

高専の志望動機と高専生活について

高専の志望動機

高専を志すより前から、科学について考えるのが楽しかったなと思っています。幼少期は祖父が何かと外に連れ出してくれて、富津市のTEPCO新エネルギーパークへ、多いときは週3回くらい遊びに行っていました(残念ながらTEPCO新エネルギーパークは3.11以降に廃館となっています)。高専を志望したのは、ミニ四駆やディアゴスティーニのリアルロボットが好きだった祖父の影響が1番強かったんじゃないかと思います。

また小学生の頃、親戚のおじさんが正月になると高専ロボコンや鳥人間コンテストの映像をまとめてDVD化して見せてくれました。観ていた映像で特に印象的だったのは、2005年の高専ロボコン関東大会『大運動会』で本番動かなかった木更津のロボットが、デモンストレーションでピュンと飛び上がって平均台に乗るシーンでした。その影響で中学ロボコンは2度参加していました。

中学生のとき、進路確定させる前は英検3級の二次試験と電子制御工学科の体験入学で高専を訪れました。特に英検の二次試験ではトイレがキレイで、近くの公立高校や私立高校と比較しても群を抜いているなと思いました。ただし電子制御工学科は、女子トイレが2階にしかありません。冬はキツイ。



(掃除の時間の本科1年教室)

こういったことが積み重なって、高専を志望するようになりました。高専に入りたいと既に決めている人でも、学科選びは入念にしてもらいたいなと思います。積極的にお出かけしにくい世の中ではありますが、出来る限りオープンキャンパスや体験入学は参加してほしいです。

高専生活について

私は電子制御工学科を卒業した後、制御・情報システム工学専攻科に入学し、平成28年3月にそこを修了しました。合計で7年間(高校+大学の年数)、小学校より長い年月を高専で過ごしたことになります。現在は役者をやりながら、高専で学んだ分野とはすこし違う、道路などのインフラ系の設計を仕事でやっていますが、高専に行ってよかったなと思っています。7年という長い時間を高専で過ごしたことに後悔はありません。

高専では、3年生まではバスケット部で活動し、3年生の冬からは芸能活動をしながら軽音楽部へ出入りしていました。小学校や中学校と違って、上下の繋がりを学校のシステムが構築してくれるわけではないので、積極的に部活動へは参加した方がいいかと思います。



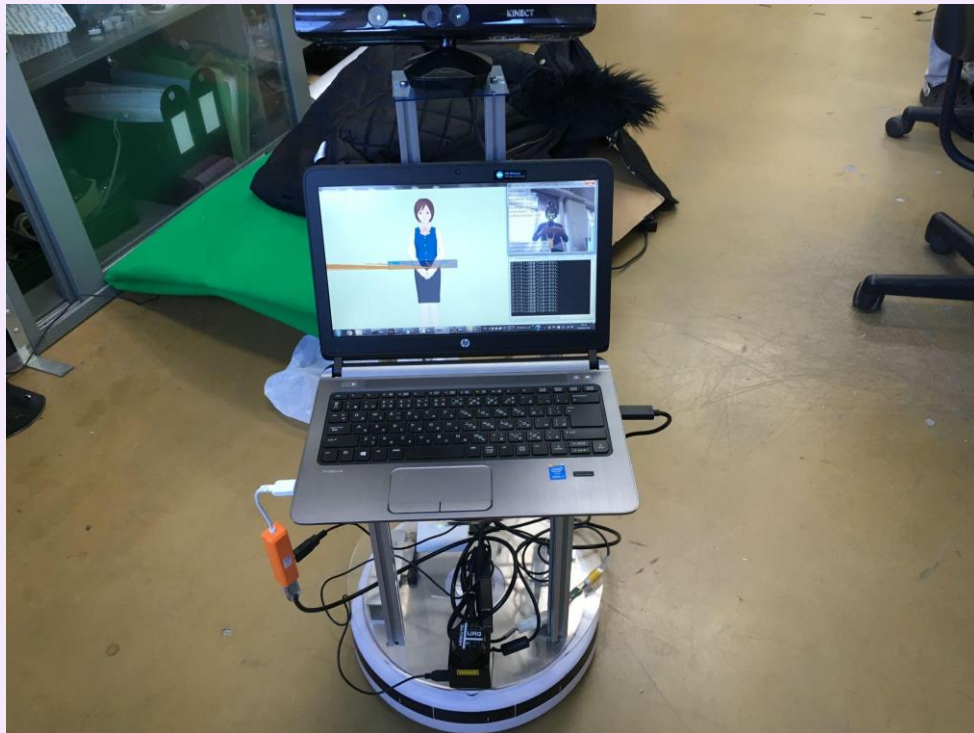
(女子バスケット部大会の写真)

