

# YSeye

ワイエスアイ VOL.4



「沢流（高ヶ淵支流）」撮影：伊佐良

第4号

2016年 夏号

# ロボット感動教育に挑んで10年

様々なロボットが社会の至る所で注目され、身近な存在になってきました。これからは、すべてのモノがインターネットにつながるIoT（Internet of Things）時代になってゆきます。ロボットも情報端末化し、インターネットに繋がり、日々の暮らしや社会活動は大きな変革をしてゆくでしょう。

最新の人工知能を搭載したロボットはゲームの世界で最も難解と言われている囲碁対局で世界最強といわれているプロ棋士に勝てる

ところまで進化しています。それだけに、これからは、パソコンの使い方だけでなく、IoTと言われる時代の中で、ロボットのうまい活用法を身につけることが欠かせなくなってきました。

私事になりますが、YSEでは、平成18年4月より、ライントレース用のLEGOマインドストームや二足歩行ロボットなどを教材として活用し、ロボットコンテストに出場したり、ロボットの展示会などに出席することにより、その教育成

果を確かめながら、ロボットソフトウェアエンジニアの育成に取り組んで参りました。

パソコン等で利用する情報処理のプログラムを作成するのと同じ、ロボットなどのモノの動きをセンサーを介してコントロールするプログラムをゲーム感覚で作る、その出来栄を競う楽しさは格別のようです。様々なロボットコンテストで団体優勝や部門優勝という輝かしい成果をあげ続けて大きな感動と勝利体験を味わって来ま

したが、その度に、チーム力は磨かれ、学生は臨場感を味わいながら大きな自信をつけてきました。YSEでは、今年度より、ソフトバンクから発売されている人型のコミュニケーションロボット“Pepper”を導入し、ロボット教育のより一層の充実を図ってゆくことに致しました。このロボットを見てみると、人との共生の時代が刻々と近づいているようにさえ思えます。

様々なロボットの仕組みをしっかりと理解し、そ

の特長を活かした使い方やプログラム作りの力や身につけ、ロボットを思うように活用できる実践力のあるロボットソフトウェアエンジニアを育成してゆきたいと、思いは膨らむばかりです。

横浜システム工学院専門学校  
院長 杉山 勝巳



## ロボットが活躍する 第4産業革命のなかでの大切な学び



世界史で習った産業革命は1760年代に起こりました。2015年は「第4次産業革命元年」、2016年は「スマートロボット元年」。生きた歴史が目の前で動いているのです。

私たちの生活の中には、知らない内にたくさんロボットが入りこんでいます。人型のロボットPepperが有名ですが、そ

ればかりではありません。ロボット掃除機、車の自動運転、工場で製品を組み立てるロボットなど、人間の姿をしたロボットばかりではないですね。

ロボットは人間の代わりにたくさん仕事をしてくれます。昔は人間がしていた仕事で、もう消えてしまった仕事もあります。駅の改札だって昔は人の手でやっていました。これからは人間でなくてはできないと思われる販売、接客、介護、教育などにもどんどんロボットが登場してき

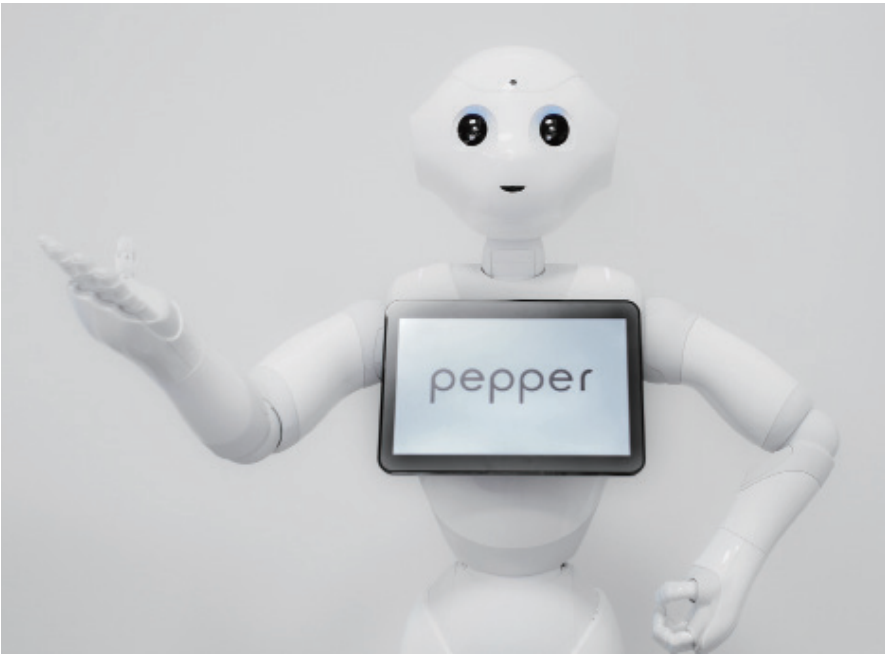
ます。今後10年～20年で、今、人間がしている仕事の半分がコンピュータやロボットに取って代わられるという記事が新聞に載っていました。けれどもそれでも人間にしかできない仕事があるはずですよ。

