

私が龍谷大学で学んだことと そのことに基づいたアドバイス

松 田 光 司
Koji MATSUDA

理工学部数理情報学科 平成4年度卒業
(久留米大学法学部国際政治学科准教授・龍谷大学校友会理工学部同窓会理事)



自己紹介と本稿の目的

私は現在、久留米大学法学部で政治社会学と情報処理科目を担当し、数理社会学（流行現象と社会ネットワーク理論）という文系と理系の中間に位置する分野を研究しています。私は、理工学部の卒業生としては特殊な進路をとっているため、在学生のモデルケースとしては適切ではないと思っています。したがって、本稿の目的は、在学生のためのモデルケースを紹介し、参考にしてもらうことではありません。その目的は、私が龍谷大学で学んだことを在学生と共有することです。特に、私が大学の教員として学生を指導する立場になってから、龍谷大学で学んだことの中で特に重要だと思ったことを紹介します。この情報が、少しでも在学生の役に立てれば幸いです。

緑の牢獄であった瀬田キャンパス

私は、平成元年4月に龍谷大学理工学部数理情報学科の1期生として入学しました。入学式の日の下記の2つの理由により不安になりました。1つ目は、キャンパスです。その年初めて学生を受け入れる瀬田キャンパスは、1号館と図書館と体育館と厚生棟（後に青雲館）しかなかったのです。



図1 当時の瀬田キャンパス

各建物の間の距離がかなりあり、その間に広い建設予定地のブロックが4箇所ぐらいありました。その空き地が整えられていなかったため、「この大学は私たちを受け入れる体制になっているのか」と思い不安になりました。2つ目は、天候です。入学式が終わり、サークル勧誘が始まった時に雨が降ってきたのです。その時私は、「雨が降るなんて凄い環境の大学に来てしまった。」と思い不安になりました。

その後2つ目の不安は、皆さんご存知の通り、雨が降り続ける訳でもなく解消されました。しかし、1つ目の不安は、半分だけの申しました。実際に施設を使い始めると建物はすべて新しく最新の設備が整っていて、授業を受けるには最適な環境が整えら

れていました。しかし、学生生活とは、授業を受けるだけではありません。学生同士で遊んだり、議論したりする場がなかったのです。遊ぶ場所については、「キャンパス内に拘らないでキャンパス外で遊べばいいのに」と思う方もいると思いますが、当時の瀬田キャンパスでは、キャンパス外の遊ぶところに行くには10分かけてバスで瀬田駅まで行かなければなりません。当時の瀬田キャンパスは、豊かな緑で囲まれて静かに学問ができるという恵まれた環境ですが、一度入ったらなかなか出ることができない「緑の牢獄」と呼ばれるような一面がありました。

サークル活動については、我々が1期生ですから、瀬田キャンパスにはサークルが1つもない状況でした。上述の「サークル勧誘」とは、深草キャンパスのサークルが瀬田キャンパスまで勧誘をしに来てくれたのです。このような状況なので、授業が終わったら、瀬田キャンパスではやることがないので瀬田キャンパスを出る人がたくさんいました。ある人は、サークル活動で深草キャンパスへ、ある人は、遊びに瀬田か京都へ、ある人は、何もしないで家へ帰っていました。

サークル活動と教員との交流の勧め

私も最初は、授業が終わると疲れてすぐに帰っていました。しかし、「このままではいけない」と思いサークルを創ることにしました。私が大学に入った目的は、科学者になることでしたから、「授業を一方的に受けるだけでなく自分でも研究できる環境を創るためにサイエンスサークルという団体を創ろう」と言って仲間を集めました。私の考えに賛同してくれる人が意外と多く、私が所属する数理情報学科の人だけでなく電子情報学科、機械システム工学科、物質化学科、さらに社会学部の人にも入ってくれました。会長は発起人の私がすることになりました。顧問をどの先生になっていただくかを初期メンバーと相談した結果、正顧問に数理情報学科の故・山口昌哉先生（以後「山口先生」と表記）、副顧問

に電子情報学科の故・高橋哲郎先生と物質化学科の松下隆之先生にお願いすることになりました。お願いした結果、快く引き受けてもらいました。大学のサークルの顧問は、名前だけということが多いようですが、サイエンスサークルの活動内容と初期の瀬田キャンパスの場合、協力していただかなければならないことが非常に多くあり、大変お世話になりました。

サイエンスサークルの活動内容は、溶液の色が時間的に振動する Belousov-Zhabotinsky 反応の化学実験とその反応を計算機でシミュレーションする活動、天体観測並びに天体観望会の開催、鳥人間コンテスト出場へ向けた活動、超能力を懐疑的に検証する実験等多岐にわたるものでした。今から思えば、私たちはサークル員それぞれの興味のある分野についてお互い協力し合うために上述のような学際的な活動内容になったのだと思います。それらの活動の中で顧問の先生以外にも多くの先生にお世話になりました。この場を借りてお礼申し上げます。

最初は、大学の先生に対して大きな壁を感じていましたが、サークルの代表者の立場とサークル員の後押しと山口先生の「大学生生活で重要なことは教員とよく話すことです」という言葉によって、緊張しながらなんとか依頼しに行くことができました。その結果、ほとんどの先生が、気さくに対応していただいた上にこちららの無理難題を嫌な顔をするどころか喜んで引き受けていただいたのもすごく嬉しかったことを憶えています。

この山口先生の「大学生生活で重要なことは教員とよく話すことです」という言葉は、私が大学で就職指導をするようになって重要な言葉だということが再確認できました。東レ経営研究所の黒田薫氏は、第3期中央教育審議会大学分科会大学教育部会で人事採用担当者の学生に対する印象、感想として「一番強く感じていることは、『大人との会話に慣れていない』学生が目立つこと。言い換えれば自分の経験を概念化し、自分の意思を、世代を超えたバックグラウンドの異なる相手にも伝える訓練が為され

ていない学生が目立つこと。』^[1]という意見を述べられています。この意見を読んで私は、山口先生の短い言葉を就職活動という側面から考えると「まさにこのことを言いたかったのではないか」と思いました。私は、山口先生のお陰で自分だけでなくサークルの意思を、世代を超えたバックグラウンドの異なる教員に伝えることができるようになり、また議論もできるようになりました。この経験は、最初の就職先である九州大学の面接の時にも役立ちました。また、その後も世代を超えたバックグラウンドの異なるさまざまな人物と会って話す時にも役立ちました。

ここで私から在学生の皆さんにアドバイスです。「教員と学生の間に壁はありません。機会を自分で創って教員とよく話をしてみて下さい。授業で得られるものとは違ったものが得られますよ。」

教職員に何かを交渉してみよう

サイエンスサークルは、教員の皆様だけでなく職員の皆様にもお世話になりました。特に初期のころは、部室問題と施設利用時間をめぐる交渉が難航しました。上述の通り瀬田キャンパスにはサークル活動の施設が整っていなかったので我々がサークル活動をする時は、いちいち施設利用許可願いを出さなければならない状況でした。その施設は一般教室、図書館の学習室、運動場でしたから利用時間の制限がありました。特に天体観望会は、夜しかできないので切実な問題でした。そこで、代表の私がサークル員の要望をまとめて、事務室に交渉しに行きました。最初は、要望をそのまま伝えて、担当者¹⁾から規則の説明を受け、たいした反論もしないで納得してしまいました。今から考えても管理者である職員の立場上、実績のないサークルが徹夜で行う天体観望会と計算機室の夜間開放を許可できる筈がないと思います。したがって当時の私は、納得するしかありませんでした。しかし、サークル員たちは簡単に納得してくれません。ここで私は、解決困難な問題の交渉事の厳しさを学びました。私は、深く反省し

