

令和2年度
お茶の水女子大学論
ロールモデル講演集

リーダーシップ養成の実践のために

「お茶の水女子大学論」は、キャリアデザインプログラムの基幹科目の1つで、主に1年生を対象としています。今年度はコロナ流行の影響で、すべてオンラインでの開催となりましたが、1-4年生合わせて約270人の学生が受講しました。

この授業は、お茶の水女子大学の特色を知り、自らの将来をイメージしながら学生が在学期間を有意義に過ごすための導入的講座で、4つの要素(※1)から成り立っています。本講座では、学部生がお茶の水女子大学の歴史と現在を学ぶことを通して、本学の教育カリキュラムを自律的に選択し、授業を有効に活用し、社会の様々な場面でリーダーシップを発揮する人間として成長することを目指しております。

本冊子は、その一環として行われた、卒業生によるロールモデル講演(全5回)の内容をまとめたものです。第1回(6/10)は唐澤理恵氏、第2回(6/17)は鳥谷真佐子氏、第3回(6/24)は石井みどり氏、第4回(7/1)は山崎絢子氏、第5回(7/8)は小島由香子氏にご担当いただき、学生時代の過ごし方を含めたご自身のキャリアパスや現在の仕事内容やそれに関する専門的な理論などをご紹介いただき、職場での体験・経験などを通じて得たこと、学生へのメッセージなどについてお話しいただきました。また、学生からの質問や感想に対し、様々なツールを使ってご対応いただきました。ご登壇いただいた皆様にはこの場を借りて改めて御礼申し上げます。

グローバルリーダーシップ研究所

(※1)

1. 学長によるオリエンテーション
2. 本学の歴史、社会的役割(過去～現在)を知る
3. 本学卒業生のロールモデルから学ぶ
4. お茶大講演から学ぶ

目次

唐澤理恵氏 (株式会社パーソナルデザイン 代表取締役)	家政学部被服学科 卒	2
鳥谷真佐子氏 (慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科)	理学部生物学科 卒 同大学院 博士前期課程 修了 大阪大学 医学系研究科 博士(医学)	4
石井みどり氏 (バンダイナムコ研究所 技術開発本部 先端技術部AI課)	理学部情報科学科 卒 同大学院 修了	7
山崎絢子氏 (リフレクソロジー雑司が谷十音Tone)	文教育学部舞踊教育学科 卒 同大学院 声楽専攻 修了	10
小島由香子氏 (学習院女子中等科・高等科 教員(家庭科))	家政学部家庭経営学科 卒	14
受講生の感想		16

外見表現ビジネス パーソナルデザインとは？ ～企業トップの見た目は、企業のコミュニケーションツール～ (2020.6.10)

唐澤理恵氏(株式会社パーソナルデザイン 代表取締役)

1. 自己紹介

本日は赤坂サカスにあるスタジオからお話をさせていただきます。1985年に旧家政学部・被服学科を卒業後、私は化粧品を販売する株式会社ノエビアに就職しました。最初は営業から入り、途中営業企画などを担当後、支店長として実績を積み、32才で取締役に就任しました。取締役就任後、働きながら早稲田大学にてMBA、修士号と博士号も取得しました。

その後、社長代理として財界トップの会合に出席する機会も多くなりました。その時に、日本の社長たちには素敵な人が少ないことに気がついた私は、「もっと素敵な社長が増えなければ」という思いを抱くようになりまして。そして、退職後の2000年に起業しました。

社長が自分の見た目をコーディネートすること、つまり外見表現をすることはビジネスにおいて大切なコミュニケーションの一つでもあります。当時は、見た目をコーディネートするというビジネスを受け入れる社長はあまりいませんでしたが、2005年の自民党総裁選において見た目をコーディネートした候補者が数人いたこと、うちひとり私を担当しましたが、それをきっかけに、このビジネスが少しずつ浸透するようになりました。現在、特に外資系企業では、イメージコンサルティングを取り入れる人は多く、日本企業のトップの意識も変わってきています。



2. 企業トップのパーソナルデザインについて

これまで数々の企業の社長を担当してきました。社長の見た目や声、立ち振る舞いなどの非言語情報は、社内外のあらゆる場面で問われます。例えば、講演会や取引先との営業などの社外プレゼンテーションや、株主総会やマスコミ対応などのIR(Investor Relations)関係プレゼンテーションの場において、私たちは社長の印象から会社全体のイメージを持ちます。また、役員会や社内行事、部下との面接などの社内プレゼンテーションの場では、社内の人々も社長の姿を見て、仕事に対するやる気などを引き出します。このように、社内および社外の人たちにとって、社長の見た目などは非常に重要な情報の一つとして捉えられるのです。



某企業取締役のbefore&after(58歳)
写真 (左)コーディネート前
(右)コーディネート後

3. 非言語情報から見る印象

見た目に関する研究は、特に欧米では進んでおり、様々な研究論文が出されています。例えば、アメリカの研究者アルバート・メラビアンは「メラビアンの法則」を提唱しました。彼は、プレゼンテーションを聞いた人が、そのプレゼンのどの部分に感銘を受けたのかについての感銘度を調べたのです。その結果は、髪や顔、表情などの視覚からの情報が55%、声の質や話し方などの聴覚からの情報が38%となり、話の内容はたったの7%というものでした。つまり、見た目が悪ければ、人はそもそも聞く気にならないという結果が出たのです。

また、人の印象は3分で決まると言われています。第一印象(例えば「好き」か「嫌い」か、「味方」か「敵」か)は7秒で決まり、その残りは話し方や振る舞い、表情などの第二印象で印象づけられます。皆さんが就職活動をする際に行う面接でも、数分で皆さんの最初の印象が決まり、その印象の上で、初めて話の内容が評価の対象となるのです。

第一印象の構成要素には、情報がたくさん含まれている「顔」、「ヘアースタイル」、「服装」、そして「靴・その他」があります。ヘアースタイルによって顔の印象を変えたり、服の形や色の変化によって全体の印象を形作ったりと、工夫をすることで私たちの第一印象は変化するのです。例えば、服の襟元の形によって、顔の大きさや目の位置の見え方は変わります。また、服の色についても、色の持つ効果を活かして印象を変えることができます。

4. 顔の持つ役割

私たちの生まれ持った顔は、私たちに様々な印象を与えます。例えば、赤ちゃんの親の目の位置を比べてみると、赤ちゃんの方は目の位置が低いのに対し、親の目の位置は高いです。赤ちゃんの段階では、まだ顎が発達していませんが、成長するにつれ、噛む力が強くなることで顎も発達し、目の位置が高めの大人っぽい顔立ちになります。

