

「役に立たない？」研究の面白さ



巻頭言

近 藤 滋*

OMOROI Research

Key Words : OMOROI

私が現在研究科長をやらせていただいている生命機能研究科のスローガンは「おもしろい研究」です。これを聞くと、「大阪のイメージにひっかけて、笑いを取ろうとしてるんだろう?！」と考える方が稀にいます。たぶん、半分はそのとおりであり、しかし、残りの半分は至って真面目にそう考えています。なぜ、昨今推奨される「役に立つ」や「重要な」ではなく「おもしろい」が大事と考えるのか。それをわかっていただくには「おもしろい」の本質を説明する必要があります、それにはやはり、大阪文化の象徴である「漫才」を例にするのがわかりやすいでしょう。

漫才は、「2人組で披露される会話による演芸」(wikipediaの定義を要約)ですが、「ボケ・突っ込み」の掛け合いにその特徴があります。どんなに興味深い話題でも、それを普通に話して、普通に答えていたら、話芸になりません。ですから、ボケ役は、通常の会話からは出てこない想定外の返答(ボケ)により、会話を混乱させる必要があるのです。もちろん、単に想定外だけではだめで、「なるほど、そんな見方もあるのか!」と観客が納得する説得力も必要であり、この意外性と説得力のバランスが漫才師の腕の見せ所です。

一方、ボケによって逸脱した会話を、通常の価値観に引き戻すのが突っ込みの役目です。会話の混乱

が解消され、お客が安心することで、笑いが生まれます。また、一般常識に着地しておくことは、次にボケのために必須の条件でもあります。うまくできた漫才では、突っ込みによるボケの解消が、次のボケの布石となることで、話はどんどん膨らんでいき、ついには爆笑の渦を生みだすのです。

私は、研究の面白さは、これとよく似ていると思っています。漫才におけるボケと同じで、常識的なテーマを、通常の手法で解析しろと言われても、やる気が湧きません。やる気を出すためには、自分自身の疑問・仮説、あるいは夢が必要です。それが、これまでの研究の常識からは容易に出てこない、すなわち、「想定外」の物であるほど楽しい。もちろん、単なる妄想では話になりません。「きっと実現する」という期待が持てる必要があります。

突っ込みに対応するのは、実験による証明です。実証することで、空想でしかなかったアイデアが現実の世界に着地し、新たな事実として認識される。世界中の論文の読者は吃驚してくれます。さらに、問題の解決は次なる疑問を生みだし、研究がどんどん膨らんでいけば、生命科学に革命が起きるかもしれません。どうです、ワクワクしませんか?

要するに、「おもしろい研究」とは、研究者の自由な発想・価値観に主導される研究のことなのです。研究における最大の価値はオリジナリティですから、「おもしろさ」を追求することが、逆に「役に立つ」・「重要な」につながる最短の道なのですが、そのような価値観はとりあえず横においておきましょう。「おもしろい」を追求したい研究者が集まり、切磋琢磨すれば、何かが生まれるはずであり、大学という研究環境は、そうあるべきだと思っています。もちろん、それを社会に理解してもらうための不断的努力が必要であることも、肝に銘じなければなりません。



* Shigeru KONDO

1959年9月生
京都大学大学院医学研究科博士課程修了
(1988年)
現在、大阪大学大学院生命機能研究科
教授 医学博士 発生学
TEL : 06-6879-7975
FAX : 06-6879-7977
E-mail : skondo@fbs.osaka-u.ac.jp