て下記の4点を注意して交渉に臨みました。

- (1) 自分の要望だけでなくサークル員達の要望を理解できているか。
- (2) その要望を担当者に伝えられるようにまとめられているか。
- (3) 交渉時にその要望を担当者に明確に伝え、理解してもらっているか。
- (4) 交渉の結果、許可が得られなかったとしても、その理由を自分だけが納得するのではなくサークル員にも納得してもらえるように理解できたか。

交渉準備段階では、(1) (2) ができていないことに気付きましたが、とくに (2) は、交渉する内容によっては、意見が分かれてまとめきれないこともありました。意見の違う人を打ち負かすのではなく、その異なる意見を尊重しつつ主流派の意見に納得してもらうようにしました。これも今から思うと、最近企業の採用試験で行われているグループディスカッション²⁾のようなことをしていたのだということに気付きました。社会に出てからも重要になるスキルをこの時学べたと思います。

交渉の時は、(3) と (4) を意識していたので、交渉時間が長くなってしまっただけで担当者に随分迷惑をかけてしまいました。他にもたくさん仕事があるので私の話をじっくり聞いていただき、また許可ができない理由を分かりやすく説明していただきました。これらの担当者の姿勢は、下記の龍谷祭の時に担当していただいた方々も同じでした。当時の担当者の皆様にこの場を借りてお礼申し上げます。また、(4) を配慮していたので、私と担当者との間に緊張関係が生じなかったので交渉は難航しつつも、友好的な関係を維持しつつ続けることができました。肝心の交渉結果は、うまく行ったこともあります。実現にまでに年月が必要だったこともあります。でもその交渉過程は、上述の世代を超えたバックグラウンドの異なる相手とよく話をする能力が鍛えられたと思っています。交渉術についてもっと詳しいことを知りたい方は、文献 [2] [3] をお勧め

します。

ここで私から在学生の皆さんにアドバイスです。「サークル、委員会等に所属、あるいは代議員に立候補して下さい。できれば、その団体の代表者になって教職員とさまざまな議論してみてください。また代表者になれなかったとしても代表者に任せっきりにならないで積極的にサークル問題、大学の問題等に関わって下さい。そうすれば、真のコミュニケーション能力が鍛えられますよ。」

瀬田キャンパスで学園祭を…

しばらくすると瀬田キャンパスにサイエンスサークルと同じように瀬田で活動しているサークルが増えてきました。そのような状況の中で、瀬田サークル代表者会議が開かれるようになりました。また、深草に本部があるが、瀬田キャンパスの学生が多数所属しているサークルの代表者とも交流がありました。その後、瀬田キャンパスのサークル活動に関する交渉は、各サークル個別で交渉するのではなく、代表者会議の代表や学友会中央執行委員会の代表者が交渉するようになりました。やっとサイエンスサークルも大きな団体の中のサークルになりました。但し、大きな団体に所属することで、サイエンスサークル独自の事情が考慮されない場合もあり不満もありました。しかし、瀬田キャンパス全体のことを考えるとある程度の妥協が必要だということも理解していました。また、この時期からサイエンスサークルだけのことをするのではなく、学友会関係の仕事も手伝うようになりました。

その後瀬田キャンパスは、2期生を迎え入れ、キャンパスに人が増えてきました。サイエンスサークルにも新入生がたくさん入ってくれて活動も活発になってきました。その年の7月に龍谷大学の学園祭を企画・運営する第68回龍谷祭実行委員会（以後「龍祭実行委員会」と表記）からの提案で瀬田キャンパスのサークル代表者たちと瀬田キャンパスの龍谷祭について話し合うことになりました。話し合いは難航しました。瀬田キャンパスのサークル代表者

会議はありましたが、この降って湧いた話に準備ができていなかったので意思統一ができていませんでした。その結果、「せっかくだから一緒に開催したい」という肯定的な意見、「瀬田独自の学園祭を開催したい」という学園祭推進派だが独自開催を目指す意見、「深草キャンパスに比べて瀬田キャンパスはサークル活動をする環境が整っていないのでなんとかしてほしい」のように龍祭実行委員に言ってもどうしようもないような意見まで出ていました。最後の意見は、中央執行委員会と龍祭実行委員会の関係を知っている人が、ほとんどいないような状況でしたから無理もないと思いました。当時、瀬田キャンパスのサークルに所属している人たちのノリは、1期生に先輩がいなかったこともあり、上下関係に厳しくなく、規則も緩めでした。それに対して、当時の龍祭実行委員のノリは、伝統と歴史があり、上下関係に厳しく、規則もしっかりしていました。学園祭推進派だが独自開催を目指す人たちは、そのノリの違いに抵抗を感じていたようです。

結局、ノウハウのない瀬田サークルだけで学園祭を開催するのは難しいので、瀬田サークルのサークル員から有志を募ってヘルパーを出し、第68回龍谷祭に協力し様子を見ることになりました。私はそのヘルパーの代表者になり、瀬田サークルと龍祭実行委員会の橋渡し役になりました。上述のノリの違いで板ばさみになることもありましたが、上で述べ



図2 クラブボックスで作業する筆者

た交渉時の4つの注意を思い浮かべながらなんとか乗り切りました。ヘルパーの活動拠点は、体育館の地下にあるクラブボックス B というところでした。写真は、私が、クラブボックス B で情報宣伝用チラシを書いている時のものです。

後ろのビールケースは私たちが飲んだビールのケースではなく、舞台として使ったものです。準備作業は、大変でしたが、ヘルパー同士で仲良くなり楽しく作業ができました。

失敗をバネにした成功

そして、龍谷祭が瀬田で開催される日が来ました。お客が非常に少なく、龍祭実行委員とヘルパーは、その少なさにショックを受けました。最初に書いた瀬田キャンパスの「緑の牢獄」の面がマイナスに作用したのです。学生のほとんどは、授業が休講になるので大学に来ませんでした。また、大学関係者以外は、バス代を払ってまで瀬田キャンパスに来ることがありませんでした。我々は、客が少ないことをある程度予想していたので広報に力を入れていました。しかし、その効果は、ありませんでした。代表者として非常に悔しい思いをしたことを憶えています。

その後、ヘルパーの中で継続の意思がある人だけが残りました。新しいメンバーを加えて、第69回龍祭実行委員会に参加しました。私は、龍祭実行委員全体の総務補佐となり引き続き瀬田の代表者となりました。第69回龍谷祭では、お客を集めるための対策を早い時期から計画しました。その一つが、現在も龍谷祭の時に行われている理工学部研究室公開です。この企画の目的は、理工学部の学生を龍谷祭開催期間中に瀬田キャンパスにつなぎとめるためと理工学部の研究を地域の方に知ってもらうためでした。この要望にたいしても教職員は、快く引き受けていただきました。もう一つは、地域住民の参加促進です。前年度より広い範囲で広報活動を行いました。また地域の回覧板に龍谷祭の案内を載せてもらいました。その結果、瀬田で開催された第69回龍