そこで、100人の社長に対してアンケートをして、目の位置による印象はどのように変化するのか実

験しました。まず、「業績があまり良くない状況で、新規プロジェクトを始める際、リーダーとして選ぶのは、『A. 目の位置が低い人(子供っぽい印象)』と『B. 高い人(大人っぽい印象)』のどちらか」という質問を出しました。アンケート結果は、Aと答えた人が少なく、Bと答えた人が多かったです。大人っぽい人の方が安心して任せられると考えた人が多くBを選びましたが、Aを選んだ人は面白いアイデアが出てきそうと考えました。次に、「会社の株式上場の際、財務部長を抜擢することとなった。あなたが社長なら『A. 目が寄っている人』と『B. 目が離れている人』のどちらを選ぶか」という質問をしたところ、多くの人がAと答えました。その理由としては、Bは少し抜けていそうだが、Aの方がきちんと仕事をしてくれるイメージを持ったことが挙げられます。一方、Bと答えた人は、Aは神経質に見えるが、Bは視野が広くおおらかな印象を持ったと言います。

このように、顔には長所・短所がそれぞれありますが、いろいろな情報を振りまく顔だけではなく、私たちは表情についても同様に多くの情報を得ているのです。

5. 顔に表現される内面— 表情—

私たちには、38本の表情筋があり、日々の表情が私たちの顔つきを作っていきます。例えば、「見下す顔」と「上目遣いの顔」を比べてみると、指示を出すことが多い立場の人には「見下す顔」が多い傾向が見られます。反対に、「私は逆らいません」という態度の人の顔つきは、上目遣いになりがちです。つまり、私たちの経験によりその顔つきも変化していくのです。私の免許証の写真を過去から最近まで並べて比べてみても(*当日は数枚の写真を投影)、その顔つきの変遷が垣間見えます。

私の博士論文のテーマは、「人の顔はどのように変わるのか」というものでした。私の顔の左側だけで作った写真と、右側だけで作った写真では印象がとて変わることがわかります。私の16歳の時の写真と比べてみると、左側のみで作られた写真の方がそのまま年をとった顔に見え、当時の私とも似てい

ます。一方、顔の右側は、自分の人生に従い顔つきが変わっていくため、元々の顔から変化していきます。つまり、その生き様や内面が顔に出てくるのです。自分でどちら側の印象を出したいのか知っておくことで、TVや撮影の時に活かすこともできます。

6. パーソナルデザインの流れ

パーソナルデザインとは、たとえば「人」のマーケティングです。例えば、企業の人事が新たに人を採用する場合、その人事は一体何に注目しているのでしょうか。彼らはその限られた時間の中で人を採用する際、まずは外面から内面を推測することになります。

では、企業の採用面接に臨むにあたって、私たちは何に気をつければいいのでしょうか。まず、人からどんな風に見られているのか、自分の外見的印象を知る必要があります。そして、自分の内面的特徴を知った上で、どのような環境・業界に行きたいか、あるいは自分のおかれた環境を知り、自分の表現したいテーマを明確にします。つまり、「～そんな私」を作るためにコンセプトを決め、その個性が一点に集まるように戦略的に外見をデザインするのです。

社長のスタイリングをする時、まずは外見タイプ別の印象を見ます。「Soft(曲線的)」、「Hard(直線的)」、「Warm(子供っぽい、おおらか、元気)」、「Cool(大人っぽい、きちんとしている)」を基準に、社長の顔がどのタイプに当たるのかを分析します。例えば、「Soft&Warm」の人は童顔で、上司が面倒を見てくれるようなタイプです。「Soft&Cool」の人は、仕事を任されるようなタイプですが、自己主張をあまりしない印象のため、上司などから放っておかれるかもしれません。「Hard&Warm」の人は、打たれ強そうな印象があり、営業系であれば出世株として注目されそうです。「Hard&Cool」の人は、仕事ができそうなイメージがあるため、頑張らないと見掛け倒しになる恐れもあります。このような見た目に対する他者からの期待に、その人の内面性を兼ね合わせて、自分の持つ能力や個性を相手に分かりやすく瞬時に伝えるお手伝いをするのが私たちの仕事です。外見を変えるのではなく、その人の本来の魅力や個性を引き出すことで、言葉で説明する前に相手に自分とは何者かが伝わっていれば、もっともっと社会における人々のコミュニケーションは豊かになるはずです。

● 「お茶の水女子大学論」ロールモデル講演 2

「自分の人生を自分でデザインしよう」 (2020.6.17)

鳥谷真佐子氏(慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科)

1. 自分の人生を自分でデザインしよう

私がお茶大に入った理由は、理学部生物学科に行きたかったからです。幼い頃から理科系の研究者になりたいと思い、特に未知なことが多いと感じていた生物学に興味を持ちました。また、関東からあまり離れたくないという気持ちがあり、関東圏で理学部生物学科がある大学を調べたところ、あまり選択肢はなく、その中でお茶大に決めました。

皆さんが選択している状況は、実は、自分の見え

る範囲で選ぶしかない状態であり、バイアスがかかっています。自分で選択したことにも、実は親の意見などが影響を与えていることもあります。そもそも人間というのは、自分の見える範囲、つまり「箱」の中しか見ていない状態で選択しています。しかし、皆さんには、今後の人生において、自分の見ているものは限られた範囲であることを認識しながら、別の視点から見た場合も考えつつ、後悔のないように自分で選択して、自分の人生を自分でデザインして

ほしいと思っています。

キャリア選択に重要な3つの要素として、①やりたいこと、②自分ができること、③社会に求められていることがあります。これら全部が重なっている所で働けると幸せだと言われています。実際に、就職活動においても、「やりたいことは何か」をたくさん書かされます。また、会社が求めていることを調べて、そのニーズに応えるということも、就職活動では行われています。今日は、この3つの要素から私のキャリアについてもお話ししたいと思います。



2. 今、何をしているか

生物学の研究者になることが小さい時からの夢でしたが、現在は、慶應義塾大学大学院のシステムデザイン・マネジメント研究科(以下、SDM)で特任講師として働いています。企業の新規事業を学生が提案する授業や、ワークショップで人の思考の流れをデザインして、新しい気づきを生み出す授業を担当しています。これらの授業では、システム×デザイン思考とシステムズエンジニアリングを使っています。

システムズエンジニアリング*1では、目的を常に置き、俯瞰して全体を捉えると同時に、その全体を構成している要素同士のつながりを体系的に捉えます。この「目的・指向」「全体・俯瞰」「体系的」の3つの特徴を持つ考え方・やり方を使うことで、いろいろな分野に応用できます。また、デザイン思考は、システムエンジニアリング的思考では見逃されていたユーザーの視点に基づく考え方で、それを使うユーザーに共感してデザインする人間中心的な思考です。それらを組み合わせたのが、システム×デザイン思考となります。現在、企業では、新しいビジネスを生み出