高専の文化祭では、クラス有志や部活で飲食店を出し、コスプレをして客引きをしました。文化祭のシーズンはだいたい10月か11月で、ご覧の通りの格好で歩き回っていたので、振替休日(片付け日)で風邪をひいて寝込んでいたのは良い思い出です。学年が上がれば文化祭への参加も自由となりますが、もし高専に入ったなら、ぜひ積極的に参加して楽しんでもらえると嬉しいです。



(全力で文化祭に参加した結果、4年生から専攻科2年生の4年間コスプレをした)

高専では4年生の後期から研究を進めていくことになり、発表・論文をまとめることで卒業できることとなります。各研究室の担当教官が推奨するテーマに沿っても良いですが、自分が懂れていた技術を追求することもできるので、新しかったりホットだったりする内容を研究できると楽しいんじゃないかと思います。



(研究で製作した案内ロボット)

私は『プレゼンテーションエージェントのインタラクティブ性向上』という、ドッグもウォークすればスティックにヒットするみたいな名前の研究をしていました。簡単に言うと『ロボットが人間っぽく会話するにはどうすればいいの?』みたいな内容です。学校内を案内するロボットを目指して、研究室に入り浸っていたのはいい思い出です。



(専攻科の特別研究発表会)

現在の仕事や普段の生活について

現在の仕事

現在は水道管を新しくする設計や、パソコンを使った構造物(橋など)の有限要素法 (FEM) 解析などの仕事と並行して、役者としての活動をしています。

設計などの仕事は、高専4年生のインターンシップ(中学生でいう職業体験)のときお世話になった担当者の方が独立した会社のお手伝い(アルバイト)からはじまり、約9年働かせていただいております。

役者のほうは、高専3年生の冬から事務所所属して、オーディションやお仕事で高専の授業を調整しながら、10年間続けてきました。この冬(2021年12月)、事務所を退所して、個人の管理での活動に拠点を移しています。



(いだてんに出演した時の雑誌一部分)

普段の生活

高専専攻科を卒業してから都内に住んで、オーディションや稽古と並行してリモートワークをしておりましたが、ここ数年の社会情勢に合わせて千葉県の地元の方に拠点を移しました。

年末・年度末は設計の仕事がパンパンで、リモートワークと事務所作業、現場調査に打ち合せなど、サンタクロースと同じくらい忙しく働いていますが、合間を見てオーディションやリハーサル、撮影などに参加しています。

ここ数年は感染症リスクなど鑑みて集まれていませんが、平常時は年に2~3回クラスメイトや部活の同窓とバーベキューやお出かけ、OBライブなどをしていました。またイベント等開催できると良いのですが…。



(卒業後、クラスメイトとお出かけの一幕)

女子中学生に向けてのメッセージ

ここまで読み進めていただきありがとうございました。もしかしたら女子学生が高専で過ごしていくのは厳しいとっていたり、周囲からキツイと言われたことがあったりしたかもしれません。さすがにサッカーの授業で男子にフィジカルで吹っ飛ばされたときはクラクラしちゃいましたが、対等さも優遇も、求めれば実現するのが高専だと思っています。別に吹っ飛ばされるのが怖いなら、そこはちょっと遠慮しておくことだってできるのです。

特に進路に関しては、専門や業種に特化して意思を表明すると、男子よりもすんなり物事が進んでいたなど当時は肌で感じました。悩むこともあるけれど、優遇されることと天秤にかけると、私はかなり得できていました。

「女の子だから」を理由に高専という進路を悩んでいるなら、むしろチャンスだと思って飛び込んでみてください！



(軽音楽部ではアニソンの女性ボーカルが少なくて重宝された)

