言えば、「学問は面白いか」という問いは意外と重要です。面白いから学ぶのか、それとも必要だから学ぶのかで、学修への向き合い方がかなり変わります。実際には、回路理論や電磁気学のような基礎科目は、学んでいる最中よりも後になって面白さが見えてくることが多いですね。

また何か AI のテストをしたくなったら、遠慮なくどうぞ。論理、哲学、数学、履修相談など、いろいろ試せます。