暗記する力、データを比較したり分析したりする力、計算する力、記憶する力では人間はロボットにはかないません。けれど人間には人それぞれの思い、そして愛情や情熱。何よりも「この世界が自分にとってどんな意味を持つのか」「この世界で自分はどんな役割を果たして行くことができるのか」を考える力があります。難しく言うと「世界観」を持つことができます。



アクティブラーニングとか、考える力とか、人間力とか、色々な言葉を耳にします。「暗記するだけの学び」から、「考えるための学び」に変化しようとしているのです。確固とした信念と世界観を持ち、それを高めて行くことができますのが人間です。全ての学びはあなたを豊かにします。そして本当に豊かな心と考える力から、人間でなくてはできない仕事に成し遂げられるのではないのでしょうか。

# ロボットの源流をたどる



ロボットや人工知能が毎日のように話題になる時代です。でもロボットや人工知能という言葉はいつ頃から使われだしたのでしょうか。ロボットや人工知能はどのように進化してきたのでしょうか。ロボット三原則とは何でしょうか。ここでは、このようなロボットの進化の歩みを取りあげてみたいと思います。

チエコの作家でカレル・チャペックという人がいます。戯曲家、小説家として有名ですが、楽しい童話もたくさん書いています。私はチャペックの「長い

長い」シリーズが好きです。本当にシリーズになっているかどうかは分かりませんが、「長い長い医者さんの話」、「長い長い郵便屋さんの話」の二つを子どもの頃に読みました。とても面白く、心温まる童話でした。みなさんも機会があったら是非読んでみてください。

このチャペックが書いた戯曲に「ロッサム万能ロボット会社」という作品があります。1920年に発表されました。1920年といえば日本では大正9年のことですね。

この「ロッサム万能ロボット会社」でチャペック

は世界で初めてロボットという言葉を創りました。今から100年近く前です。それ以来、SF小説で、映画で、たくさんロボットが登場して来ました。そのほとんどが人間の姿をしたロボットでした。

この「ロッサム万能ロボット会社」で描かれたロボットから、ロボットというの人間と同じような行動をとり、人間に代わって働く機械、そして人間によく似た姿をした機械という漠然としたイメージが出来上がりました。

現在日本工業規格ではロボットを、自動制御で様々な作業ができたり移動することができらるもので、各種の作業をプログラムで実行できる機械と

第3条 ロボットは第1条、第2条に反しない限り自分の身を守らなくてはならない。

皆さんはどう思いますか？



「ロッサム万能ロボット会社」のロボット

定義しています。そう考えてみるとロボットが人間に良く似た姿をしていなくても構わないということになりますね。その中において人工知能というのは、ロボットを賢くし、知的労働を補完する技術なのです。

そんなことを考えていたら古い映画を思い出しました。

今から50年前の1968年、スタンリー・キューブリックが発表した「2001年宇宙の旅」と

舞台になっています。このデイスカバリー号はハル9000というコンピュータで制御されていました。まるで人間のように乗組員と会話するハル9000を見て、当時私たちはとても心を躍らせたものです。

人間と会話をし、チェスで遊び、歌を歌うハル9000。これは素晴らしい人工知能です。けれど宇宙船デイスカバリー号として考えた時、私達はハル9000も含めてロボットのよつだと感じてい

ました。人間の姿はしていません。宇宙船デイスカバリー号は私たちにあって、まるで人間のようには別として、今のロボットはみんな人工知能を持っていきますよね。

「2001年宇宙の旅」に先立つこと15年、日本では鉄腕アトム、鉄人28号などのロボット漫画が大流行しました。どのロボットも人間の姿をしており、(大きさは全く違いますが)少年たちのヒーローでした。ところで鉄腕アトムにはロ

