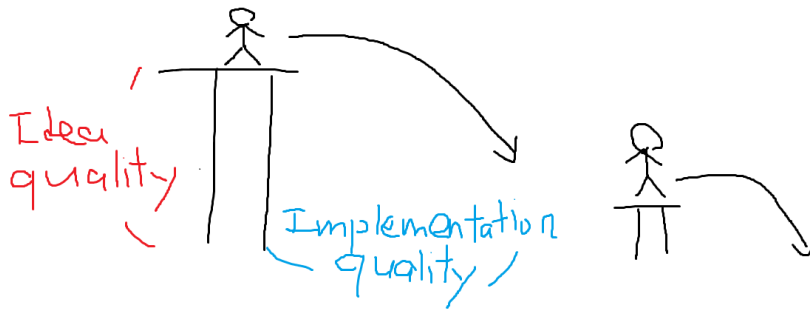


修論や博論をはじめ、自分の主導で良い研究をするには良い研究アイデアを思いつくる必要があります。



私の頭の中では、上の(ヘタクソな)図のような「ジャンプ台」のイメージで研究の質を捉えています。アイデアの質 (Idea Quality) というのは、「ジャンプ台の高さ」に該当します。そのアイデアに基づいて実際に行う分析の質 (Implementation Quality) というのが、「ジャンプのうまさ」です。そして、最終的にどれだけ遠くに飛べたかで研究の質が決まってきます。

もしとっても高いジャンプ台に上ることができれば、多少ジャンプがヘタクソであっても(分析に多少粗さがあっても)、遠くまでジャンプができ十分に良い品質の論文ができます。逆に、アイデアがもともと良くないと低いジャンプ台にしか登れていない状況になります。これではいくらジャンプがうまくたって遠くには飛ばず、出来上がる論文の質も微妙なものになります。もしジャンプ台が高くてジャンプもうまければ…これは最高の論文です。

要するに、実際に本格的に手を動かして分析する前に、研究の品質に関しての勝負はアイデア段階で半分ついているということです。それでは、どうやって良い研究アイデアを思いつくるのか？これは本当に各自自分のスタイルを見つけるべく試行錯誤してください、というところなのですが、個人的にいくつか気を付けていることがあるので今回はそれをご紹介します。

ポイント1:失敗を恐れずに、何個も何個もアイデアを考える

何個も何個もアイデアを出してください。たくさんダメなアイデアが出ますが、10 個か20 個のうち、いくつかくらいは悪くないアイデアがでるかもしれません。実際に手をがつつり動かすのは上澄みのアイデアだけです。それ以外にたくさんの「ダメアイデア」がありますが、そういうものです。とにかく絶えずアイデアを考え

てください。

時間は有限なので、ダメアイデアに基づく分析に多くの時間を費やしてはいけません。良いアイデアに集中するため、ダメアイデアを見極める目には厳しくなってください。良いアイデアだと思ったら、他の人(教員、友人など)に相談して本当に良さそうなアイデアか確認しましょう。他人からの評判も悪くない感触で、かつ自分でもいける気がしていたら、そのアイデアに本格的に取り組みましょう。

また、完全にダメではないけど、よくよく考えると最初に出したアイデアには欠陥があることは多々あります(データがない、モデルが難しすぎて解けない、先行研究と被った、など…)。そういうときは、当初のアイデアを適宜軌道修正する柔軟性も持っておきましょう。

ポイント2:ボツにしたアイデアは、なぜボツにしたのか整理しておく

スーパーマリオやゼルダの伝説の生みの親、任天堂の宮本茂は(糸井重里との対談中に)こう述べています:

宮本:「引き出しに、ダメだったアイデアを、『なぜダメだったか』という理由をつけてしまったらいいのちゃうか」と。こう、ラベルにダメな理由を書いてね。…そういうものをいっぱい持っておくと、いつか、どこかの局面でラベルが剥がせるときがくるんですよ。「あ、いまはルールが違うから大丈夫」とかね、「昼間はダメだったけど夜ならこれでいける」とか。…

糸井:つまり、一回、お蔵に入れるんだけど、お蔵のなかで動いてるんだよね。

宮本:動いてて、「ダメな理由」が自分のなかでずーっと、引っ掛かり続けてるんです。だから、あるとき、「あ、このラベル剥がせる」ってわかる。で、そのラベルを剥がせる勢いがそのときあったら、一気に盛り上がって他のラベルも剥がせたり、多少あったネガティブなところもぜんぜん影響しなくなるんですよ。¹