すために、システム×デザイン思考の両方をできる人材を求めています。まだ少ないのが現状です。学術界でも、システムズエンジニアリングの工学分野以外への応用は、新しい気づきをもたらすので歓迎され、いろいろな分野との共同研究なども進んでいます。

*1 「システムの実現を成功させることができる複数の専門分野にまたがるアプローチおよび手段」(INCOSE Handbook, 2000)と定義される。

3. どうして今に至ったか

博士前期課程の頃、親から一度就職活動をしてはどうか、と言われて一度就職活動を試みましたが、就職氷河期と呼ばれる頃だったこともあり、すべて落ちてしまいました。中には、今、教えている企業さんや学生たちが勤務している会社もありました。自分自身が特定の製品・サービスに関わることにどうしても興味が持てなかったため、博士後期課程への進学を決意しました。自分がやりたかった神経幹細胞の研究はとても楽しかったのですが、人間関係上の問題で、この業界で研究を続けるのが難しくなっていました。

指導教官からこの分野から離れた方がよいとアドバイスされた私は、別の大学で摂食調節に関する研究をするようになりました。一番やりたかった神経幹細胞の研究から離れてしまい、周りの友人と違い留学もできなかった私は、将来研究室を自分で持つビジョンが描けない状態になりました。「そろそろ何か別の仕事を見つけなければならぬかな」と葛藤していました。

4. ターニングポイントでの選択

その頃、結婚を機に、夫と金沢へ移ることになり、そこで「高度な研究のバックグラウンドを持つ、研究支援の専門人材の公募」という目新しい仕事を見つけました。「自分で二流の研究をするより、一流の研究者を助けた方が余程世の中のためになるのではないか」と考え、この研究マネジメントの仕事を始め

ました。

当時の私の仕事は、米国の「リサーチ・アドミニストレーター(以下、RA)」に相当していたことから、RAと自称しながら仕事をしていました。そして、日本国内で似たような仕事をしている人たちにコンタクトを取り、2015年に「リサーチ・アドミニストレーター協議会」(<http://www.rman.jp/>)を設立し、その初代事務局長を務めました。現在、25機関が加入し、大会には毎年約700名が集まる規模に成長しました。さらに、国際的なRA団体INORMS(The International Network of Research Management Societies)に、アジア初の団体として加盟しました。

9年間RAをして、これ以上の大幅な成長の機会はないと思っていた頃、慶應義塾大学SDMと出会います。「システム×デザイン」思考を使って、研究者・自治体・企業関係者と新しい街やヘルスケアサービスを創るプロジェクトを担当し、学内でも講義を頼まれるようになりました。

5. 困難に出会ったら・・・

何か困ったことに対して、普通にある既存の解決手段以外の代替案を考える時に役立つ方法として、「バリュエグラフ」があります。検討する対象は「そもそも何のためか」という問いを繰り返し、上位の目的や価値を俯瞰的に考えることで、いろいろな代替案を考えるという手法です。それによって、既存のやり方に固執することなく、自分の思考の幅を広げて、今までにないやり方を見つけることができます。

普通の考え方で解決できない問題を解決するのは、一般的ではない考え方かもしれません。しかし、今までの方法では解決できないのだとすれば、自分・社会の既存の考え方の箱の外に出る必要があります。そのためには、複数の視点から物事を見る、俯瞰することで、自分のバイアスを崩さなければなりません。

今後はVUCAワールド時代*2と言われており、いくら将来を考えて計画を立て、その通りに実行したとしても、周りが予想しない状態になるため、計画が

役に立たなくなります。技術もサービスも新しいものが出てきて、働き方・教育・家族のあり方や社会そのものが変わってきます。「今までこうだったから」が通用しない時代、皆さんには、自分の内側と外部を俯瞰して、今までのやり方に囚われない最適なやり方で自分の人生をデザインしてもらえればと思います。さらに、自分と周囲が幸せになれる選択ができれば、より良いことではないでしょうか。

*2 VUCAとは、Volatility:変動、Uncertainty:不確実、Complexity:複雑、Ambiguity:曖昧を指す。

6. 経験を通じて身につけ、役立ったこと

ライフサイエンス研究では、未知であることが当たり前という感覚と、行き先が見えなくても動じないで踏み込んでいくという姿勢、さらに、論理的思考や批判的思考が身につきました。研究マネジメントから得たことは、「人はどのように言えば動いてくれるのか」といった組織・人の動かし方や、論理的思考です。そして、システムデザイン・マネジメントでは、構造化・可視化の手法や新しい切り口の見つけ方を身につけることができました。分野は変わっても、身につけたことの本質は公私にわたり、ずっと役に立っています。

今後は、これまで身につけてきた“できること”に基づき、「アカデミアを社会と繋ぐ」という“求められていること”を実現したいと考えていて、「アカデミアを豊かにするための仕組みを作る」というのが、今私が“やりたいこと”です。

世の中で、新たな価値を創出するためには、まずロジカル・シンキングが必要です。また、専門分野を持ち、かつ分野を融合したやり方、システム×デザイン思考のようなイノベーティブな考え方があることで、新しい価値を生み出すことができます。

皆さんは、まず自分の専門をしっかり勉強して知識ではなく「考え方」を身につけてください。何かを一つ深めない、幅広さは単なる「薄く・広く」になってしまいます。また、全く関係のない、興味のない学問分野の本(名著)も読んでみることで、別の「世界の

見方」に気づくことがあると思います。

自分で人生をデザインするためには、多視点から見ること・俯瞰することでバイアスを崩していく必要があります。それは時に、一般的に見たら物議を醸すようなことかもしれませんが、それでも良いのです。また、求められていること、できること、やりたいことの3点が揃えば最高ですが、いきなり揃うわけ

ではありません。求められていること、できることをやっているうちに、やりたいことが見えてくることもあります。あるいは、やりたいと思っていることも、狭い価値観に囚われている可能性もあるでしょう。人生にはいろいろな出来事が起こりますが、変化に対応できる自分になっていただければと思っています。

●「お茶の水女子大学論」ロールモデル講演 3

卒業生ロールモデル～ナムコの歴史と共に～（2020.6.24）

石井みどり氏（バンダイナムコ研究所 技術開発本部 先端技術部AI課）

1. 高校時代まで

株式会社ナムコ（以下、ナムコ）の前身である有限会社中村製作所は1955年に創業しました。私が生まれた1974年にはビデオゲーム市場に進出し、1977年に社名をナムコに変更しました。