ロボット三原則というものが頻繁に登場しました。ロボットはどうでなければならぬかという原則を三つに絞ったものです。日本語ではロボット三原則と訳されましたが、元々の名前を直訳するとロボットのための三つの法律となります。考えた人は小説家のアイザック・アシモフ。ここに引用しておきましょう。

第1条 ロボットは人間に危害を加えてはいけません。また、人間が危険な状態にある時、それを見過すことで人間に危害を及ぼしてはいけません。

第2条 ロボットは人間の命令に服従しなくてはならない。ただし、人間の与えた命令が、他の人間に危害を及ぼす場合には守らなくてよい。

ロボット三原則はこの本で読めます。



# 注目の人工知能



ロボットは、チャペックが1920年に使った言葉だと言いましたが、人工知能という言葉が誕生したのは1956年です。人工知能という言葉はロボットという言葉よりずっと後に誕生したのですね。それ以来長い停滞期を抜けて人工知能がチェスの世界チャンピオンに勝てるようになったのは1997年のことです。本当に長い時間が掛かりました。けれどそれ以降の進化には目を見張るものがあります。

21世紀になると目覚ましい進化の時代がやって来ます。2011年にはIBM

の「ワトソン」がテレビのクイズ番組でチャンピオンに勝ち、2014年頃には人工知能が将棋でトップ棋士に勝つようになります。そして昨年、Googleの「アルファ碁」が囲碁の名人に勝つところまで来ました。ちなみにチェスより将棋の方が、将棋より囲碁の方がコンピュータにとっては複雑なゲームなんです。それにしても人工知能がチェスの世界チャンピオンに勝ってから、たった20年でここまで来たのですからすごいスピードですね。

人工知能はどのようにして色々なことを判断しているのでしょうか。今までの人工知能は統計と確率で判断しています。人間も同じですね。ある場合にどうすれば一番いいのかが統計と確

率で判断しています。チェスを例にとつて考えてみると、相手が一手指すと、その動きと同じ動きをしたゲームをたくさんの中から探し出し、その中から勝ったゲームを残し、その中から最善の手を見つけ指すのです。この辺りは人間と全く同じですね。

人工知能と人間の一番大きな違いはデータの量です。インターネットやクラウドコンピューティングの発達によって考えられない程の大量のデータがネットワーク上に蓄積されています。人工知能はこうしたデータを読み込んで瞬時に（ここが大切ですね）判断します。基になるデータの量が人間とは桁違いなのですから、それだけでも人間より正しい

判断ができる可能性が高いということですね。

ちなみに、いま注目の人工知能は人間と同じように思考するために人間の脳の活動を機械で再現する「ディープラーニング」という手法が使われています。何だか難しそうですね。

ところで人工知能やロボットの現在はどうなっているのでしょうか。人工知能とロボットは、Google、アマゾン、Facebook、AppleなどのIT、インターネット、SNS、の有名企業が競い合っています。人工知能やロボットの開発が研究室からビジネスの世界に移り、製品にいかに関心込むか、

いかに知性を持たせるかでのびのびと削っています。

スマートフォンの画面から、色々なリンク先へ飛んだりする代わりにロボットと会話することで色々なリンク先へつながる。そういう場面を考えてみてください。IoT社会では、ロボットが従来のパソコンやスマホと同じように、ネットワーク端末になるのです。ようやくチャペックが描いたロボットの世界が近づいて来た感じですよ。

操作方法が音声会話となると、それだけで、人間を相手にしているような感じがわいてきます。スマホですら、買い換えたいけど、今まで一緒に話をして賢くなって愛着

があるので、簡単に交換できないという人も出てきたり。人型のロボットであれば、なおさら手放せなくなるでしょう。さらに音声だけでなく、顔も一人一人認識して、名前を覚えたり、個別に対応を替えたりするロボットを考えてみてください。もう社会の一員と言っても過言ではありませんね。

会話形式で指示するスマートフォン、言葉や体の動きで操作できるテレビやゲーム機、自動動き回ってゴミを吸い込むロボット掃除機、介護ロボットなどが活躍し、話題になっていきます。こうしたロボットがさらに進化し、今では私たちが視覚や聴覚といった五感

に支えられているように、もっと人間に近い動きが出来るようになってきました。それを可能にしているのが、センサー技術や注目の人工知能「ディープラーニング」などの先端技術です。