例えば、今はデータがなくてうまくいかなかった研究アイデアも、突如としてデータが手に入ってできるようになるかもしれません。なんとなく論文を読んでいたら、突如あるアイデアに応用可能なモデルを見つけたりすることもあるでしょう。そうすれば、ダメアイデアだったものが突如最高のアイデアに生まれ変わることもあり得ます。そういう時のために、「なぜこのアイデアはダメなのか？」を考えてみましょう。データがないのか、先行研究と被っているのか、数理的に難しすぎるのか、単純に面白くないのか…いろいろな理由があるので、整理しておきましょう。

また、仮にそういう幸運な機会が後々無かったとしても、今回のアイデアのダメな点が明確になっていれば、

¹ <https://www.nintendo.co.jp/n10/interview/mario25th/vol1/index4.html> そのほかにも、宮本茂のアイデア論には様々なものがあり(例: <https://www.1101.com/iwata/2007-08-31.html>)、山岸は様々な影響を受けた。

反省を生かして次はそういうダメな点がないアイデアが思いつけるかもしれません。アイデア出しの練習としても、ダメアイデアがなぜダメなのかを考えるのは有用です。

ポイント3;インプットはしなきゃだめだけど、インプットだけをしていてもだめ

インプットというのは、要は教科書や論文やセミナーなどで勉強することです。色々なデータ、モデル、実証戦略、トピック、そういったものを知っておくのはアイデアの土台として欠かせません。日々インプットは怠らないようにしましょう。しかし、例えば延々と数学的な議論ばかりやっている学生など、インプットだけに執着してしまう学生も散見されます。インプットにしか時間を使わないでいたら、当然ながら研究アイデアというアウトプットが生まれず、論文も書けないままです。ただ勉強するだけではなく、自分で何かを生み出すのだという気概を常に持ち、インプットとアウトプットのバランスをとりましょう。

ここまでは抽象論ですが、では具体的な研究アイデアを思いつくにはどうすればいいのでしょうか？以下の「研究アイデア出しのスタイルいろいろ」は僕が2020年にまとめた内容なので少し今の自分と違うところもあるのですが(以前よりケース2, 3のような事例が増えました)、大きくは異なりません。

自分の研究アイデア出しのスタイルいろいろ

自分は、大きく分けて以下の3つのスタイルを使って研究アイデアを見つけました：

スタイル1:何か1つ重要そうな先行研究の論文をターゲットに定め、その先行研究の議論のどこをいじると結果が大きく変わりそうかを考える。

このスタイルは、私が東大の経済学修士課程に入りたてで、経済学研究の右も左もわからない時に特に活躍してくれたスタイルです。例として、Yamagishi (2019, Canadian Journal of Economics)²を挙げてみます。この論文のアイデアは、東大の修士1年の春学期に取っていた授業で「租税競争の分野で研究アイデアを何か考えてみなさい」という課題が出たことがきっかけです。まず授業で紹介された論文の中で、Ogawa and Wildasin (2009, American Economic Review)の租税競争と環境問題を合わせて考えた論文が面白く評価も非常に高い論文でしたので、まずこれに注目しました。次にこの論文を何度も読みいろいろ考えた結果、「現実には、各国は環境規制の強さをいじってある程度環境ダメージを制御でき、企業も環境規制の水準に応じてどこに工場を作るか考える」という要素がこの論文では省略されていることに気が付きました。ですが、Ogawa and Wildasinの数学的な定式化を少しいじるだけでこの要素は議論に取り込めそうだったので、試しにその方向性で自分で色々計算してみるとOgawa and Wildasinの結果がある特殊な場合には維持されるものの、そうでない場合は崩れることがわかりました。この辺りの議論からOgawa and Wildasinの議論において環境規制を考える重要性を強調する論文を書くことができました。

² <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/caje.12401>

この方法は、先行研究の枠組みを基本的には踏襲できるので、まだ経済学の知識が不足気味であったり研究に慣れていなかったりして、ゼロから議論を立ち上げるのがつらい場合に特に有効だと感じました。先行研究をしっかり踏襲しているので、「藪から棒」「独り相撲」のような議論に陥る危険も少なく、堅実な研究スタイルだと思います。ただその一方で、先行研究が既に土台を作ってくれているところに基本的には乗った上で風穴を開けられないか探る形になるので、(i) 本当に自分の興味関心のあるテーマで、自分が風穴をあけられる論文が見つかるのかはわからない (ii) 元となった研究と比べると、どうしてもインパクトが落ちがちになる、といった欠点があると思います。