1970年代の幼少期の頃は、まだ家庭用ゲーム機というものは存在しておらず、ゲームはデパートの屋上などの外にあるものでした。小学校に入学すると、1980年代前半には、ファミリーコンピュータなど家庭用ハードの出現により、それまで外で遊ぶものだったゲームが家の中に入ってきました。受け身だったTVの中のを自分で動かせる、というのは感動的で、ゲームの仕事がしたいと思うようになりました。

1980年代後半、私が中学生の頃には、ゲームボーイが発売されました。これまでは、居間で遊ぶものであったゲームが、携帯ゲーム機となったことで、自分の部屋で遊べるようになり、勉強をしているフリをしながらゲームができるようになります。業務用としては、ボーリング場の隅に体感ゲームが置かれるなど、見た目が派手なゲームが増えていきました。

高校時代には、1990年にスーパーファミコンが出ましたが、スーパーファミコン用にナムコが発売した『テイルズオブファンタジア』（1995年）は今でも

愛されているゲームの一つです。また、業務用としては、ゲームセンターのUFOキャッチャーがブームとなり、これまで主な客層であった男性だけでなく、子供や女性にまで広がり、ゲームがメジャーになった時代でもありました。

2. 学生時代

私の大学時代にあたる1990年代はゲーム開発が進み、3D のゲームが増え、ゲームセンターにある高性能のゲームがすぐ家庭用で遊べる時代となりました。さらに、エンターテインメント業界で都市型テーマパークが出現すると、ナムコは花博やナンジャタウンなどのテーマパーク業界にも進出しました。



1992年、お茶大の理学部情報科学科に入学した私は、将来はゲームプログラマーかプログラマーになるつもりでした。1990年代はインターネットが出てきた時代で、当時は「世界のあらゆる場所からアクセスできる」、「受け身であったメディアを個人が発信・閲覧することで世界を網の目のように覆い、知を創り出していくワールドワイドウェブ」という概念に感動しました。バブルの崩壊による就職難の時期と重なっていたこともあり、私はプログラマーとしてのスキルを積もうと大学院に進みました。

在学中は、いくつかのアルバイトも経験しました。プログラミング授業のTAや家庭教師、珍しいところでは着ぐるみのバイトをしていました。着ぐるみのバイトでは、ディズニーなどの専任のアクターを目指す人もいて、大学では会えないような人と会って面白かったです。部活は弓道部に所属し、下手ながらも猛烈に練習して参段までいきました。部活をしてよかった点としては、一生懸命やっても手の届かないことがあって当たり前だと体感として知ることができたことです。また、ゲームの作り方のセミナーと実機開発をさせてもらえる任天堂・電通ゲームセミナーにも参加しました。今はインターンも盛んですので、挑戦してみることをお勧めします。

1990年代後半の就職活動では、資料請求はがきが主流の中、ナムコはすでにウェブエントリーで、大学に関係なく門戸を開いていた会社でした。私から見て、当時のナムコは、技術力とサービス精神を兼ね備えた存在でした。例えば、リッジレーサーというゲームをロードする待ち時間に、別のミニゲームが遊べる仕様が話題となっていました。ゲーム本体の面白さだけでなく、不満を解消するような技術力も素敵だと思っていました。

3. ナムコ時代

私が入社した頃、2000年前後のナムコは「ローンチタイトル*1の雄」というイメージで、ナムコは知見がない中ハードの性能を引き出す開発力が期待されていたメーカーでした。また、コンピューターグラフィックス(CG)にも力を入れていて、ゲームの映像

などの作品を米国のCGの学会「SIGGRAPH」に出展していました。さらに、『太鼓の達人』など続編を持つタイトルが出てきて、キャラクター性の強い長期タイトルが誕生しました。

1998年に入社した時、同期で女性のプログラマーは私だけでした。プログラマー以外のモーションやデザイナー、企画職などは女性が多かったです。ナムコには、自社が営業するロケーションでアルバイトの人に交じって働く「ロケ研修」があり、私は小岩の商店街にあるゲームセンターで店内の掃除や景品の入れ替えなどを行っていました。会社ではよく「100円の重み」という言葉を使います。ゲームセンターでは、時間とお金を使って開発されたハイエンドな製品よりも昔ながらのクレーンゲームの方が儲かることもあり、1日の終わりに集金するとゲーム機ごとの売り上げが重みとして実感されます。また、POPを改良するだけで売り上げがすぐ変わるなど、やったことと結果がダイレクトに結びつきますし、お客さんが直に見えて楽しい研修期間でした。



研修後は研究職として、新規デバイスの研究を行っていました。しかし、研究部の主力業務である会社独自の基板を開発するメリットがなくなったため、段々と研究職は新規事業へと吸収されました。少人数で、ロボットのソフトウェアや地図と写真のウェブサービス、オンライン対戦ゲーセンなどの新規領域を開拓していました。

*1 ローンチタイトルとは、新ハードと同時にリリースされるゲームのこと。

4. バンダイナムコゲームス時代

50周年を迎えるタイミングでのバンダイとの経営統合で部署がなくなり、私はプログラマーに戻りました。また、私生活においては、2006年に結婚しました。バンダイと経営統合した頃は、いろいろと模索

していた時代でした。統合の象徴と言われるゲーム『戦場の絆』は、バンダイとナムコそれぞれの技術が融合したもので話題となりました。家庭用や業務用に新しい柱としてモバイル事業が加わりました。月額課金制により登録されているゲームは遊び放題となり、これまでの名作の移植から新規タイトルまで導入されました。Wii(2006年)やニンテンドー3DS(2011年)が販売されており、モーションセンサーや立体視など新しいデバイスが生まれた時代でした。

モバイルの部署に配属された私は、「お金を払っているんだからたくさんのゲームで遊びたい」「他機種で遊んでいるものは自分の機種でも遊びたい」といった要望を叶えるために、携帯電話の機種間移植などを行っていました。

5. バンダイナムコスタジオ時代

バンダイナムコスタジオという会社が始めると、モバイル事業からさらにビジネスモデルが転換し、ソーシャルゲームが増えてきました。ゲームプレイが、基本無料として、最初にたくさんの人に集まってもらい、その中でお金を払いたい人だけ課金してもらう形になり、コミュニティありきの遊び方へと変わりました。

私の仕事も、モバイル事業からソーシャルゲーム事業へと移りました。モバイル事業の頃からサーバーエンジニアとして、データベース(DB)を取り扱っていたのですが、基本無料のソーシャルゲームはアクセス・データ量の桁が違いました。そこで、技術的な乗り切り方としては、クラウドや分散DBの特性を学びました。運用的には費用対効果を考慮して「詫び石」*2などと呼ばれる、個々人よりも迷惑をかけた人たち全般へ補填する割り切りで運営を継続しました。また、新事業に伴い、中途採用の女性エンジニアが増えたことが印象深いです。