キャリアパスについて

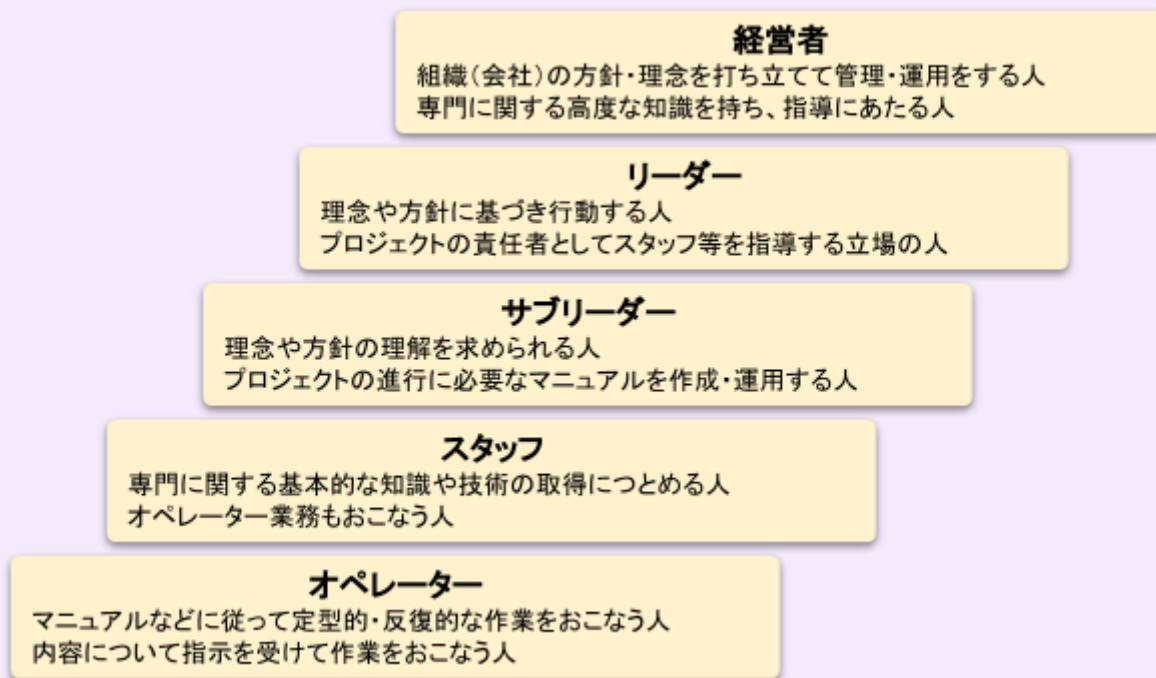
私はキャリアパスについて詳しくないので、ここでは自分なりに定義したキャリアパスについて書きたいと思います。この文章を読んでもくださる方の中には中学生も多くいらっしゃると思うので、実際のキャリアパスについてはネット検索や辞書検索おこない、みなさん自身にとって正しく解釈するようにお願いします。ちなみに、ものの本によると次のようになっていました。

キャリアパス (Career Path) : 仕事において、自分の納得できる最終目標を定めて、その目標に向かって進んでいくための道筋。『技術者として高い価値のある人材と評価される』ことを目標とし、そのために険しいルートを選択することもあるし、『プライベートで充実した生活を送れるようになる』ことを目標に、仕事量や仕事内容、それに合ったスキルを取捨して進むこともある。

多くの人は、学生や老後よりも長い時間を、仕事をして過ごすことになると思います。もちろん、学生時代からアルバイトや家業で働く人もいますし、生涯現役で働く人もいます。さまざまな事情で仕事をしない (できない) 人もいるでしょう。それでも、家庭を支えることも含めて、仕事は人生の中で一番長い期間向き合う可能性が高いです。そうすると、仕事に対する目標を掲げることは、一生の中での大部分を占める目標を掲げることと似た意味を持つでしょう。

設計の仕事、キャリアパス

設計の仕事についてキャリアを階層ごとに分けてみると、このようになります。



(設計の仕事のキャリアツリー)

同じ職種でも社員数の多い会社や、業務内容を一部分に特化させた会社では、この階層が細かく分けられていたり、オペレーター業務を他の会社にお願ひしたりすることもあるでしょう。

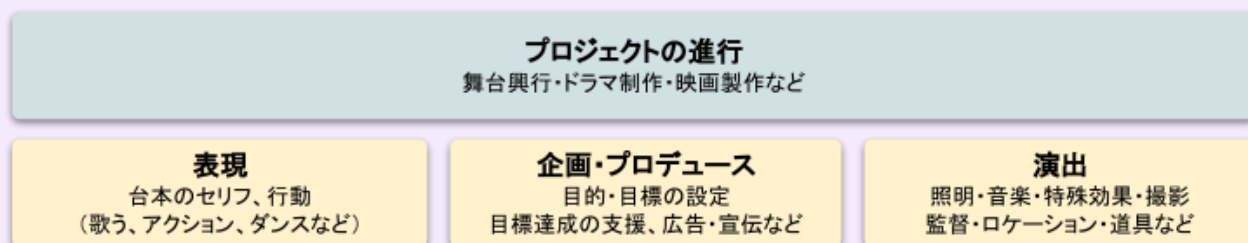
私の働いている会社では、まず社長が全階層を網羅しています。社長がいつ寝ているのか心配ではありますが、比較的長く在籍している私はオペレーターからサブリーダーまでの間を行ったり来たりしています。また(高専時代からの)後輩がスタッフとして一緒に働いていてくれて、さらに業務の一部は現役の高専生がオペレーター(アルバイト)として手伝ってもらっています。

設計の仕事での私の目標は、経営者として仕事をしていくことです。最終的な経営者としてのカタチはまだ決まっていますが、社会の役に立つ組織をつくりたいと思っています。そのためにはまず専門の知識をもっと身に付けて、プロジェクトのリーダーとして業務をこなせるようになりたいと思っています。