スタイル1について重要な補足として、ターゲットとして選ぶ論文は自分でも(少なくとも頑張ればなんとか)理解できるような論文でないといけません。いくら重要な論文でもとんでもなく難しいことをして理解不能であれば、その論文をベースに論文を書くのは不可能だと思います。特に学部生や修士課程生などで専門知識が不足気味の場合、ここのターゲット論文の選定の際は気を遣い、必要に応じて指導教官等に相談するなどすべきだと思います。

スタイル2:自分がなんとなく興味関心を持っているトピックに関して、ちょっと先行研究とは違う角度から攻められないか、経済学の他のサブジャンルの知識や他分野のちょっとした知識など、自分の知っていることを駆使して考えてみる。

これは Yamagishi (2021, *Regional Science and Urban Economics*)³を例にとってみたいと思います。この論文は、最低賃金は貧困対策として本当に良い政策なのかどうか、ニュース等を通じて考えていたことが背景にあります。ただ、これに関しては労働経済学の分野で熱い議論が昔から今に至るまでずっと続いており、知識もなかった自分がこれについてそれに介入して論文が書ける気が最初はしませんでした。

そんな折、東大での地方財政学の授業で Brueckner (1982, *Journal of Public Economics*)の論文を読んだことがありました。この論文は粗く要約すると「地方政府が消防や公園維持などの公共支出をうまく感じに設定しているのか否かは、その地域の住宅需要に反映されるので家賃だけ見ればわかる！」というものでした。ここで、「消防や公園維持などの公共支出」の部分を「最低賃金の額」に置き換えても同じ議論ができ、家賃を見るだけで最低賃金の望ましさを判定ができるのではないかと気が付きました。非常に古典的で単純な発想な気がしたので同様の先行研究がないかかなり探したのですが、見つからないので新しい切り口であることが判明し、論文を書き上げることができました。

この論文は、恐らく地方財政学という、労働経済学とは別の経済学のサブジャンルから着想を得ることができたのが全てだと思います。地方財政の分野から着想を得て労働経済学の課題に応用したので、Brueckner のアイデアは 40 年前の古典的なものであったにも関わらず新しい貢献をすることができたのだと思います。全般的に、先行研究をしっかり読み込んでそこに直球の貢献をするのもアリではあるのですが、そういうことをする人は沢山いるのでなかなか独自の良い研究をするのは(私には)難しく思えました。

³ <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0166046221000090>

それよりも、ちょっと違った角度から攻めることを常に意識するのは良いように思っています。

スタイル3:同級生、先輩、後輩、教授陣…いろんな人と研究の話をして何か生まれることを期待する。

これについては完全にケースバイケースだと思いますが、ここでは Kishishita and Yamagishi (2021 Journal of Public Economics)⁴の例を簡単に書いてみたいと思います。当時共著者の岸下さんは東大大学院の先輩で、ポピュリズムの経済学的な研究についてとても詳しい方でした。ある時岸下さんの別のポピュリズム論文に関してコメントしてほしいと依頼され、その際、別ジャンルである地方財政学の観点から書かれた Besley and Case (1995, American Economic Review)という論文を紹介して色々コメントをしました。すると後日、岸下さんから「Besley and Case の議論とポピュリズムに関する研究をもっと直接組み合わせると面白い論文になるかもしれない」という話が出て、そこから議論を膨らませることで論文が完成しました。

このスタイルについては補足があります。それは、研究分野は近いけどまったく被っているわけでもない人(例えば、経済学の他のサブジャンルをやっている人)にも興味を持って話す方が良いということです。そもそも自分と近い研究をしている人とはしか話さないスタイルだと話す相手が少なすぎて会話の絶対量が不足します。加えて、ちょっとずれた分野の人の方が新鮮な切り口を提供してくれることも多いです。

最後に重要な補足ですが、恐らくアイデアの出し方については個人差が大きいと思います。ぜひここに上げた 3 つのスタイルはあくまで私の場合に効いたものであると考えていただき、自分に合ったスタイルを模索して採用していただければと思います。

最初は、誰も経済学のインプットも、アイデアを出す経験値も何もかも足りていない状況からのスタートです。なので最初から最高のアイデアを思いつける人はほぼいません(少なくとも私には無理でした…)。まずはまあ一応ちゃんと論文になるよね、くらいのアイデアがなんとか出せるようになり、少しずつより良いアイデアが出るようになり、と繰り返してレベルアップしていくものです。最初からいいアイデアが出なくても悲観しすぎず、ぜひ日々アイデア出しを続けてください。

みなさんの研究アイデアを聞かせてもらうのを楽しみにしています！

⁴ <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0047272720301882>