サーバーエンジニアとして、人の動きが数字でダイレクトに見えることが楽しいと感じて、分析へと軸足を変えました。分析に必要な正しいデータを取るために、どのタイミングでどのアクションの記録を取ると分析に役立つのか、ログの設計をして埋め込みも

行いました。分析専任として、「お客様に意図したとおりに遊んでいただく」ことを目的に、集計の可視化やイベントや運営の改善を行っていきました。ロケ実習の時のように、自社の高い技術力がちゃんとお客様に届くよう改善していく業務でした。

*2 ソーシャルゲームなどにおいて何らかの不手際、不具合によりゲームプレイに何らかの影響が出た場合に、運営側からその補填として贈られるアイテムの俗称。(<https://dic.pixiv.net/a/%E8%A9%AB%E3%81%B3%E7%9F%B3>)

6. バンダイナムコ研究所時代

2019年には、機械学習やVR/XRなど先端領域に先駆けて取り組む部署が、バンダイナムコ研究所として独立することになりました。例えば、「ミライ小町」は、ゲーム開発技術や未来に向けた技術研究を紹介するために生まれたオリジナルキャラクターで、自社の技術アピールをしています。また、ナムコではライブエンターテイメントにも力を入れています。

現在の私の仕事であるAI(機械学習)とは、大量のデータを学習することでやりたいことを自動的に実現するモデルを得るものです。画像認識、超解像、自動運転、音声合成、異常検知、強化学習など様々な活用分野があります。自社内に大量にあるデータ、論文などをもとに、最先端のAIモデルへ適用することを目指しています。

このように、バンダイナムコグループは、業務用・家庭用・テーマパーク・モバイル・ソーシャルゲーム・おもちゃ・ライブへと領域を伸ばし、エンターテイメント全般へ範囲を広げていきました。

7. 伝えたいこと

まず、「100円玉の重み」という言葉があります。ハイスパックだからといってお客様が遊んでくれるとは限りません。お客様に楽しんでもらうことがゴールであり、相手にどのように届けたらよいかを考えることが重要です。さらに、相手の受け取り方についても注意すると、より強みになると思います。技

術力もサービス精神もそのためにあります。

次に、「一生勉強」ということが挙げられます。会社でも事業領域が変わり、開発環境もどんどん新しいものが生まれており、それに対応していく必要があります。エンジニアの仕事は一生勉強なので、必要になったら頑張ればよい、いつ始めてもいいと思います。大事なことは、解決されていない問題・タスクがあった時にどのように解決すればいいか自分で調べる、人に聞くなどして解決する力です。ゲーム業界では大学で学ぶことや学び方が仕事で求められていることと直結していますので、大学の勉強はその力を身につけるのに有効だと思います。

ナムコ創業者の中村雅哉が、“仕事に対する姿勢”として好んで用いた言葉に「知好楽*3」というものがあります。簡単に言えば、知っているよりも好きな人の方が強く、好きな人よりも楽しんでいる人の方が強い、という意味になります。エンターテインメント業界では、コンテンツが好きでたまらないファンに

向けて、同様にそのコンテンツが好きでたまらない人と仕事をします。そのため、好きである、楽しむというのは強みになります。

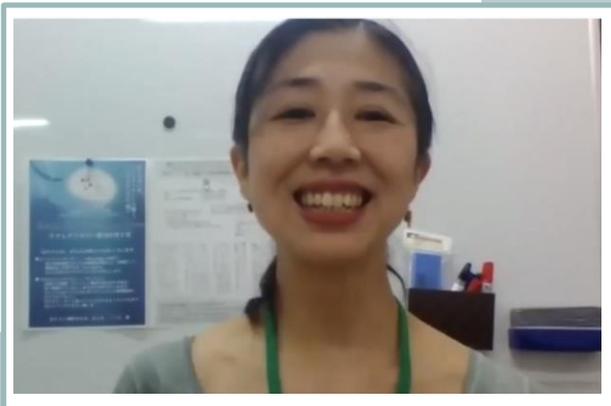
もう一つ、中村が好きな言葉として「WILL MIND」というものがあります。ナムコでは、“MUST(しなければならない)”ではなく“WILL(したい)”の精神を大事にしています。つまり、主体的であることが大切だという考え方です。私は同じ会社に所属してきましたが、部署の異動など、自分で決めなければいけない局面は何度もありました。その時に決めた理由を自分に説明できると後悔がないと思いますので、どのように工夫すれば周りも納得し、自分もやりたいことをできるかを考えるとよいのではないのでしょうか。

*3 論語「子曰、知之者不如好之者、好之者不如樂之者」

● 「お茶の水女子大学論」ロールモデル講演 4

「歌舞き者」のわたし（2020.7.1）

山崎絢子氏（リフレクソロジー雑司が谷十音と一んTone）



1. 今どのように働いているのか

私は、大企業や正規雇用の経験は一度もなく、ずっと非正規雇用で働くことを選んできました。文教育学部舞踊教育学科(音楽教育学)を卒業し、声楽専攻を修了した後に、フリーターを経て、日本フィルハーモニー交響楽団(以下、日本フィル)のスタッフとして10年間働きました。現在は、「リフレクソロジー雑司が谷十音Tone(以下、十音)」を起業し、賃貸部屋の一室でリフレクソロジーのセッションルームを営んでいます。

リフレクソロジーとは、皮膚表面の反射区を用いた手技療法のことです。手を使って人に刺激を与えま

す。Reflex(反射)と-ology(学)を合わせて反射学、あるいは反射療法などと訳されます。例えば、足には全身の臓器の反射区があり、その反射区を刺激することによって、全身を整えていくことができます。リフレクソロジーにはいろいろなスタイルがありますが、実はあまり厳密ではありません。また、民間療法なので、「リフレクソロジスト」という資格がなくても、施術することはできます。

十音のリフレクソロジーは「ドーガン・インターナショナル認定セラピューティック・リフレクソロジー」と呼ばれる、南アフリカ共和国では国家資格として扱われている手技です。日本で約1年スクールに通い、試験とケーススタディを修めて、私は日本で2人目のセラピューティック・リフレクソロジストになりました。