谷祭に在學生と地域住民がたくさん来ていただきました。いろいろな方に協力していただいた上での成功でしたから、ものすごく嬉しかったのを憶えています。

ここで私から在學生の皆さんへのアドバイスです。「どんな人も失敗することがあります。それにめげないで、それをバネにして次につなげて下さい。」

諦めなかった卒業研究

4回生になると理工学部は研究室に配属されます。私は、カオス理論に興味を持っていたのでサイエンスサークルでもお世話になっていた山口先生の研究室を第1希望にし、希望通り配属されることになりました。山口先生の研究室では、高次元の差分方程式の研究をしました。最初は、大学の高速計算機でその解の軌道を調べていました。しかし、その追い込みの時に私の父が病気になり、家の仕事（酒タバコ小売業）を手伝わなければならなくなりました。大学の高速計算機に依存していた私の研究は大きく軌道修正しなければならなくなりました。家のパソコンでもなんとかできないかと工夫しましたが、なかなか進みませんでした。しかし、私は諦めず、店番をしながら、その差分方程式の厳密解を導き出す作業をしました。これも、大学の数式処理ソフトでやろうと思っていた部分ですが、紙と鉛筆ですることになってしまいました。その結果、闇雲に変数変換をしているうちにたまたま厳密解が導き出せたのです。この成果のお陰で卒業研究はなんとか形になりました。後は、論文として仕上げるだけです。このような状況でしたから論文がなかなか完成できませんでした。卒業論文の締め切り日に友達から電話がありました。出てみると「どうして家にいるの。メ切は正午だよ。」と言われました。午前11時ぐらいのことでした。私は、上述の通り父の病気でほとんど大学に行けない状況でしたから、メ切日しか知らなかったのです。一瞬で血の気が引きました。「こんな重要なことを何故確認しなかつ

たのだろう」と思いながら、京都からタクシーで瀬田キャンパスまで行きました。その結果、ぎりぎり間に合いました。その友達には今でも頭が上がりません。

ここで私から在学生の皆さんへのアドバイスです。「どんな困難な状況でも諦めてはいけません。道が開ける場合もありますよ。」

理工学部同窓会設立と同窓会の宣伝

そんな状況でしたが、卒業論文報告も無事終わり、なんとか卒業できることになりました。卒業式前に理工学部同窓会設立の話が持ち上がり、紆余曲折を経て私が理工学同窓会発起人の代表者になりました。そして卒業式の後に第1回総会を開催し、理工学部の初代同窓会会長として承認されました。その後、校友会理工学部同窓会入会記念パーティを社会学部同窓会と一緒に運営しました。

卒業後は、龍谷大学大学院理工学研究科に内部進学をしました。さらに同研究科の博士後期課程に進学しました。その後、博士課程2年の4月中途退学して、その年の5月から九州大学大学院比較社会文化研究院の研究助手として採用されました。この就職で福岡に引っ越しすることになったので理工学部同窓会の会長を続けることが困難になってきました。次の年に開催された理工学部同窓会の総会でサ

イエンスサークルと龍谷祭で苦楽を共にした1期生の木林哲正氏が第2代同窓会会長に就任しました。その木林氏が現在の同窓会会長です。内部進学した大学院生は、校友会理工学部同窓会入会記念パーティ（卒業式後のパーティ）で木林会長の話を聞いていると思いますよ。私も理事としてパーティ会場をうろうろしているので、会っているかもしれません。在学生の皆さんがやがて卒業してこのパーティに参加する時に、まだ私が理工学部同窓会の理事を続けていたならば、私に会えると思います。もし、パーティ会場で私を見かけたら『理工ジャーナル』見たよ」と声をかけて下さい。ただし、私が嬉しいだけで卒業生にとって何のメリットもないかもしれません。理工学部同窓会について詳しいことを知りたい方は、同窓会のウェブサイト³⁾を見て下さい。

ここで私から在学生の皆さんへのお願いです。「もし、同窓会行事が開催された場合は、是非参加して下さい。」

まとめ（社会関係資本との関係）

その後、私は、九州大学から久留米大学法学部に准教授として異動しました。ゼミも担当するようになり、ご指導していただいた先生方の苦勞が身にしみて分かるようになりました。

本稿では、勉学の面ではなく、サークル、委員会、同窓会等の自発的参加ができる団体の話をピックアップして紹介しました。そのピックアップの基準には、意味があります。最近、政治学、社会学、経済学、経営学等の分野で注目を集めていて、私の専門の社会ネットワークと関連が深い「社会関係資本」という概念と関係があるからです。誤解を恐れず、「社会関係資本」を要約して説明すると下記の通りです。

- A) 自発的に参加ができる団体が多く存在し、その団体に所属する人が多い地域は、そうでない地域より成功する可能性が高い。
- B) 意見が対立してもお互いを助け合い、尊重しあうことができるような信頼によって結ばれた



図3 入会記念パーティ
左側で乾杯の音頭を取っているのが筆者です。

集団は、そうでない集団より成功する可能性が高い。

- C) 自己の利益と集団の利益を結びつけるメンバーが多いほどその集団が成功する可能性は高い。
- D) 集団と集団の橋渡し役をするようなメンバーは、双方の集団にとって貢献できる可能性が高い。

どうですか。上で紹介したエピソードと関係があると思いませんか。この「社会関係資本」について詳しく知りたい人は文献 [4] [5] [6] を読んで下さい。[4] は、かつてイタリアに一斉に導入された州制度がうまく機能している州とそうでない州があり、その原因は社会関係資本にあると説明しようとしている本です。[5] は、民主主義国家の代表であるアメリカの社会関係資本が衰退しつつあるということ調査データによって示そうとした本です。[6] は、ビジネスマン向けの本で、ネットワークの上のどの位置にいると有利であるかを解説しています。

最後に私から在学生の皆さんへのアドバイスです。「学生時代の方が、自発的に参加できる団体に参加しやすいものです。もちろん、上の例に限定する必要はありません。例えば、1年生から研究室の一員に加えてもらうという方法もあります。また、大学内の団体に限定する必要もありません。ボランティア団体、地域の青年会、等たくさんあります。社会関係資本なるものを是非実体験してみてください。」

注

- 1) 龍谷大学の職員は裏方意識がしっかりしているのので、名前を出すことを望まないと思い、名前を出しませんでした。以後同様に「担当者」と表記しています。

- 2) 採用試験の時のグループディスカッションとは、一次試験合格者を7, 8人ぐらいのグループに分けて時事問題を議論しその結果をまとめるものです。ディベートには、勝ち負けがありますが、グループディスカッションには勝ち負けはありません。会議と同じように異なる意見を尊重しつつ意見をまとめることが目的です。人事採用担当者は、この時議論ができていのかどうかより一緒に働きたい人間かどうかを見ているそうです。

- 3) 理工学同窓会のウェブサイト

(<http://www.ryukoku-t.gr.jp/>)

参考文献

- [1] 黒田, 「企業が求める学生像考察例」, 文部科学省第3期中央教育審議会大学分科会第3階大学教育部会配布資料
(http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo4/gijiroku/015/06060810/003.htm)
- [2] Fisher, Ury, Patton, *Getting to Yes: negotiating agreement without giving in*, New York: Penguin, 1991. (= 金山・浅井訳『ハーバード流交渉術』三笠書房, 1989.)
- [3] Fisher, Shapiro, *Beyond Reason: Using Emotions As You Negotiate*, New York: Viking, 2005. (= 印南訳『新ハーバード流交渉術 論理と感情をどう生かすか』講談社, 2006.)
- [4] Putnam, *Making Democracy Work: Civic Traditions in Modern Italy*, Princeton, NJ: Princeton University Press, 1993. (= 河田訳『哲学する民主主義—伝統と改革の市民的構造』NTT出版, 2001.)
- [5] Putnam, *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, New York: Simon & Schuster, 2000. (= 柴内訳『孤独なボウリング—米国コミュニティの崩壊と再生』柏書房, 2006.)
- [6] Baker, *Achieving Success Through Social Capital: Tapping the Hidden Resources in Your Personal and Business Networks*, San Francisco: Jossey-Bass Inc Pub, 2000. (= 中島訳『ソーシャル・キャピタル—人と組織の間にある「見えざる資産」を活用する』ダイヤモンド社, 2001.)

