





学生へアドバイスをお願いします

・就職に関して

難易度の問題だけではなく、どの仕事に就くにしても、自分が何をしたいのかを明確に説明する能力は必要だと思います。公務員に限らず、学生時代に自分の個性をつかみ、どのような職業が向いているか考えることも必要です。自分の興味のある職業に就いている人に直接会い、話を聞いて、それを参考に自分の個性や適性を考えると良いのではないかと思います。とにかく自分が何をしたいのかというビジョンを持ちましょう。私も面接試験の担当をしていたことがあるのですが、面接をしていると、本人の考え方、就職したい理由、その人の組織人としての適性、などがよく見えてきます。面接に関するノウハウを書いた本が最近売られています。やはりノウハウで乗り切ろうとした一時的に対策を打った人はすぐに見破られるので、普段の自分を磨くことが大切です。

・進路の選択

就職に関しては、私の場合、大学での専

門を生かして研究職に就くか、それとも専門的ではなく、幅の広い一般職に就くかの選択でした。研究職に就くのなら大学院に進まなければならないし、そうでなければまた別のことを考えなければなりません。このような選択は誰もが人生のどこかで経験し、その積み重ねで今の人生が成り立っているのだと思います。

総科の場合、学生時代に幅広いことを学びますが、これは就職してからいろいろなところで生きてきます。例えば総科を卒業してマスコミ関連の仕事に就いた時、総科で学んだ広いジャンルの知識があるため、取材の内容が自分の専門でなくてもある程度は理解できる、といったことがあります。これは役所でも同じで、保険や医療、また下水に関する事など、様々な分野に対応できる総合力というものが重要です。

最後に一言

学生時代にいろいろな場所に足を運び、何でもやってみることが大事だと思います。時間があふ、様々なことができるのは若いうちの特権です。市役所の仕事一つを見て

も、初めはやはり、何をすればよいのかわかりません。しかし、学生時代に多様なことを経験していれば、仕事に馴染みやすいのではないのでしょうか。

また、新たなことを見聞きしたり、始めたりすると、そこで新たな人とのつながりも生まれます。そういった人との信頼関係があれば、仕事上の情報交換もしやすくなるなど働く上でも利点が多いので、学生時代に良い人間関係を構築しておくの良いと思います。将来どのような人と付き合い、働くかはもちろん分かりませんが、学生の間に、いろいろな人と付き合い、その中で良い友達を作っておくことが重要なことだと思います。

(担当：16生 森尾陽一)



仕事内容

・NTTを選んだ理由は、何ですか？

NTTを選んだのは、大学生の時に見た、あるテレビ番組がきっかけになっています。そこには、田舎に住むお年寄りがテレビ電話を利用する光景が映っていました。当時私は「テレビ電話なんて未来の機械だ」と考えていたので「未来」という言葉から連

想するイメージと、かなりかけ離れた画面内の光景に、ギャップを感じ衝撃を受けました。

実は、これはNTTの試験的な取り組みだったんです。NTTは、大きく言えば、コミュニケーションの方法について取り組む会社、そして携帯電話の普及に伴う変化のように、私たちの生活スタイルを変え得る会社だと思っています。その影響力のすごさには、脅威も感じたのですが、いずれにせよ、やりがいはあると思う、魅力的だと感じ、仕事をしてみたいと思いました。

・入社当初は何をしていましたか？

二年間、研究開発をしていました。また、年に一度、特許申請、半年に一度、論文の執筆も行っていました。うちの会社には、新入社員には師匠（入社4～5年以上の人）が付く、従弟制的な制度があるんです。私の場合は、学部卒で就職したこともあり、研究活動に浸った経験が少なかつたため、「そもそも研究ってのは」という話から始まりました。仕事が煮詰まった時には、徹夜でつきあってもらうなど、本当にその先輩社員のお世話になりました。自分自身も、同期（周囲は皆大学院卒）に追いつこうと

必死に頑張っていた記憶があります。

・何の研究をしていたんですか？

企業に関するネットワークについて研究開発していました。この性能・機能の進歩は非常に速いため、お客様により良いサービスを提供するには、常に新たな技術開発を行なうことが欠かせません。研究開発された全ての技術・機器がビジネスにつながるわけではありませんが、私の携わった物は無事、製品化され、大きな達成感を得ました。

・職場の雰囲気はどんな感じですか？

とてもリラックスした雰囲気です。作業して、疲れたらコーヒを飲んで、また作業して…。必要に応じて気楽に周囲と相談し、議論する雰囲気もありました。しかし、議論上では少しでも論理的に誤ったことを言つと、厳しい指摘が飛んできましたが。