十音では、リフレクソロジーをご褒美としてではなく、皆さんの日常生活に組み込んでほしいという思いから、疲れた人が来やすいように、時間帯や施術料、支払いシステムを工夫しています。また、地域で小さな商いを強く回そうと、自分一人のできる範囲を強く意識しています。リフレクソロジーの施術を通じて、「もの」ではなく「こと」、時間をプレゼントしたいと考えています。さらに施術料の一部を難民・ホームレス支援への寄付とするような社会貢献ができる場を目指しています。十音の特徴としては、一般的な反射区療法(平面、ゾーン)に、東洋医学の経絡療法(縦に流れるライン)を合わせて、三次元で考えています。平面だけでなく、縦も意識することで、隠れた不調に気づきやすくなります。さらに、東洋医学の五行論に基づいて不調の原因を見つけ、そのアドバイスも行っています。

2. どのような学生だったか

私は、幼少期からピアノを真面目に弾いていたのですが、ピアニストや演奏家になりたいとは思っていませんでした。お茶の水女子大学家政学部出身の母から、「音楽ができる学科がある」、「女性同士が切磋琢磨するのも良いこと」と言われ、当時公立の進学校にいた私にとってお茶の水女子大学は魅力的

「お茶大オペラ」でのカーテンコールの様子



でした。高校3年生の時に、徽音祭のミュージカル公演を見て受験を決め、なんとか入学したもののピアノは落ちこぼれでした。しかし、声楽の授業は楽しく、自身の身長の高さや演劇好きなところ、クラシック音楽を学んでいることを活かしてオペラ歌手になりたいと思いました。学部3年生では、オペラをひと作品学んで徽音祭で発表する、学業兼自主企画の「お茶大オペラ」があり、そこで全エネルギーを費やした私は、進路に悩みました。同級生14名の内、半数は就職、半数は大学院への進学を希望していた中、私はとりあえず論文を書いて大学院に進み、歌を練習しようと考えました。

修士に進学したものの、学部時代に論文がなかなか書けなかったことがコンプレックスとなり、修士論文も何を書けばよいか再び悩みました。その時に、根津で15世紀のルネサンス・ダンス(イタリアの宮廷舞踏)を踊る人たちに出会いました。彼らが研究していた15世紀の舞踏書では、旋律が譜面で書いてある下に振付が文章で書かれています。旋律の繰り返しなどは振付によって決まるため、それを解明してどのような曲かを仕上げていきます。音楽と人の動きや文章が切り離されていない、したがって身体と切り離されていないということに気づき、私は「音楽における身体性」をテーマに修士論文を書こうと決めました。

これはあと1年では終わらないと思った私は、大学院を1年休学しました。休学中は舞台鑑賞のハシゴをして、人間の身体を観察し続けました。また、医学部に進学した先輩の講義で、歌(呼吸)の解剖学と出会ったり、担当教官から勧められた精神科医の著書を読んだりしたことがヒントとなり、それらを組み

合わせて、「間(ま)」をテーマにしようと決め、楽譜の中の「休符」に着目して修士論文を書きました。実はこの頃、取得単位数の関係で、哲学科や舞踊学科など他学科の授業を受けたのですが、音楽から見る豊かな言葉の世界に触れる機会となり、非常に良い経験となりました。

大学院を修了した後も、アマチュアオペラの舞台に立ちました。研修所にも留学も行かず、再び悶々とした日々を過ごしました。その時に学生時代からお世話になった演出家から紹介を受け、沖縄県立芸術大学に研究生として通いました。美術や音楽の演奏をする人ばかりで芸術に浸る日々でしたが、1年半で東京に帰りました。

3. どのように仕事を得て、働いてきたか

「一文無し」になった私は、警備員やブライダルシリンガーのアルバイトをしました。振り返ってみると、当時はワーキングプアハマっぐらだったと思います。また、学部と大学院時代に借りていた奨学金も、家賃・社会保険料などと併せて返済しなければなりません。必死になって職を探していた頃、オーケストラの日本フィルが募集していた企画制作部の長期インターン生として30歳目前で採用され、そのインターン期間が終了すると、別の部署でアルバイトを始めました。

日本フィルには大きなスポンサーがついていないので、基本的にはコンサートの入場料などの収益や寄付金によって運営していかなければなりません。私のいた部署は年間200回以上ある、室内楽やイベントなどのオーケストラ・コンサート以外の仕事全般をしていました。例えば、日本フィルでは、元ロンドン交響楽団のバイオリニストだったマイケル・スペンサー氏を招聘して、独自の音楽ワークショップを作ろうとしていました。マイケルは私に「音楽に無限の学びの窓がある」ということを教えてくれました。

フリーのプランナーとして様々な自主企画イベントに関わったのもこの頃です。例えば、東京で開催された「目白バ・ロック音楽祭」や「都市楽師プロジェク

ト」は、近隣の教会や大学の食堂などのホール以外の場に音楽を持ち出すという、街と音楽が一体となった企画でした。

さて、日本フィルでは、アルバイトとして数年間働いた後、経営体制が変わり、有期契約職員となりました。私はエデュケーション部門の担当者として、ワークショップによる授業づくりやイベントを担当しました。その他にも、地方公演への同行や学校への出張音楽教室などの地域活動、ウェブサイトのリニューアルやSNS・メールマガジン配信などの広報宣伝、コンサートスタッフとしてロビー運営や、お客様のための看板作りなどの仕事までいろいろ行いました。そして、日々忙しく過ごしていた私は、ついに息切れしてしまいます。深夜まで働いてしまい、SNSやメール疲れでいつも緊張していました。そして、財政状況が許さず、正規雇用してもらえないということはやはり辛かったです。副業も探してみましたが、もう音楽業界にいたくないという気持ちにさえなっていました。

その時に、突破口となったのが、上司が関わっていた“オーケストラを個人に処方する”という企画(「JAPAN PILL-HARMONIC」)でした。この作品を見て、私は「大人数への公平なサービス」ではなく「もっとオーダーメイドで偏ったサービスがしたい」と思い、自分のしたいように働こうと決意しました。仕事の条件としては、①大きな災害などで電気が使えなくてもできる仕事、②ものを持たなくてもできる仕事、③人をつなげる仕事、④人を楽しませる仕事、⑤人に応急処置をできる仕事(癒す仕事)を考えました。今の疲れ果てた私が欲しいもので、1対1でできる仕事は何かを考えた時、自分が身体に興味があったことを思い出し、以前通っていたリフレクソロジーが選択肢として挙がりました。それから、自分の条件に合うスクールに通い、資格を取得して、2016年4月に十音を開室しました。

