

研究者に求められるもの

基礎化学品研究所長
山本 則幸

東亜合成グループは、2020年の企業ビジョンを「技術力を背景に、基礎化学品、アクリル製品、機能製品、樹脂加工製品の各事業領域において、特色ある高機能製品を継続的に生み出すとともに、新製品・新事業を創出し、成長を続ける価値創造型高収益企業グループ」と定めている（下線筆者）。

このビジョンの実現可否は、研究・開発部門にかかっていると云っても過言ではない。しかしながら現在の延長線上ではその実現は大変難しい。そこでR&D総合センターでは、“『個々の特徴を活かせるR&D集団』を形成する”をスローガンに、組織としての研究開発力のレベルアップと個人の更なる成長を目的とした”R&D10年計画”をスタートさせた。その詳細についてはここでは省略するが、個々の研究者に求められるものについて筆者の経験を踏まえて述べてみたい。

筆者が20代の頃、機能性無機材料の開発に従事していた。顧客要求を満たす品質になかなか到達せず、合成して評価試験を仕掛けて、翌朝分析するといったことの繰り返しの時期があった。また駄目かも？という思いもちろんあったが、今日こそは良いものができているに違いないと、評価するのを楽しみに毎朝ワクワクしながら出勤したことを思い出す。ある日、ついに目標を満足することができたが、その時のヤッター！！という思いは今でも忘れられない。

再現よくモノが出来るようになり、次のステップとして、その開発品をユーザーに無償サンプル供試を行っていた。そんな中、ある顧客より有償で1kg欲しいとの要求があった。我々のチームで開発した製品で初めてお金を頂けた瞬間である。人からみればたわいもないことかも知れないが、その時の感動と感謝は30年近く経過した現在でも記憶に鮮明である。

これらはほんの一例にすぎないが、ワクワク・ドキドキ、感動を持って研究ができることが、研究者の資質を云々する以前の「本質」あるいは「原点」ではないだろうか。このことは、新製品を開発する者だけでなく、基礎研究や応用研究を実施する者や分析研究者などすべてに共通して言えることである。

ワクワク・ドキドキ、感動を持って研究・開発をするためには、研究・開発が楽しくなくてはならない。では楽しいとはどういうことか？日々苦しみ、頑張り抜いた末の達成感も、振り返ると楽しかったと思えるであろう。しかし理想は、研究・開発活動をやっているそのことが楽しいことである。私事で恐縮であるが、筆者は登山を趣味としている。何故そんなにつらい思いしても登るの？とか、頂上に立った時の達成感がいいのしょうね、とよく人から言われる。しかし本人にしてみれば、特定の瞬間だけでなくすべてが楽しいのである。好きなことに対して、何故好きかという小難しい理由付けはいらない。趣味と仕事を同列に比較できないが、研究・開発そのものが楽しくできることが、冒頭に述べた組織としての研究・開発力のレベルアップと個人の更なる成長への何よりの近道であると確信している。

とは言え、現実には理想通りには行かない。研究・開発テーマは、(特に若いうちは)なかなか自分では選べない。また年を重ねるごとに、純粋な研究・開発活動以外に、諸事や、納期・コスト・方針転換等様々な制約が増加し、本来楽しいはずの研究・開発がだんだん辛いものになってしまうのも現実である。

今行なっている研究・開発テーマを楽しいものにするには、ありきたりではあるが、そのテーマについて、その目的と意義を、腹に落ちるまでとことん考え抜き、また上司、同僚ととことん議論することである。何事もわかればわかるほど興味も沸くし、どんどん面白くなって行くものである。

年頭にあたり、現在の自分自身の研究・開発テーマを是非見直して頂ければと思う。目標は明確か？意義は？楽しいか？ワクワクするか？等々。さらに現在のテーマに捉われず、研究者としてのポリシー(あるべき姿、あるいは理念という言葉に置き換えてもよい)、そして何をしたら自分自身が一番楽しいかも併せて考えてみて欲しい。若いうちは何がやりたかいか暗中模索であろうが、考え続けることにより、研究風土を変えることができ、研究者としての成長と会社の持続的発展に寄与するものと確信している。

以上