鉄鋼メーカー就職記

——文系卒業生からの助言——

上久保 健 吾
Kengo UWAKUBO

株式会社 中山製鋼所
経営学部経営学科 1991 年 3 月卒業



1. はじめに

まず初めに自己紹介をさせていただきたいと思います。

〈経 歴〉

平成 3 年 3 月 龍谷大学経営学部経営学科 卒業

平成 3 年 4 月 株式会社中山製鋼所 入社

～新入社員研修後～

平成 3 年 6 月 エンジニアリング事業部建設エン

지니어リング室

～建築・土木鉄骨の営業に従事～

平成16年 7 月 人事部人事室に異動

現在に至っております。

〈志望動機〉

当時はバブルの絶頂期で、「重厚長大より軽薄短小」と言われ、銀行や商社が人気業種でした。しかし、自分は「実際にモノを作っている会社、それも大きなモノを作っている会社でスケールの大きな仕事をしたい!」と思い、重厚長大の会社を色々訪問しました。その中で鉄鋼メーカーである中山製鋼所の工場見学をした際に、真っ赤に溶けた鉄の大きさ、熱さ、の迫りに圧倒されたことが決め手となり入社することになりました。

〈趣 味〉

テニス

市民大会等にも出場して入賞も。結構自信あり?

自己紹介はこれぐらいにしておいて、今回、このような機会を頂くことができましたので以下の3点についてお話ししようと思います。特に学生の皆さんの就職活動の参考になれば幸いです。

- ・私の仕事と採用について
- ・鉄鋼業界について
- ・中山製鋼所について

2. 私の仕事と採用について

現在、私は人事部で勤務しておりますが、おもな仕事は、「採用」「人事評価」「昇級、昇進」「人事異動」「寮・社宅等の福利厚生」「人事制度」「会社行事」と多岐にわたっております。

「採用」と言いましても、さまざまな種類(図1)があり、それぞれ手法が異なります。どの種類でも

- ・新卒採用(大卒、短卒、高卒の3種類)
- ・中途採用(大卒、短卒、高卒の3種類)
- ・嘱託社員
- ・派遣社員
- ・業務委託

図1 採用の種類

選考方法は面接がメインであるというところは共通なのですが、母集団の形成の仕方、面接回数、面接管、質問内容、面接で重視するポイント等がかなり変わってきます。特に新卒採用（大卒）は、時間、労力、お金を最も費やすところです。

どこの会社でも、学生の皆さんが就職活動をする際には、必ず人事の人間と接触することになります。そこで今回は新卒採用（大卒）の際に、私が印象に残ったのはどんな人だったのかをお話したいと思います。

(1) 会社説明会

- ①質問する人。1 番最初に、恥ずかしがらずに、大きな声で「〇〇大学〇〇学部の〇〇です。」と名乗られると記憶に焼き付けられました。
- ②早い段階で説明会に来た人。早くから動く学生は就職に対して真剣で前向きであり、感度が高いと感じました。

(2) 履歴書

- ①丁寧に書いてある履歴書。修正液で修正したり、誤字があったりすると非常に印象が悪いです。
- ②理系の方は、研究に打ち込んだという内容に一番惹かれました。ほとんどの方がアルバイトやサークルのことを PR しますので、それではどうしても有触れたものになってしまいます。

(3) 面接

面接では人間力が試されます。この部分についてはすぐに小手先のテクニックで、どうにかなるものではありません。しかし、下記の 2 点がきっちりできる人は印象がよかったです。

- ①必ず挨拶してから座る人。面接管に「どうぞ」と座ることを促されても、大きな声で「〇〇大学〇〇学部の〇〇です。本日はよろしくお願いします。」と名乗る方の第 1 印象は非常に良かったです。
- ②大きな声で元気よく話す人。当たり前のことで

すが、なかなかできる人がいません。

3. 鉄鋼業界について

(1) 製造業における鉄鋼業界の役割

多くの物が鉄を素材としていることから、鉄鋼業は基幹産業と言われています。（図 2）

(2) 日本及び世界の粗鋼生産量

日本の粗鋼生産量は近年 1 億 1 千万トン前後で安定推移しています。世界的には、日本、かつての鉄鋼大国ロシア、現在世界第一の鉄鋼生産国中国、さらにはインド、ブラジル等の台頭により 10 億トンを超える粗鋼生産量（図 3）に達しました。今後も



図 2 素材として鉄が使用されている物の一例

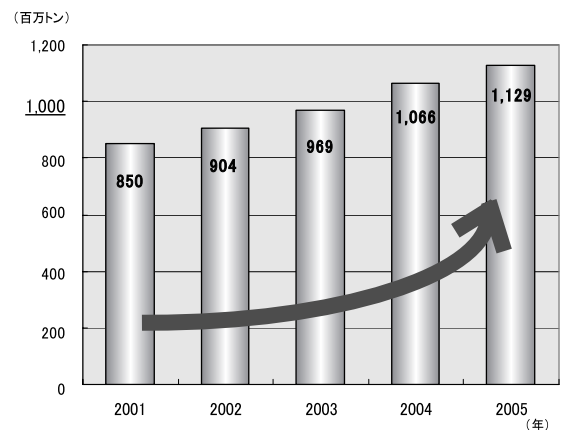


図 3 世界の粗鋼生産量

この成長は続くものと考えられ、世界の粗鋼生産量は年間 15 億～16 億トンに達すると言われてい

4. 中山製鋼所について

(1) 会社概要

会社設立：1923 年（大正 12 年）12 月 22 日
資本金：155 億 3,850 万円
株 式：東証，大証 一部上場
従業員数：961 名（平成 19 年 4 月 1 日）
売上高：単独 1,306 億円 連結 1,972 億円

(2) 製品のご紹介

鉄鋼メーカーなので、素材としての鉄（年間 180 万 t）をお客様にご提供しています。（図 4）

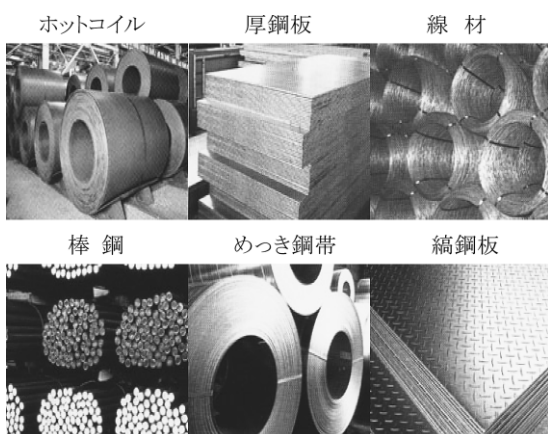


図 4 中山製鋼所の製品

(3) 微細粒鋼（NFG）

圧延時に大圧下と強冷却を行うことにより、鉄の結晶を微細化し、高強度を実現した画期的な素材で、超鉄鋼とも言われています。世界で初めて当社が量産化に成功しました。（図 5、図 6）