私にとってリフレクソロジーはアートであり、自分自身をアーティストとして社会とつながりを持ちたいと考えています。高齢者の爪切りなどのフットケア

の技術を身につけて「足から全体を整える」ことや、体質が似ていると足裏も似ているという特徴を活かして、3世代を足から面倒みる「かかりつけリフレクソロジスト」の構想もあります。また、お金ではなく野菜などで支払うようなブツコト交換も試してみて、今までにない価値観を発信したいです。最近では、「リフレクソロジスト」や「リフレクソロジー」という枠に自分や十音がはまり切らないように感じ、また新たな可能性を探りたいと考えています。私が新しい企画やアイデアを実行する時に基準にしているのは、「この企画は感動できるか?」「そこに知の語り合いはあるか?」「そこには愛はあるか?」という点です。

4. 現在「お茶漬け中」の皆さんに伝えたいこと

まず、アーティストやフリーターとして活動したいと考えているあなたは、社会保険料・税金について知っておく、確定申告をする、開業届を提出することを忘れないでください。商売をやっていることを意識しながらアーティストをすることをお勧めします。

また、お茶大生の皆さんには、どんな働き方・生き方であっても、自分の場を大切に、「自分を安くしない」でください。振り返ってみると寂しいことも多くありましたが、「独りで考える」こと、世間や家族、マニュアルから逸脱することを恐れなくて欲しいです。考え方や方法の「名称」や「定義」に囚われるより、それを「実践」できることが大切になります。疲れをためないために、食を大切にしてください。今、食べたものが数時間後のあなたです。「2人以上の人が食卓にいれば、そこには愛がある」というのは、私の好きな言葉でもあります。そして、こころも身体も辛い時には、プロの力を遠慮なく借りてください。辛くなった時は、精神論や考え方といったことから一旦離れて、解剖生理学など身体のことを学んでみることもお勧めします。どんな自分探しよりも、自分の身体を知ることは安心します。

これまで、自分のことを負けたと思う時期もありましたが、仕事も結婚も子供も「勝ち取る」ものではありません。勝ち負けで考えないことは大事です。全

部自分で切り拓かなくても構いません。今日明日の支払いに困らないのなら、悩みや問題を一旦放置することもできます。また、時には、全部自然現象のせいにして俯瞰してみる「上から目線」もいいですよ。

私にとって、リーダーシップは女性らしさ・女性性の否定ではありません。例えば、東洋医学の陰陽説では、女性性を陰、などすべてがそれぞれの性質に分けられていますが、陰陽どちらも必要であり、そのバランスが取れている状態が健康とされています。私は、「中庸」というのは真ん中にいて安定していることを指すのではなく、偏った分だけ同じように逆にも傾くことで強い軸が生まれることだと考えています。声楽を学んでいたのも、自分のことを「歌舞き者(傾き者)」と呼んでいます。「歌舞け(傾け)わたし、動かせわたし」ということで、私は自分の外も内もいっぱい傾いていいと思っています。音楽科を卒業してリフレクソロジストとなるという経歴は、一見つながりのないように見えるかもしれませんが、これまでお話ししてきたように、仕事はすべてつながっていて、すべて私の一部になっていることを実感できます。皆さんも、これからいっぱい傾いていてください。



「リフレクソロジー雑司が谷十音とーんTone」のロゴ

教員・女子高と母親・家庭 (2020.7.8)

小島由香子氏(学習院女子中等科・高等科 教員(家庭科))

1. 経歴について

私は茨城県・水戸出身で、共学の高校に通っていましたが、その高校は女子の割合は少なく、4人に1人が女子という環境だったため、女子大学に行きたいと思うようになりました。

いくつか大学を受け、お茶の水女子大学の家政学部家庭経営学科に、学科名も面白いと思って入学しました。1990年3月、卒業した頃は、バブル真っ盛りで、非常に景気が良い時代でした。就職を考えた時に、銀行・証券を選ぶ人が多く、私も商社に就職しました。当時は、その内に転職すればよいと、あまり深く考えずに、某大手商社に入社しました。

商社では、情報システム企画部に配属され、約3年間、一般的な事務職を経験しました。そして、学生時代から付き合い合っていた現在の夫と結婚しました。その時には、夫の転勤が決まっていたため、1993年12月に退社し、翌年、米国・シカゴへと向かいました。

シカゴで過ごした2年半は、別の会社の人や、他国の人など様々な人と知り合う機会もあり、楽しく、また私にも影響を与えた月日でした。例えば、シカゴでは、「日本では何をしていた？」と聞かれ、「専業主婦です」と答えると、さらに「そこで君は一体何をしていたの？」と言われました。その時、専業主婦であっても、自分の趣味やボランティア活動をしているなどを答えないといけないことに気がつきました。また、何についても意見をはっきり言うことが求められましたが、帰国後、日本ではそういうことはあまり好まれないことを実感しました。

1996年7月に帰国後、以前働いていた商社に、契約社員として働くことができるシステムを利用し、部署は違いましたが、同じような環境で働くことができました。通信事業部で働いていた私は、その関係会社に勤務するようになりましたが、妊娠をして、

体調を壊してしまったため、退職することにしました。

出産後、「今後はどうしよう」と考えていた私に、大学時代の友達が、非常勤講師の登録をすると良いと教えてくれたことがきっかけで、1998年4月から千葉県立高校・臨時任用講師として1年働きました。大学時は、半数近くが教員免許を取得しており、両親からも取得することを勧められていました。臨時任用講師は、正式な教員ではありませんが、正式な教員と同じように1年間働くというものでした。いろいろな事情で退職・休職した人の穴埋めとして、1年間働くのですが、その間に教員免許を受ける、という人も多くいました。私は副担任として働き、授業だけでなく職員会議への参加や引率なども担当しましたし、給料・ボーナスもいただきました。

1999年4月からは、前の学校や桜陰会からの紹介で、千葉県立高校と東京の私立中高で非常勤講師として働きました。そして、2005年4月から、大学時の先生の紹介により、現在働いている学習院女子中等科・高等科に非常勤講師として入り、2009年4月からは専任教員として働いています。



2. 教員(家庭科)の仕事

家庭科の授業は、講義だけでなく、調理実習や被服実習などもある点が他教科とは違うところです。また、昔は女子だけでしたが、現在は、男女ともに学んでおり、技術家庭の科目として、さらに技術分野も教えるようになりました。例えば、木材加工・情報・栽培などの技術分野も担当しています。長年の経験から、講義と比べて実習の機会が多い家庭科では、段取りや指示の明快さが重要であることを学んだため、それを心掛けて授業をしています。

