



初日に行われたディレクトフォースでは視野を広げることの大切さを強く思い知らされたと思う。最初に講演を行った近藤玄太氏はベンチャー企業をたちあげ義手の研究をしている人だった。私は以前義手や義足を製造し、装着者のリハビリをする施設に行ったことがあり、作る側の人と着ける側の人のお話を聞いたことがあった。

しかし、近藤氏の話はとても新鮮だった。まず、ものづくりは使用者が主役の映画制作のようなものだということだ。確かに使う人のことを大事に思うためにはそれぐらいの心構えが必要だと思った。そして近藤氏は研究者と被験者の壁を壊したい、そしてそのために実際に被験者の方に着けてもらい、その人の話を参考にしたいと言っていた。近藤氏の言う、ものづくりは映画制作だという考えを実践しているんだなと私は思った。また、近藤氏は留学の経験から国際的にも活動を広げており、本当にいろんな人の意見や価値観に触れているのだと思った。

そして、近藤氏はものづくりをする上で一緒に楽しくできるか、周りの人に楽しんで貰えるかが大事だとも言っていた。実際に楽しめているからこれ程長く続けられるのだと思うし、私もそのようなことを見つけない。私にとって近藤氏の言葉で最も衝撃的だったのは、ものづくりが大量生産、大量消費から個人的な一人ひとりのためのものづくりになるというものだ。近藤氏は製作した義手の設計図を公開しているそうだが、これはそのような変化を見越してのことだろう。そして消費者から自分たちのためのものづくりを始め

られるようになるそうだ。私はそのような時代にも対応していけるようになりたいし、私は今回のディレクトフォースで他の方からそうするために必要なものを聞いた。それは青木庵氏の話だった。青木氏は初め、今私たちが住んでいる世界は思っていたよりも狭いこと、そして私たちが将来飛び出すことになる世界はとても広いことを理解してほしいと言っていた。さらに社会で生きることは世の中という大海原を航海するようなものだとも言っていた。私はそんな話を聞いた時はいまいちピンとこなかった。だが今思えば、ネットに繋がれば無限の情報があるように世界が広がっているのだと思う。そして学校では今の世の中を知ること、将来を考えることがこれからの準備のためになるそうだ。それでこれからの時代に柔軟に対応していくためにはまず一つ目に、夢中になることを探すこと、二つ目に五感で実際に経験すること、三つ目に自主性を鍛えるために **why** を考えることが必要なのだそうだ。特に私は二つ目が印象に残った。近年 **ict** 技術が発展して実際に経験しなくてもできることが増えただろう。そういう時代だからこそ自ら体験することに価値があるのだと思う。これからはそれらのことを実践しようと思った。また、青木氏は今の世の中の変化としてグローバリゼーション、国際化を挙げていた。一国ごとではなく地球規模で何かをしていくことだ。そのためには外国の人々と関わることになる。青木氏は外国の人々とうまく付き合うためにはまず価値観がばらばらだということを理解することが大切だと言っていた。そして相手の価値観を理解していき、お互いに接点を見つけていく。そうすることでうまく付き合っていけるらしい。

他に話しを聞いた水口泰介氏も、外国の人々と関わっていく上で違いがあることを認識しなければならぬと言っていた。水口氏によるとドイツは理念先行型、アメリカは現実的、韓国は直感型らしい。これからはそんな違いを認めていかなければならないのだと実感した。そのためにも、もっと視野を広げられるようにしていきたい。

ディレクトフォースの次に行った企業、大学訪問では、私たちの班はコナミデジタルエンタテインメントに行き、広報の車田氏と加藤氏から話を聞いた。今回の訪問では、実際に働くとはどういうことか、そしてその上でどのような工夫ができるかということ学んだ。まず、ゲーム市場というのは国内での規模が 1 兆 2630 億円と塾・予備校や映画市場よりも大きいそうだ。これを聞いたとき、今の私たちにとってゲームがとてがどれ程身近なものかを実感した。

そして、そんなゲームの制作の流れが近年変化しているそうだ。以前はリリースしてしまえばそれで終わりだったが、今はリリース後も調整や新たな企画を考え、配信するようになったようだ。プレイする側の私たちもそのような変化を理解していたが、そうすることで新たなトラブルが制作側にできたらしい。そのようなトラブルが起きたときの対処方法として、まずは事実確認が大切だと言っていた。確かに、そのトラブルがどのようなものを把握することでより効率的に対処ができるのだろう。また、**ict** 業界は文理融合型で幅広い知識が必要になるそうだ。そしてより多くのことができていた方が良いらしい。

これはディレクトフォースで聞いた五感でいろんなことを経験した方がいいということにもつながるだろう。やはり時代の最先端をいく業界なのだから柔軟に対応できるようにならなければならないようだ。さらに、私たちは必ずやるであろう研修についても話を伺った。最初に全体でマナー研修を行い、その後職種別に分かれて研修を行うそうだ。制作をするならそのときにプログラミングを学ぶことになるが、最低限何かのプログラミングは出来ていた方が良いらしい。他にアイデアを出す為の工夫を尋ねたところ、色々なことをインプットしておくことが大事だと言っていた。それを切り崩して活用していくそうだ。きっと学生でいるうちに多くのことを経験した方がいいのだ。このことはしっかりと胸に刻んでおこうと思う。また、この会社は仕事と家庭の両立ができるようにしっかりと管理されていると言っていた。例えば子供がいる人は時短勤務をしているらしい。働いていく上で家庭と両立するのは大変な事だと思っていたが、会社がしっかりと管理してくれるのはいいことだと思った。今回の訪問で仕事をするということをイメージ出来た。将来に備えて今出来ること、つまり多くのことを経験して出来るようにすることをしっかりとやっていきたい。

最後に obog 座談会、東京大学見学会についてだ。obog 座談会では、東京に出ることのメリットや一人暮らしの様子を聞いた。まず、東京に出ることのメリットは、大学の数が仙台に比べて圧倒的に多いことだそうだ。そしてそれにより、人脈作りがしやすいらしい。大学の数が多い分、色々な交流が可能になるのだと思う。そうして作られた人間関係は、社会に出てから生きてくるのだろう。他に、アルバイトの時給も東京の方が高いらしい。これは一人暮らしの様子にもつながるが、親の仕送りが限られてる中でこれはとても重要なことのようなのだ。そしてしっかりと勉強方法についても聞くことが出来て貴重な経験だったと思う。

東京大学研究会ではまず駒場キャンパスを回り、自分たちの進路について考え直した。このようなことは学校でも行ったことがあったが、東大生の経験談を聞くことが出来てとても参考になったし、同じ班の人の話も聞くことが出来た。私の場合は研究をしたいと思っていたので、東大の設備はすごく魅力的に感じた。また、東大生のプレゼンテーションも見て、東大生の生活を聞くことが出来た。東大には約 400 の学生団体があり、自分のやりたいことができるようだ。その後本郷キャンパスを訪れ、農学部で話を聞いた。

農学部で聞いた話はとても興味深いものだったし、東大がどれ程恵まれた環境かを実感できた。私は今回の東京大学研究会で、東大の魅力を知れたし、実際に行ってみようと思った。しかしそれは簡単なことではないとわかっているから、やれるところまでがんばりたいと思う。

今回の東京大学・企業・大学訪問で普段は経験できないようなことを経験した。それで自分の意識も変わってきたと思う。この意識を忘れずに普段の生活を送り、将来のために備えていきたい。