5. おわりに

現在、鉄鋼業は学生の皆さんにとって、人気のある業種だとは言えません。最終製品を作る業界では無いので、あまり表に出ることがないということが

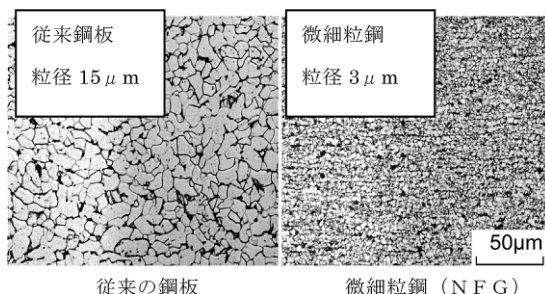


図 5 微細粒鋼（NFG）の結晶粒径

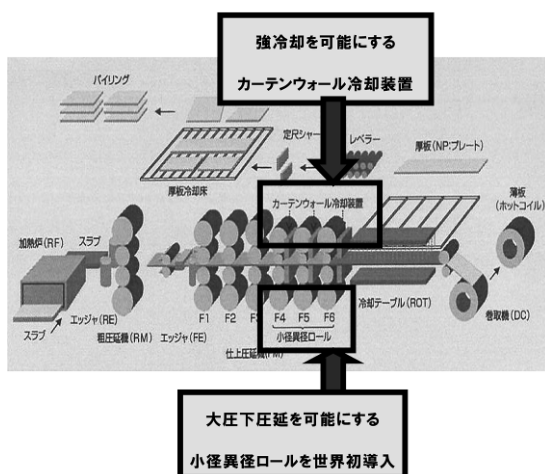


図 6 微細粒鋼の製造プロセス

原因の一つだと考えられます。しかし、実際は魅力にあふれた業界です。そのおもな理由は以下の 2 点です。

- (1) 基幹産業としてさまざまな業界に鉄を供給していることから分かるように、鉄鋼業は社会的にも非常に重要な位置づけである。
- (2) スケールが大きくダイナミックな仕事ができる。

文章では、ダイナミックさや工場の迫力は伝わらないと思います。「百聞は一見にしかず」で、就職活動が始める際には、ぜひ工場見学にお越し下さい。鉄鋼メーカーの面白さを体感できることを、お約束します。

最後に、これから就職活動を控えている学生の皆さん、自分の将来を真剣に考える思考力と、思いつ

いたら即行動する行動力があれば、必ず満足のいく　　りお祈りします。
就職活動ができると思います。皆さんの健闘を心よ

第 16 回強誘電体応用国際会議 (ISAF-2007) に参加して

小 山 智 行

Tomoyuki KOYAMA

理工学研究科物質化学専攻修士課程 2 年



1. はじめに

2007 年 5 月 27 日から 31 日に奈良県奈良市の新公会堂で開催された第 16 回強誘電体応用国際会議 (The 16th IEEE International Symposium on the Applications of Ferroelectrics: ISAF-2007) に参加し、「Enthalpy of formation and electric structures of various phases in lead-free piezoelectric ($\text{K}_{0.5}\text{Bi}_{0.5}$) TiO_3 by first principles calculations (第一原理計算による非鉛圧電体 ($\text{K}_{0.5}\text{Bi}_{0.5}$) TiO_3 各相の生成エンタルピーと電子構造に関する研究)」という題目でポスター発表を行いました。この国際会議では 300 件以上の論文が発表され、各国から約 400 名の研究者・技術者が参加しました。ポスター発表では、さまざまな方面の研究者から貴重な意見をいただき、十分に議論をすることができました。また、今回の発表では、幸運にも “Student Award” (学生賞) を受賞することができました。ここでは、私の研究内容と、学会で体験した事柄について報告します。

2. 研究内容について

私が所属する和田研究室では、「エネルギー問題や環境問題の解決を目指した材料開発」をテーマに研究を行っています。このなかで、私は鉛を含まな

い圧電体セラミックスに関する研究を行っています。

圧電体セラミックスは、ガスコンロの点火栓や超音波発振子をはじめとして、広く用いられている材料です。しかし、現在のところ一般に用いられている圧電材料は $\text{Pb}(\text{Zr}, \text{Ti})\text{O}_3$ (PZT) で、主成分として鉛が含まれています。したがって、環境保護の観点から有毒な鉛を用いない新材料の開発が望まれています。

和田研究室では、グリーンケミストリーの具現化の 1 つとして非鉛系圧電材料の開発に取り組んでいて、従来焼結が困難であった ($\text{K}_{0.5}\text{Bi}_{0.5}$) TiO_3 [KBT] や KNbO_3 のセラミックス作製にも成功し、それらの特性の向上を目指しています。近年では、パソコンを用いたマテリアルシミュレーションによって、ある程度の物性の予測が可能になってきていることから、理論的な研究も進めています。

今回、私はこの計算科学手法を用いて KBT の研究を行いました。図 1 に示しましたように、KBT はペロブスカイト型構造を持ち、室温では正方晶系です。キュリー温度は 377℃ と高く、PZT を代替する非鉛系圧電材料の候補として期待されています。

まず、各相の熱力学的な関係を明らかにするため

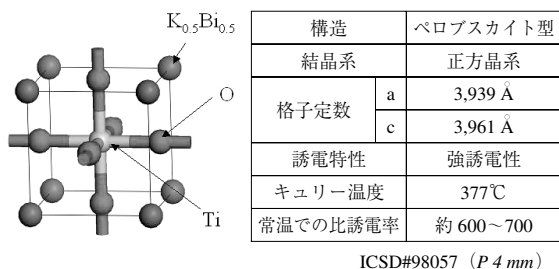


図 1. $(\text{K}_{0.5}\text{Bi}_{0.5})\text{TiO}_3$ [KBT] の結晶構造と物性

に、KBT の各相における生成エンタルピーを求めて、相の安定性について評価しました。また、KBT にはペロブスカイト構造の A サイトに Bi が含まれています。Bi は不活性電子対効果というものを持っています。Bi は不活性電子対効果というものを持っていると知られており、この効果によって構造に歪みをもたらされると言われています。事実、Bi の酸化物の Bi_2O_3 では、Bi-O の配位環境に歪みが見られます。KBT の場合でも Bi の不活性電子対効果によって構造的な歪みが与えられるのか、さらに電子構造はどのようになっているのかを検討していきましょう。

KBT の各相の生成エンタルピーの理論値を図 2 に示しました。KBT の生成エンタルピーの値は、正方晶系相で最も低く、 -1508.7 kJ/mol になりました。この結果は低温では正方晶系相が安定になるという実験結果と一致します。一方で、KBT の菱面体晶系相の生成エンタルピーの値は、正方晶系相の値よりも高くなりました。これは、KBT の菱面体晶系相が報告されていないという実験結果と一致