本校は3学期制のため、各学期末にテストをして採点をします。ただし、家庭科に関しては、例えば被服の作品がある場合などはテストをせずに、提出物による成績評価もします。教員になる前は、授業をしていれば良いと考えていたのですが、実際は違いました。担任として、出欠確認や終礼、生徒との個人面談、通知表の作成、道徳の授業を行うなどのクラス運営や、保護者会の開催や保護者との面談をするなど、授業の合間に入れるため、いろいろなことを同時並行して行う必要があります。さらに、本校では遠足・球技会・運動会・文化祭・宿泊行事などの行事があります。本校では、中等科・高等科ともに、担任は3年間持ち上げりのため、生徒が卒業するまで同じ担任がつかます。また、制服の着こなしや、携帯電話の使用に関する指導もしています。部活動についても、練習への顔出しや試合の引率、夏休みの合宿など、日曜日や夏休みも指導をすることが多いです。担任を持たない場合は、教務課(学校運営)や生徒課(生徒会活動)に配属されることもあります。

私の「ある1日」のスケジュールとしては、授業は1日6時間ありますが、すべての時間に授業が入るわけではありません。その空き時間に、授業準備や担任同士の打ち合わせなどをします。また、本校では、1、2限に授業が入っていない場合は、朝10時までに出勤すればよいという就業規則になっています。そして、15時に授業が終わると、掃除の監督や部活動の指導、授業準備などをして帰宅します。基本的に、生徒がいる17時半までは学校にいますが、用事などがある場合は早めに帰宅することも可能です。

学習院女子中等科・高等科の特色としては、元・華族女学校から戦後私立女子中高になり、幼稚園から大学まで揃っています。昭憲皇太后から下賜された「金剛石 水は器」という御歌は、学校の指導方針としてよく使われています。「金剛石はダイヤモンドであり、素晴らしいが、磨かなければ光らない。だから中高6年間で磨きましょう」「姿が映る水を見て、友人同士、切磋琢磨していきましょう」という意味合いで用いられます。1クラス 40 人が5クラスあり、1学年は約200人います。また、本校では、担任のことを「主管」と呼んでいて、授業開始時などの挨拶では「ごきげんよう」を使うなど、独特な言い回しをしています。生徒は月曜から土曜までの週6日学校に来ますが、先生には「研究日」というのが週1日設けられていて、実際にはその日は休むことができます。研究日は時間割の関係から、年度ごとに曜日が変わります。

3. 仕事と家庭

非常勤講師として働く中で、被服・調理だけでなく、経済分野や家族関係について教えることもあり、大学で学んだ知識を未来ある生徒に教えるのは面白いと思い始めていました。また、子供も小さく、子育てにも時間を割きたいという気持ちもありました。その時に、「非常勤講師から専任になりませんか」と言われて、40歳近くの私が正社員として働くチャンスはほとんどないだろうと思い、悩みもあつつも、採用試験を受けることにしました。

女子だけの環境になると、リーダーになる人もいる一方で、はっきりとした物言いをせずに、「この方がいいんじゃない」というように動いていく人もいたといった女子高ならではの風土も分かってきました。また、当初は、「ここは強く叱った方がいい」、「言いつぎると嫌われる」という匙加減が難しかったです。私が通った学校では厳しい指導が行われていたので、最初は同じような形で行っていましたが、段々と本校での指導の仕方を理解できるようになりました。もし将来私立校で教えたい人がいたら、学校によって、校風に合わせていかなければいけない

こともあることを覚えておいてほしいと思います。また、定年まで同じ場所に務め、メンバーはほとんど変わらないため、小企業と同じで、お互いに良い感じでやっていく必要がある職場でもあります。

私が専任となった時、息子は小学生でした。その時は一生懸命やっていたつもりでしたが、後になって寂しかったと言われたこともありました。息子は、生徒の自主性を重んじる男子校に進学し、そこで6年間過ごしました。その後、一人暮らしをしたいということで関西の大学へ進学したため、私の日々の子育てはここで終了しました。夫は、転勤がある職種だったため、単身赴任をしたこともありました。家族三人がゆっくり話すことはあまりなかったですが、息子と話をする、息子の生活を見ることは私の生活の半分は占めていたと思います。

今までの生活を振り返ってみて、いろいろなターニングポイントはありましたが、お茶の水女子大学とその友人が関わってきていたと思います。大学の友人の勧めで教職の道に進み、桜陰会や大学時代の先生からの紹介により、現在の職に就きました。現在も大学の友人と交流がありますが、彼女たちのキャ

リアを見ると、30代から大学院に入る人や、子育てが終わった中高年となって再就職する人も多いようです。ただし、その前にも非常勤で働いていた経歴がある場合であり、いきなり採用されることは滅多にないと思います。

現在は、コロナの影響により3月から休校になりました。これまでは、生徒と先生が対面で授業を行うことが良いとして進めてきましたが、今までなかった授業のオンライン化が必要になりました。現在は、スタディサプリやiPadの導入、作成した動画の生徒への配布などで対処しており、分散登校と授業を短縮する形でやっています。また、クラス担任として、生徒とZoomで面談することもあります。オンライン化は加速していき、それについていけるかの不安はありますが、少しずつ慣れてきましたし、これからは益々オンライン化の流れについていく必要があると思います。65歳の定年まで働く予定ですが、体力的に、行事を引率できるかの不安も抱えることがあります。また、退職後の生活についても、高齢化に関する授業もしていますが、実際に自分自身が現実的に考え始めたのはつい最近のことです。

受講生の声（一部抜粋）

この授業で講演者の方々のキャリアについて学ぶことが、自分のキャリアについてよく考える機会になりました。自分には様々な可能性や選択肢があることを忘れずに、これからも自分のキャリアについて考えを深めていければと思います。

お茶大生としてリーダーシップを取ることでできる「女性」になりたいなと思いました。

私も社会に出た時に、素晴らしい先輩方のような女性リーダーになることができるようになりたいと思います。

多くの方のご経験を聞いて、自分のこれからの将来について考えることができました。ありがとうございました。

お茶の水女子大学という恵まれた環境にいることを最大限に活用して、真摯に学び、これまでの先輩方のように素敵な人になりたいと思いました。

お茶大が女性の社会や学問への参加、または女性リーダーを積極的に応援すること以前から知っていましたが、何回も先生方などからメッセージが聞けるのはとてもいいことだと毎回思います。



令和2年度
お茶の水女子大学論 ロールモデル講演集

発行日 令和2年12月1日
発行 国立大学法人お茶の水女子大学
グローバル女性リーダー育成研究機構
グローバルリーダーシップ研究所
〒112-8610 東京都文京区大塚2-1-1
E-MAIL :info-leader@cc.ocha.ac.jp
TEL/FAX :03-5978-5520
Website :<http://www.cf.ocha.ac.jp/igl/>

編集責任 グローバルリーダーシップ研究所 特任講師 大木直子
編集協力 グローバルリーダーシップ研究所 アカデミック・アシスタント 大持ほのか