

ルカラープランニングとしての目的を遂行する際、色彩は発生している全てのものに対して、その尊厳を認めねばならない。例えば、断片化した人工物や、破壊化した自然物にまとまりのある実像をとり戻さねばならない。

従って、その統合には相反するものも排除せず共存させる力が必要であり、この本質こそが環境における色彩の社会的意義に他ならず、人間尊重を配慮した豊かな環境色彩の創造をなしうる所以と考える。

## 研究は短し、人生は長し

石川 圭介

金属材料技術研究所 筑波支所

かつて、佳人は、“人生は短し、芸術は長し”と嘆いたが、いったい研究は長いのだろうか、それとも短いのだろうか。研究にかかる寿命について考えてみたい。

研究そのものの寿命もあるでしょう、それを担う研究者の寿命、すなわち研究能力の寿命、それとそれらの組織体である研究所の寿命、さらに研究成果の寿命等を考えられましょう。

まず、研究の寿命ですが、一般に研究テーマは1年、3年あるいは長くても10年と限られているのが通常である。課題によっては、永遠のものも有りうが、ブームとなる研究は以外とピークは短い。中には、短い寿命を終えた後、暫くたって復活し、最盛期を迎えるものもある。しかし、一般には研究そのものの寿命は短いと考えるべきであろう。最近のように次々に新しい課題が見いだされ、研究のペースが速い時代においては、研究は早い時期にピークに達してしまう。そのため、研究の最盛期にはその研究の根幹を形成している基本的な問題はほとんど解決されているからであろう。

それでは、その研究を担う研究者の寿命はいかがなものであろうか。基礎科学の分野においては、35才が限界であるともいわれている。これは、人間の平均寿命からみると余りにも短すぎるのではないかと思う。では、経験がものをいうといわれている分野においてはどうであろうか。おそらく研究分野が長期間にわたって固定して変化の少ない時代には経験が有効であったろうが、研究の前線が拡大し、かつ境界領域の占める比率が高い現代においては、かつての経験もさほど研究の決め手にはならないのではないか。一方、現代風に焼きなおしているものもあろうが、決してその数は多くはないだろう。

では、研究者の組織体である研究所には寿命はあるのでしょうか。研究所が設立された当時は、その時代に相応したミッションを担っていたはずである。その後、研

究環境の変化にともない改革等が、どの研究所にもなされていようが、設立当時はどの斬新さが期待できないのが、現実であろう。基礎物理部門においては研究所の寿命は四半世紀といわれているそうです。その期間に、ノーベル賞を受賞するのが研究所の評価だそうです。中央研究所ブームに建設された研究所が、最近改組されているところをみると、基礎部門以外でもそれに近いことがいえるのではないだろうか。

学術雑誌も、最近時代の風潮に迎合して名称の変更が盛んに行われているのはご存知のとおりですが、「鉄と鋼」の先輩筋にあたる、「Journal of Iron and Steel Institute」が廃刊になって既に久しく、その存在すら知らない世代があるのではないでしょうか。

研究論文の寿命は、引用される頻度の時間減衰、 $\exp(-t/\tau)$  に比例するとすると、ほとんど論文が印刷された段階で、 $\tau \sim 0$  であるようですから、残念ながら誕生と同時に図書館の書棚で眠りついてしまうことになります。

総じて、研究の寿命は決して長いものとはいえないようです。皆さんは、この問題をどのように解決されているのですか。

## 中国留学記

岩村 貞光

元大同特殊鋼(株)

今から四年前の春の朝、テレビのチャンネルを回すと丁度 NHK の中国語講座の放映中、中国のどかな風景に乗って中国女性アナウンサー王曉澄先生の耳に快くひびく流暢な中国語が耳に飛びこんで来た。我を忘れてその講座に引きこまれ、これが中国語に夢中になるきっかけでした。毎週、火曜と金曜の朝七時半からの三十分間は必ずテレビの前に坐り込んで、さらにビデオもとって暇さえあれば夢中でそれに対面すると言う二年間の独学。その頃中国語を勉強するには直接中国に行って勉強してはとの家の提案にのっかって中国留学を決意。どうせ行くなら日本人が少なく、昔、日本と深い関係を持っていた西安に行く事に決め旅行社に依頼、西安外国语学院に留学する事にした。1990年2月24日成田を発ち26日夜西安に到着。三ヶ月の留学生活のスタートです。留学生は日本人15名、アメリカ人4名、ベルギー人2名、ドイツ人1名の計22名。

それぞれの能力に従って ABC の三つの級に分けられて授業。勿論私は C 級。若い人々の中に混ざって五十年前の学生時代の事など思い浮べながらの勉強です。二年間日本で勉強したとは言え、教室で先生のしゃべる