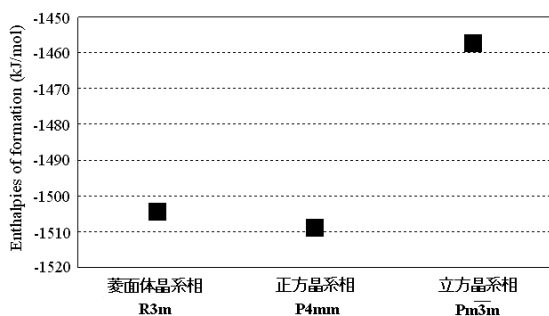


図 2. KBT の各相の生成エンタルピーの理論値

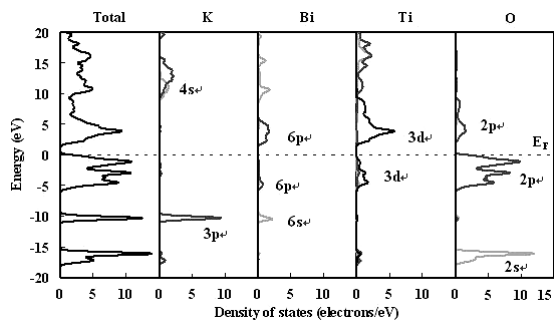


図 3. KBT の立方晶系相の状態密度 (DOS)

します。これによって、KBT の各相の熱力学的な関係を理論的に解明することができました。

次に、KBT の立方晶系相の全状態密度を図 3 に示しました。さらに、全状態密度が各構成原子のどの軌道から構成されているのかを詳しく調べるために、部分状態密度も示しました。-5 から 0 eV 付近の価電子帯は Ti 3 d, Bi 6 p, O 2 p の軌道から形成されています。0 から 5 eV 付近の伝導帯も同様に、Ti 3 d, Bi 6 p, O 2 p の軌道から形成されています。これらの結果から、Ti-O, Bi-O の結合にある程度の共有結合性が含まれていると考えられます。それに対して K の 4 s の軌道は、価電子帯には見られません。このことは、K-O の結合はイオン結合性であることを示唆しています。

ペロブスカイト型酸化物の A サイトを占有する原子と酸素との化学結合性は一般的にはイオン結合性であると言われています。今回の結果のように、A サイトを占有する原子である Bi と酸素との結合に共有結合性が含まれていることは KBT 特有の現象であると言えます。この現象は、Bi の持つ不活性電子対効果によって生じたと考えられます。また、KBT の正方晶系の構造の解析を行うことによって、Bi-O の共有結合性は KBT の正方晶系の歪みに大きく寄与しているを見出しました。

3. 発表について

サンフランシスコでの学会発表 (2007 MRS SPRING MEETING) に続いて、私にとって 2 度目

の国際会議となりました。今回の会議は国内で開催されることもあり、海外の参加者はそれほど多くはないと思っていましたが、会場に行ってみると予想をはるかに超える海外の方々が参加されていました。前回の国際会議の経験から、質問者の言葉さえ聞き取れば質問にも対応できることが分かっていましたので、発表の日は英語に耳を慣らす目的も兼ねて、私が研究している分野以外の発表も積極的に聞きに行きました。発表の直前は発表練習をしましたが、私は、ポスター発表の場合は臨機応変に質問に答えていくことが重要であると考えています。そこで、発表に向けて気持ちを高めていく事に集中しました。

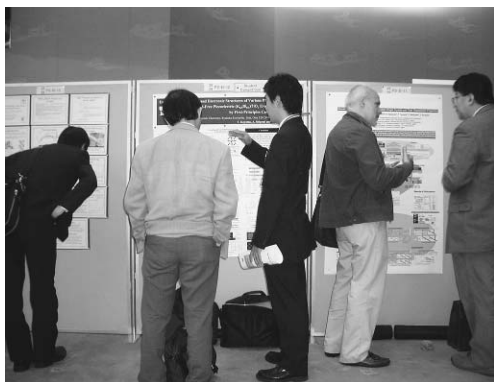


図 4. 学会発表の様子



図 5. 授賞式（NAIST の塩寄先生と撮影）

発表は、時間があっという間に過ぎ去ってしまうほど忙しいものとなりました。私の研究している分野以外の方からの質問も多く、今後の研究に役立つような貴重な意見もたくさんいただきました。

4. おわりに

今回の国際会議では、学生を対象とする賞があり、私もその賞に応募しました。運良く“Student Award”を受賞しましたが、まさか自分が受賞するとは夢にも思っていませんでしたので、その話を聞かされた時は本当に驚きました。

和田研究室では、年 4 回の集中セミナーがあり、研究の進捗報告と英語文献の紹介をしております。また、国内外を問わず、学会に参加する機会も多く与えられます。これらの経験は、わたし自身が気付かないうちに大きな力となっていたのかもしれません。私に限らず、学生のうちにさまざまな事に挑戦することは、とても大切なことだと思います。時には辛いこともあると思いますが、とにかく積極的に頑張ってみてください。その頑張りはきっと、これからの人生に良い影響を与えてくれると思います。

最後になりましたが、このような貴重な機会を与えてくださった和田隆博教授や研究室の皆様方に深く感謝したいと思います。

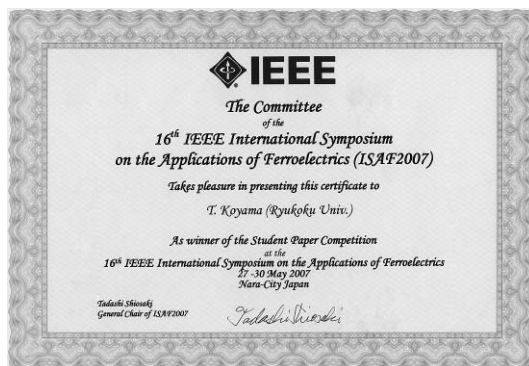


図 6. “Student Award” の賞状

大学生活体験記

——学部時代の興味から研究室配属，大学院進学に至るまで——

井上 貴至
Takashi INOUE

重光 真
Makoto
SHIGEMITSU

理工学研究科情報メディア学専攻修士課程 1年



1. はじめに

私たちは、今年の春に龍谷大学大学院理工学研究科情報メディア学専攻に進学し、現在ソフトウェア工学の研究室に所属しています。情報メディア学科では3回生の後期に研究室に配属されますが、研究室では一体何をするのだらうと思われる学生は多いのではないのでしょうか。また、大学院は研究ばかりするところだと思っている学生も多いのではないのでしょうか。

研究室配属や大学院進学を考えるときの重要な情報源は、研究室の先輩の話だと思います。しかし、私たちは学部生の時も情報メディア学科の一期生でしたので、話を聞ける先輩がいませんでした。そこで、学部時代の興味から研究室配属，大学院進学に至るまでの体験談を二人で分担して書いていこうと思います。この体験談が、皆さんのこれからの大学生活の参考になればと思います。

第2章と第4章は、重光が担当し、第2章では学部時代の興味と現在の研究室の関連について、第4章では在校生へのメッセージを述べます。第3章は、井上が担当し、研究室配属から研究室での生活、そして大学院での生活について述べます。

2. 学部時代の興味

まずは、学部時代の興味として、ソフトウェア開発に興味を持ったきっかけと、プログラミングを追究した大学生活について述べます。

2.1. 転機になった授業

私は大学入学当時、余りにも高校の授業内容と大学の授業内容が違い、とても困惑していました。会話の無い淡白な授業、先生はあれをしる、これをしる、と指示してくれません。自分が努力しなければ単位が取れず、知識も付かない、ただそれだけのことなのです。何をしたらいいのか解らないまま二年が過ぎました。大学生活でこれだという目標が見つからなかったのです。