もしも私が経営をする側の立場になったら、自分が高専時代からアルバイトでCADの操作や実務の知恵などを教えてもらったように、仕事を経験しながら勉強できる環境を後輩たちにも提供できたらいいなと思っています。

役者の仕事、キャリアパス

役者、俳優、女優などに対して『表現(演技など)をする人』というイメージが強いと思いますが、これは役者の仕事の中で『氷山の一角(見える部分)』に過ぎないでしょう。もし、お芝居だけに専念しているという役者がいるなら、これは業務内容を特化させている会社と一緒に、プロデュースや演出に関して外部の方の協力を得ることで、効率よく仕事を回したり、役者が活躍できる環境を整えることで成り立っています。



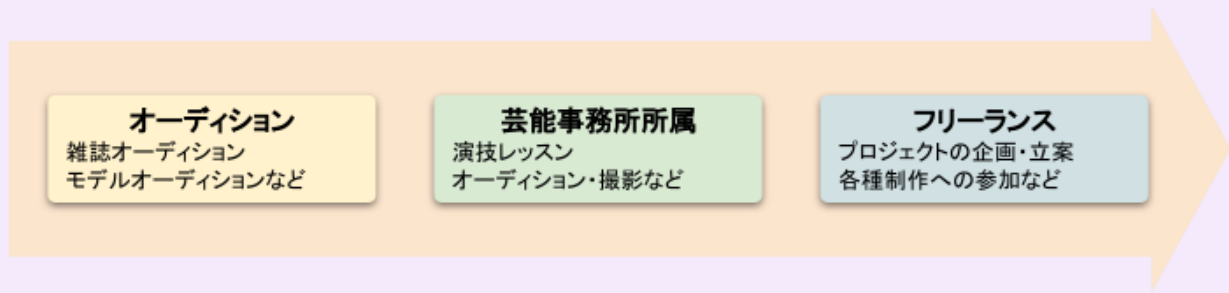
(役者が関わるプロジェクトの概要)

役者が関わるプロジェクトは、上の図のようにさまざまな要素が組み合わさることで成り立ちます。小さいプロジェクトの例として個人が投稿するYouTube動画を挙げても、撮影・進行・編集・宣伝・投稿・アフターケアなど、細かくチェックすべきポイントを出すと限りがありません。動画が商品の宣伝を目的とする場合には、商品の効果や印象についてさまざまな表現方法を組み合わせて正しく伝える必要があります。

各種制作(映画・ドラマ・動画など)や興行には、それ単体で目的を表しているものと、その制作にお金を払うことで宣伝効果を期待するものがあります。例えば戦争ものの舞台興行は、その時代のことや教訓を後世に語り継ぐための手段として用いられます。またテレビドラマでは、コマーシャルで企業や商品を宣伝することが多くあります。

一般的な役者のイメージとして、制作の現場に呼ばれ、芝居やダンスをし、それが放送される、というイメージがあると思いますが、その制作の意図を考えることも、長く仕事を続けていく上で必要なことなのではないかと、10年仕事をして実感していることです。

17歳の冬、高専3年生のときに私は芸能事務所へ入所いたしました。CM、ドラマ、舞台など、さまざまな仕事を体験させてもらって、10年経った今年(2021年冬)に事務所を退所しました。これからは個人としてキャリアを積んでいくつもりで、プロジェクトの企画・立案もおこなう予定です。以下が私が考える役者としてのキャリアパスです。



(役者としてのキャリアパス)

個人になって、暖冬でも心細さが寒さを呼びますが、前向きに活動していく所存です。どうぞご期待ください！

キャリアパスのまとめ

設計と役者、まるで違う仕事をしているようですが、私の仕事全体での目標は『身近な人をはじめとして、喜んでもらえるような環境づくりをする』ことです。高専に入ってロボットに関する研究をしたかった理由の一端には、祖父と自由研究やミニ四駆で遊び、笑っていた思い出があるでしょうし、役者として活動を続けているのは、テレビに少しだけ映った私に喜んでくれる母や親戚の姿があったからです。

インターンシップがもとでアルバイトをし、役者をやりながらも今まで手伝わせていただいている設計の仕事ですが、その業務の多さや重要性を目の当たりにして、よりよい社会(という環境)を作ることを目指したときに『経営』という目標ができました。役者としては『テレビでよく見る有名人』以外のアプローチで身近な人を喜ばせる方法を模索し、フリーランスへの転向をいたしました。道のりはまだまだ長いですが、少しずつ前へ進んでいきます。

私は普段からキャリアパスについて十分考えているわけではありませんが、今回このような書く機会をいただいて、改めてじっくりと考え、文章にまとめました。実際にそれなりの時間を費やして向かい合ってみると、たまにはスマホを触る手を止めて、具体的でなくても将来について想いを馳せてみるのも良いことだなと思いました。まあこの文章を書いているのはiPadなんですけどね。