・研究は何人位でしているのですか？

大きなテーマであれば、それ全体にはかなりの人数（数十人）がいます。そのテーマを細分化し、それぞれ数人（3～4人、あるいは、それ以上）で一チームを構成し、

取り組んでいます。具体的な仕事は各個人に割り当てられ、各個人が進めていきます。各個人の仕事の進捗はチーム内で共有されており、何か問題が出ればチーム内で議論します。

・今はどんな仕事をしているのですか？

今はシステム・エンジニアとして働いています。営業担当者が持ち帰ってきたお客様のニーズや希望に関して技術的な話をしたり、実際に研究者の技術をどんな風に組み合わせればそれを満たすことができるかについて、考案したりしています。IP電話を専門にしている、実際に組み合わせを調べ、試験するということもしています。

・仕事を通して、自分で変わったと思うところはありますか？

仕事を通して、様々な人の話を聞くうちに社交的になりましたね。初めは苦手だと思っことでも、やるうちに面白みが出てきて、それを発見できたことも良かったと思います。

総合科学部

・総合科学部を選んだのはなぜですか？

理由は、「入学後一年間、色々な講義を受けて、自分のやりたい・自分にあった専門を考える期間があること」「受験時に興味を持っていた情報系の専門があったこと」「理系あるいは文系に特化することと同様に、どちらにも特化しないことも重要ではないか」と考えたからです。

・総合科学部に入ってよかったと思うことはありますか？

自分はこれが専門だ、というふうになく凝り固まらなくて良かったと思います。総合科学部は、よく中途半端っていう捉えられ方をしますが、分野毎で善し悪しを定義つけるような、従来の価値判断を超えたところに、良さがあるんじゃないでしょうか。私自身は、広く理解し、全体を見渡す事を、自分のキャパシティや幅に繋げる事ができたと思います。

それに専門があっても、自分の専門と入社して配属される場所で仕事内容がぴったり合う、ということはあるんじゃないのでは

学生時代

・特に面白かった授業は何ですか？

絵の授業は面白かったですね。世紀の絵画にはこんな特徴があって、とか。本を読めば勉強はできるけど、なかなか自らしないので、絵に興味を持つきっかけになりました。自分の専門と全く違ったものを取りと、新たな発見があって良かったですね。

・卒業研究は何をしていましたか？

ゲーム理論を研究しました。ゲーム理論っていうのは、簡単に言うと、利害の一致しない状況を分析する学問で、経済や政治を始め、様々な分野で用いられているよ

です。

・どうしてゲーム理論を撰んだのですか？

先生が好きだったからです(笑) 厳しい感じが良くて、これならついていけるって思っただけです。特にやりたいものがなかったことも影響しているかもしれません。週1回ペースで食事をしながら話を聞くという良い体験ができました。

・サークルには入っていたんですか？

友達と集まったときに、「運動したいね、テニスでもやるか！」って事でテニスサークルに入りました。でも友達とバンドを組んで、学祭に参加したり、ライブハウスで演奏したり、音楽を聴きながらお酒を飲んだりしてて、そっこのほうが楽しかったですね。

・バイトはしていたんですか？

家庭教師や、ワンルームマンションの掃除のようなものを2年間くらい、友達の誘いでやっていました。若者が成長していくのが嬉しくて、家庭教師は面白かったです。掃除は、もともときれい好きなので、自分に向いていたと思います。バイト経験を通

して、自分の興味や適性、人とのつながりの大切さを知ったように思います。何事もやってみるべきですね。

・後悔しない進路選びをするために一言アドバイスをお願いします。

ある選択をした直後には、「あっちにしておけば良かった…」と後悔する事は多いです。実は、私もデジタルアートに興味を持っていたので、就職をするか、専門学校に進学するか悩みました。でも、その後しばらくして、ふと、その時点の自分と自分が歩んできた道のりを思い返して見ると、当時後悔した選択が間違っていなかったと思えてきました。逆に、もう一方の進路を選んでいたらとしても、同じ経緯を辿っただろうと思います。自分が進むべき道はこれしかない、と思える人はすごいと思いますが、そうでない場合でも、その時点で自分が選んだ環境の中で、頑張っていけばいいのではないのでしょうか。

・学生時代にやっておいたほうが良いと思

うことは何ですか？

1ヶ月とか2ヶ月とか、長期の旅行に行くといいですね。就職すると、なかなかそのような時間は取れなくなるので。普段やらないことができ、視野や経験の幅を広げられます。

(担当: 16生 坪井美幸)

*このコーナーは他、15生 津田宏美、丸一真実、16生 岩井三笑、西川史保子、廣川千恵が弊しまま