しかし、ある授業が私を変えてくれました。プログラムでソフトウェアロボットを作ろうという授業でした。私は人任せにしたい気持ちでいっぱいでしたが、自分の担当だけはやらなくてはならず、しぶしぶプログラミングを勉強し、担当したプログラムの実装を試みました。ところが、それは今までのプログラムとは大きく違いました。今までずっと習って来た味気ない真っ黒なコンソール画面に淡白な計算結果を表示するだけのプログラムではなく、PC

上でロボットを動かすプログラムだったので、ロボットが動いた時はかなりの感動を感じることができました。「こんにちは」と言わせるようにプログラムを組めば「こんにちは」と実際にしゃべり、音声で「くるくるまわれ!」と言えはその場でくるくる回り始める。自分が書いたプログラムでロボットが動かせることがこんなにも素晴らしいことだとは思いませんでした。この時、プログラミングの楽しさが解ったのです。それからもっと複雑な処理をするにはどうしたらよいかと考えているうちに、自主的に C 言語の参考書を読むようになり、意欲的に勉強するようになりました。それは面白くて、勉強というより趣味でした。勉強には休憩が必要ですが、趣味には休憩が要りません。勉強の時間には限界がありますが、趣味の時間には限界がありません。こうして C 言語についての理解を深めていき、2ヶ月でかなりのプログラミングができるようになりました。

2.2. プログラミングを追及して

授業を通してプログラミングの楽しさを理解した私は、授業以外でも意欲的に勉強しました。そして小さい頃よく遊んだテレビゲームにそっくりなゲームが作れるようになるとさらに楽しくなり、さまざまなゲームを作りました。最初はサウンドノベルゲームから作り始め、RPG ゲーム、シューティングゲーム、アクションゲームからパーティゲーム、オンラインゲームまで。作ったゲームを友達に遊んでもらい、感想を聞くのも楽しみの一つになっていました。友達とゲームセンターに行って遊んでいた時、「あ、このゲーム面白いね、今日から作ってみよう」、そう言って本当にそれそっくりに作ったこともありました。「小さい時楽しいと思ったゲームが自分で作れる」という喜びは大きく、プログラミングに魅了されました。

小規模なプログラムが作れるようになると、今度は少し規模の大きなソフトを作ってみたくまりました。そして「C 言語教育ソフト」を作りました（図



図1 開発した C 言語教育ソフト

1)。作製したソフトは自分の Web ページ^[1]で配布しました。利用してくれた人からは、大変好評でした。そうしているうちに将来ソフトウェア開発に携わりたくなり、興味はその開発法に向いていきました。そしてソフトウェア開発法に関する研究をしている新川研究室^[2]を選択しました。卒業研究では、新しいソフトウェア開発法として FDM (Fishbom Driven Method) 法という独自の的方法論を提案しました。

研究室に所属する事が決まってからも、就職か進学か悩んだことがありました。1年でも早く給料をもらい、一人前になりたいという気持ちもありましたが、今しかできない勉強や研究をすることは、それ以上の魅力でした。プログラミングを追及したければプログラマーになる方がスキルは身につくでしょうし、他の専門分野に関しても、同じことがいえるでしょう。しかし、職場ではその専門分野の知識しか身につけることができないし、さまざまなアルゴリズムや自分の興味がある勉強は大学院でしかできないことだと思いました。また、研究を進めるうちに、FDM 法を完成させ、学会で発表するという目標もできました。進学か就職かで悩む人は多いと思いますが、幅広い分野についての知識を増やすために大学院でさらに2年間勉強することは、とても意味があることではないでしょうか。

また、この研究室に入って、ソフトウェア開発についての専門的な勉強ができました。専門的な知識を身につけることができると、将来自分がやりたい仕事像もはっきり見えてくるようになりました。大学院を卒業したら、ソフトウェア関連の企業に就職して、ソフトウェアの設計者、開発者として頑張っ
て行こうと思います。

3. 研究室と大学院

次に、研究室と大学院での生活について述べます。これは研究室によって違うので一概には言えないのですが、私たちが所属している新川研究室の場合について概要を説明したいと思います。

3.1. 研究室配属

私は一期生でしたので、先輩の意見を聞く機会がなく、自分がやりたいことのみを基準に、研究室を選びました。こういう時に、一期生はつらいと思う訳ですが、嫌なことばかりではありません。先輩がないということで、研究室の機材を自由に使うことができましたし、そのおかげで色々な体験をすることができました。

まず、研究室配属が決まって初めて研究室に行った時、最初に目に飛び込んできた光景に驚かされました。なぜなら、研究室というより倉庫のように、物で溢れかえっていたからです。それは、研究を進めていく上で必要になるとされる機材やソフトなのですが、開封もされておらず新品同様の状態で置いてあるのです。そのため、研究室に配属されてからしばらくは、研究するための環境を構築することに時間を費やしました。

特に、ネットワークプリンタの設定、ファイルを共有するためのファイルサーバや HP 開設のための Web サーバの構築などは大変でした。それまで、触ったことも無い機材を扱ったり、やったことの無いような設定を行ったりする必要があったからです。大変でしたが、研究室を立ち上げるための特別な作業ができたことは、良い経験だったと思いま

す。また、机から機材の設置場所まで全て自分達で自由に決めることができました。こういったことは、先輩や院生の方がいる研究室ではできなかったと思います。そういう意味では、一期生で良かったと思っています。

3.2. 特別研究での研究室生活

私の所属している研究室ではソフトウェア開発手法、特に上流工程におけるモデリング技術に関する研究を行っています。特別研究を行うための基礎を固めるため、配属後まず、オブジェクト指向を中心としたソフトウェアの開発手法の概念的な知識と、Java プログラミングや UML (Unified Modeling Language) によるモデリングといった、技術的な知識について勉強しました。図 2 に UML についての例を示します。UML はソフトウェアの設計図を作成するための表記法です^[3]。

その後、自分の研究テーマを指導教員と相談しながら決め、自分のペースでそれぞれの研究を進めていきます。ところが、この自分のペースでというのはなかなかうまくいきません。実際、私の研究室では 4 回生の 12 月、1 月は時間との戦いでしたし、提出日の前日には全員揃って徹夜なんてこともあり
ました。これから卒業研究をされる方は、徹夜をし

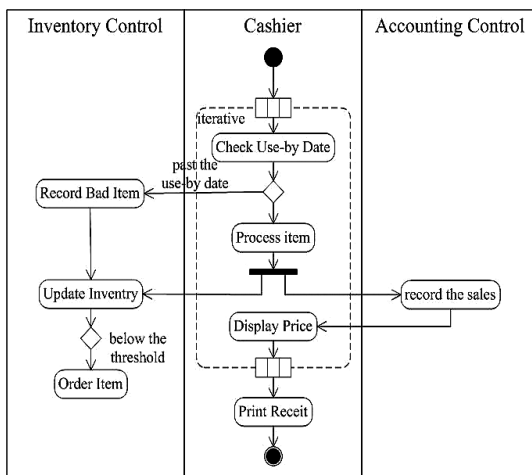


図 2 UML におけるアクティビティ図の例

ないといけなような事態にならないように気をつけてください。

3.3. 大学院での生活

私は自分の研究分野についてもっと研究を続けたと思います、大学院への進学を決めました。試験は、推薦の条件を満たしていたので推薦入試で受験しました。推薦入試は面接試験だけなので、もし大学院への進学を希望していて条件を満たしているのであればこちらをお勧めします。