近年、これら先端技術を使いこなせる多くのソフトウェア技術者

が求められているゆえんです。

それだけに、人工知能の進化に対応できるソフトウェア技術者の育成が差し迫った大きな課題となっているのです。



Vector Open Stock

# 凄いぞ『すごいぞ仲間たち』

ただ楽しいだけじゃない。やりたいことがたくさんある。知りたいことが溢れている。描きたいものに満ちている。

『すごいぞ仲間たち』の取材をしている最中、いつも感じたことでした。好きなことにかける思いはいつの時代にも、どんな場所でも変わらない。その情熱と明日を目指す力強さを見てると明るい未来が見えて来る。

取材を続けた私たちこそが励まされ、勉強させて貰った一年間でした。

Y Se yeも創刊一年を迎えました。創刊号から続く『すごいぞ仲間たち』



取材させて戴いた部活も20部活になりました。来月発行の夏の増刊号は『すごいぞ仲間たち』特集です。今後ともたくさんの方たちを取材させて戴こうと考えています。

さて、Y Se yeは情報系、デザイン系のフリーペーパーです。4号までに取材させて戴いた部活は情報系が10、デザイン系9、囲碁将棋1となっています。今号から囲碁将棋部を加えたのは、情報やデザインの世界において、ゲームが無視できない存在であるということも勿論ですが、囲碁将棋を愉しむ人は意外に情報系に向いているので

す。

世界で最も古いゲームである囲碁、将棋と最先端の情報技術というとピンと来ないかも知れませんが、やはり論理的な思考、そして先を読んでいく力というのが情報系には必要だということなのです。

デザイン系の人が意外に(?)音楽が好きで、軽音楽部や吹奏楽部の出身者が多いというのとも何かつながるような気がします。デザイナーや写真家などの中にはライブをやっている人も少なくありません。

さて多くの部活の皆さんに接して、一番感じたのはお互いを高めあい、自分た

取材を通して私たちが出会ったのはまさにそういう人たちでした。自分の好きなことに没頭する姿は本当に輝いて見えました。

私達は『すごいぞ仲間たち』をただの部活紹介記事として見て欲しくありません。私たちが取材を通して出会った皆さんの素敵な人たちに、皆さんも紙面を通して出会って欲しいと考えています。

「そんなことをしていて役に立つのか」

「そんなことばかりしていて、将来食べていけないのか。プロになれるのか」

そんな言葉をよく聞きます。まるで役に立つこと以外努力する必要などないのだと言わんばかりに。けれど本当にそうなのでしょう。大切なのはこの情熱、この思いなのではないで

ちの力で問題を解決し、一歩でも先に進むという真摯な姿勢でした。これこそがアクティブ・ラーニングだなと思ひ、こうした人たちが社会に出て行ったら素晴らしい戦力になると思ひました。そうした姿勢を何よりも支えているのは好きだという気持ち、単なる好きを越える情熱なのではないでしょうか。

情報系、コミック、アニメに情熱を傾ける人をひとまとめにしてオタクと呼ぶ風潮があります。私は長いことこの風潮に違和感を持って来ました。というのもオタクという言葉に偏見のようなものを感じていたからです。

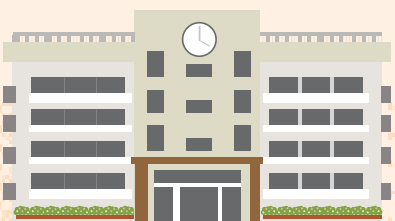
けれどここ数年、急速にオタクという言葉が良いイメージで語られるようになって来ました。日本のオ

タク文化は既に世界に認められています。秋葉原のようなオタクの聖地と呼ばれる場所に行くと、訪れている外国人の数が驚かされます。優れた観光資源を持つ日本ですが、それ以上にオタク文化は世界の人々を惹きつけてやまないのではないのでしょうか。

オタクカルチャーを支えるのは自分の好きなこととことん掘り下げようとする情熱を持った、一人一人の人たちです。そこには高いモチベーションを持って自己の世界を完成しようとする人たちが、一歩でも高みに上ろうとする人たちが満ち溢れています。こうした人たちがこそが文化を作り上げて行くのではないのでしょうか。この拡がりこそが日本に明るい未来をもたらすのではないのでしょうか。

多い吹奏楽部、そしてコミックやゲームなどに、密接な関係のある文芸部などにもすごい仲間たちがたくさんいるでしょう。そうした人たちとの素敵な出会いを期待しています。

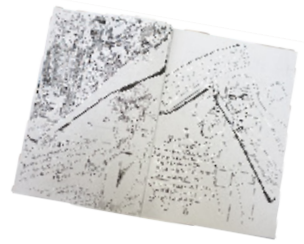
最後に取材をさせて戴いた高校、そして部活に感謝の意を表したいと思ひます。そして本当にすごい仲間たちにこれからも出会えることを楽しみにしています。