さて、私が学部生の頃、大学院というのは研究室で勉強や研究ばかりしているのだと思っていましたが、実際進学してみると研究ばかりではありませんでした。

まず、学部の時と同じように講義があります。取得する単位数は少ないのですが、「特論」という名前がついた講義に変わり、より専門的な内容になります。

また、同じ研究室に配属された後輩を指導する、あるいは学部生の演習で TA (Teaching Assistant) をするといったように、自分が後輩に教える側になります。この、後輩に教えるというのは私の中では重要だと思っています。なぜなら、教えることで自分が理解している知識を再確認することができるからです。また、理解していない内容であれば必然的に勉強をするため、自分のためにもなるからです。

そして、大学院へ進学すると研究成果の学会発表を勧められます。私たちも今年の8月に電子情報通信学会の研究会で発表をする予定です^[2]。学会で発表する機会は、学部卒で就職するとあまりないと思います。そういう意味では、大学院に進学したからこそできることだと思います。

4. おわりに

大学生活は、高校生活のように決められた時間の中で過ごすものではありません。時間割も自分で決めますし、長期休みも1年に4ヶ月近くあります。平日も高校より時間があるでしょう。その時間をど

のように使うかは本人次第です。遊びに使う人、バイトに使う人、研究に使う人、趣味に使う人、部活に使う人……。これらのどれを取ったからいいとか悪いというのはありません。ありったけの時間を使って遊ぶこと、これも大学生のうちにしかできないことであり、毎日バイトに明け暮れることも、日が暮れるまで毎日部活をすることも、大学生のうちにしかできないことでしょう。私は大学生活の前半は、ずっとゲームばかりしていました。しかしゲームプログラムを作る様になってそれがとても活かされました。他人から見たら無駄だと思われる時間でも本人にとっては有効な時間だったり、思わぬ所で役に立ったりすることは良くあることです。自分の価値観の基準で今しかできないことをして、後悔しないように大学生活を送って欲しいと思います。そして、大学生活の中で自分の専門に興味を持てた人は、是非大学院で専門性を深めてみてください。

また、大学生活で熱中できることを探そうとしてもなかなか見つからない人もいるでしょう。研究と言っても具体的に何をしたらいいのか解らないことも多いでしょう。そんな時はどんどん先輩に聞いてみて下さい。先輩はその大学生活の経験もありますし、色んな失敗の経験もあるでしょう。だからこそ伝えられることも多いはずです。研究室公開の日にそれぞれの専門の研究室を訪れるのもいいでしょう。もしプログラミングやソフトウェア開発に興味のある人がいましたら、是非私たちの研究室に足を運んで下さい。みんないつでも歓迎します。

最後になりましたが、大学生活中にある長い自由な時間をどう使うかはその人次第です。希望、興味、目標を早い段階で見つけ、有意義な大学生活を送って、無限の可能性へと足を進めてください。きっと成功への扉が開かれるはずです。

参考文献

- [1] <http://l.huu.cc/> ゲームプログラミングの館
- [2] <http://www.ieice.org/fiss/swim/jpn/> 電子情報通信学会 SWIM 研究専門委員会 HP
- [3] 独習 UML 第3版 翔泳社 2006年

一つのことを築き上げること

棕 田 智 尋

Chihiro MUKUDA

理工学部電子情報学科 4 年



1 入学

私が龍谷大学の理工学部電子情報学科を受験しようと決めたのは、その頃、少しパソコンに興味があり、ハードもソフトも学ぶことができるということでのこの学科に入ることを決めました。

初めてプログラミングを学んだときは、何がなんだか全く分からず、演習の度に問題を解くのに大苦戦していました。しかし、そのときにプログラミングだけではなく、ほかの教科もそうですが、すぐに「無理」と思うのではなく、少しでも何かに興味を持とうという思いでいたことが、その教科を嫌いにならなかった理由になるのではないかと思います。

2 サークル（初めての挑戦）

高校を卒業してから小、中と同じ学校に通っていた友達と大学でサークルを作ろうという話をしましたが、正直、人が集まらないのではないかとという不安がありました。最初は、フットサルサークルを作ろうと思っていたのですが、男女が一緒になって楽しく運動できるものにしようということになり、一つのスポーツをやるのではなく、いろいろなスポーツ行う「オールラウンドサークル」を作ることになりました。

最初の壁は、人集めでした。私は、人見知りという性格もあり、自分から声を掛けるのが大の苦手でした。しかし、そこは自分たちで立ち上げよう決めたので、自分から声を掛け勧誘を行いました。結果は、残念ながら、努力も虚しく一人も勧誘できませんでした。

最初は、十数名での活動スタートでした。一回生の頃は、空き時間があれば、みんなで集まって何かをしていてたような気がします。それくらい仲の良いメンバーでした。

私たちのサークルは、大学の公認サークルで、活動内容としては、週に2日、大学近くの瀬田公園体育館で、バレーやバスケット、バドミントンを行っています。その他にも、定期的に瀬田ドームでフットサルを行い、また、ほかのサークルとの練習試合なども行っています。

大学に入って初めての学祭では、模擬店を出すことになり、何を作るかで悩み、一つ何かが決まったと思いきや次は、一個の商品に野菜をどれくらいの量を入れるか、また一つの商品に原価が、だいたいいくらかかるかなど、学祭前は毎日遅くまで学校でミーティングをしていました。その中でも、男性陣の一部では学祭でどのような格好をするかで盛り上がっていたような気がします。学校でのミーティン

グが終わってからも下宿生の家へ行き、練習も兼ねて、決めた量で作ったりという試食会を何度か行いました。その甲斐もあり学園祭では、大きなハプニングもなく無事終えることができました。また、終えたと同時に何とも言いようのない達成感を感じました。初めてのことばかりでしたが、今も心に残るいい思い出です。

冬には、毎年どこかへスノーボー旅行へ行っています。始めは、滑れない子がいるのは当然ですが、滑れる人が教える係となり、最後にはみんなが滑れるようになっています。肉体的には、とてもハードですが、上達できたという達成感の味わる、充実した旅行ではないかと思います。

～2 回生～

入学式の日にはサークルのピラを配り、新入生歓迎会に一体何人の新入生が来てくれるのか心配していたのですが、50 人もの新入生が参加してくれるのを聞いて、驚いていたのもつかの間、当日に何をするかを再検討したり、店の予約をしたりと、

「50 人」というプレッシャーを感じながら計画をしていきました。当日は、早くから現地へ行き、新入生歓迎会の準備をし、新入生が来てくれるのを待ちました。こういった会をするのが初めてなので、その時はすごく緊張していました。あとのことは、いろいろな事がありすぎて、恥ずかしながら、あまりよく覚えていません。しかし、大きなトラブルもなく無事に終了したのは覚えています。

2 回生の夏には、鹿児島へ行き、海で遊んだり、体育館を借り、夏の大運動会を行いました。

3 回、4 回でも行き先を変えつつ夏は海、冬はスノーボーといった旅行へ行っています。

この4 年間は本当に充実した4 年間だったと思います。勉強するときは勉強に集中し、遊ぶときには思いっきり遊ぶ事ができました。4 年間で苦勞したり悲しいこともありましたが、楽しいことの方が多かったと思います。サークルで学んだことは将来どこかで活かしたいと思っています。みなさんもこの4 年間で何かに打ち込んでみて下さい。