「報・連・相で描画力UP」

神奈川県立釜利谷高等学校  
漫画研究部



【二人三脚で部を盛り上げる】

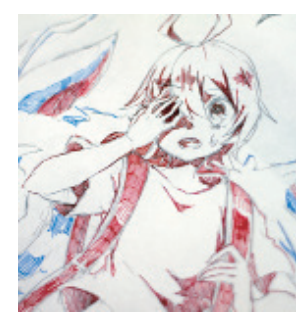
部長の山本さんと、副部長の和田さんの出会いは、意外にも最初に入部した軽音楽部だったそう。漫画やアニメが好きだった二人は、文化祭で漫画研究部の部誌や作品に魅せられたことがきっかけで、同じ時期に漫画研究部に入部した。思慮深いタイプの山本さん、自分の考えを積極的に発言する和田さん。この二人が協力しながら部を盛り上げている。

先輩達や作品に憧れて今年春入部した1年生の川田さんもきっかけは文化祭だったそう。中学生の時に見学した時の印象が強く、高校に入学したら漫画研究部に入ろうと考えていたそう。和気あいあいとした雰

囲気の部だが、約束事がいくつもあり、そのひとつが活動中の電話やLINEの使用は禁止、「報・連・相」の徹底だ。作品制作や部員ときちんと向かい合おうという意識の現れだ。

【自由な環境で画力UP】

自分のペースで自由な環境で絵を描くことが出来るので、成果物も様々な作品がある。描く手段や手法画材が個人個人によって様々だ。制作途中や完成した作品を、お互いに鑑賞したり、意見を出し合いながら取り組んでいる。こうし



た部員同士のコミュニケーションの良さが描画力を高めるのに役立つている。

【学校のイベントに貢献】

漫画研究部は、入学してすぐの1年生向けのオリエンテーションで使用する資料のイラスト制作や球技大会、文化祭等のチラシを手掛けている。また、文化祭では部誌を配布している。約300冊を制作するという力の入れようだ。

部誌は、漫画研究部にとって大きな財産でもある。自分達も卒業した先輩方に負けない部誌を作りた

いと抱負を語ってくれた。  
(平成28年4月21日取材)

顧問からのひと言  
漫画や絵を描いたりすることは、一生楽しめることなので将来も続けてもらいたいと思います。

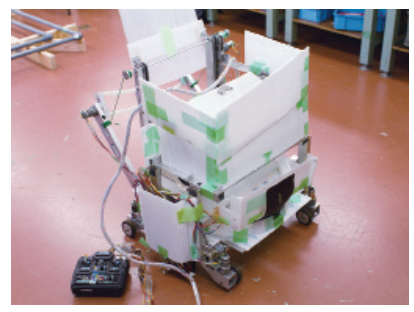


「全国大会で好成績をめざす」

神奈川県立神奈川工業高等学校  
ロボティクス部

【機械工作がとても好き】

現在15名の部員が在籍するロボティクス部は、放課後毎日、休日も積極的に活動している。とにかく「ものづくり」が大好きという部員達は、時間も忘れて活動に没頭してしまうほどの熱の入れようだ。



毎年さまざまなロボット大会に出場しているが、基本的には夏から秋にかけてが大会のピーク。大会によっては前の年から準備を

始めるので一年中何かに取り組んでいる。

活動場所は精密工作実習室を始め、旋盤室、特殊機械実習室、メカトロ室など。工業高校ならではの恵まれた環境で日々切磋琢磨している。

【さんフェア石川2016で優勝をめざす】

今年で24回目の開催となる全国高等学校ロボット競技大会は、ロボティクス部が一番力を入れている大会だ。今年度のルール(暫定)が4月に主催者から発表され、ロボティクス部でも大会準備を開始した。今年の本大会は石川県で開催されることもあり、競技内容も石川県にちなんで「前田利家」や「金沢城」、「北陸新幹線」などをモチーフにした競技が行われるそう。ルールは毎年違うので、

基本的に前大会で使用したロボットは使えず、一からの制作になってしまう。大変ではあるが、毎年競技内容に合わせて全員でアイデアを募るところから始めている。

全国から地方予選を勝ち上がり128チームが集まる同大会で、一昨年卒業した先輩達がベスト16という好成績を残しているだけに、今年はその上を目指したいと意気込みを語ってくれた。

顧問からのひと言

一生懸命取り組んできた活動を、将来の自分のやりたいことに少しでも活かしてもらえればと思っています。



## 「多彩な趣味が共存する場所」

藤沢翔陵高等学校  
美術部&漫画研究同好会

そんな部長に誘われて入部した部員たちは、「皆から色々な意見がもらえるので楽しい!」「趣味に没頭できる居場所ができた!」等、入部して本当に良かったと感じることが多いという。



**【多彩な活動内容】**  
この部の特長は、美術部と漫画研究同好会に分かれているが、部員が兼部で活動しているということだ。美術部は、絵画班、模型班、ラテアート班の三班に分かれている。絵画班はペンタプレットを用いて、SAI、フォトショップなどのソフトを駆使したデジタル制作を中心に活動している。模型班は、ガンブラを使ったプラモデル制作を行っており、アレンジやオリジナル作品にも挑戦している。そして、ラテ

アート班。エスプレッソコーヒーに泡立てたミルクを注ぎながら絵や文字を描いていくという、お洒落なカフェなどで目にするアートだが、「藤沢市展」に出展するなど活発に活動している。また、漫画研究同好会はメンバーが共通で4コマ漫画やイラストを描いている。特に文化祭で出展する部誌の制作に力を入れているが、他にもポスター制作やライトノベルの制作など自由に取り組んでいる。

### 【目標を持って頑張る】

模型班は色々なコンテストに参加したり世界大会にも挑戦してみたいという目標を持っている。また、漫画研究同好会は漫画甲子園に挑戦したいという目標を掲げているなど、それぞれ目標に向かって日々活動をしているが、コミュニケーションが疎かにならないよう、皆の意見を出来るだけ取り入れて制作することを心掛けているそうだ。

### 顧問からの一言

和気あいあいとした環境の中で、自分の好きなことに一生懸命に取り組んでもらいたいです。また、男子校ならではの他校にはない一体感のある部活になればと思っています。

**【地道な努力で部員増!】**  
現在18名の部員をまとめる部長の青木さん。入部時は青木さん1名しか部員がいなかったそうだが、クラ

スメイトに声を掛けたり、新入生の歓迎会では目立つポスターを作成したり、勉強会を実施するなどして部員を地道に集めてきたそうだ。

## 「一手一手に情熱を込める」

神奈川県立保土ヶ谷高等学校  
囲碁将棋部



### 【将棋への思い】

今回の取材で将棋に対するひとときわ熱い思いを語ってくれたのが、四間飛車(しけんびしゃ)が好きだという部長の松平さんだ。松平部長は、「将棋は個人の戦いで、対戦中に難しい局面を打破することが楽しい」と語り、穏やかな口調ながら内に秘めた情熱を感じさせてくれた。

将棋を始めたきっかけは、コンピュータ将棋からという部員もいるが、出会いにはみなある共通点がある。それは将棋を初めて教えてくれたのが、お父さんやお爺さんなど『家族』ということだ。小さいころ家族に将棋を教えてもらった温かい思い出が、将棋を好きになるきっかけになった部員が多い。もしかしたら部員たちも将来、自分の子供に将棋を教える日が来るのかもしれない。

### 【心強い指導者の存在】

この部には心強い2人の指導者がいる。顧問の石原先生と八幡さんだ。

八幡さんは地元の方で、昨年まではボランティアとしてこの部に向いていたが、今年からインストラクターとして正式に部員の指

導にあたっている。まだまだ未熟な部員にとって、実戦を想定した指導のもと、一手一手丁寧な解説してくれる頼もしい存在だ。

顧問の石原先生は、技術面だけでなく精神面もサポートしてくれる良き理解者である。時には厳しく、時には優しく部員に寄り添い、信頼関係を築いている。こうした指導者に支えられているからこそ部員達は楽しく活動ができるのだ。

### 【大会が僕たちを育てる】

年間を通して参加する大会や研修会が多く、5月は

全国高総文祭の県予選、6月は高校竜王戦の県予選、11月は新人戦の個人予選、12月に同大会の団体戦に出場する。また、段級位認定戦となる県の高校将棋研修会にも参加する。今年5月全国高総文祭の県予選(個人戦)では、C級に4名が参加したが残念ながら予選敗退となってしまった。しかし、インストラクターの八幡さんからは、負けても得るものは大きいと指導されている部員達は、この敗戦を糧に今、卒業した先輩達の成績を上回る昇格を目指してがんばっている。

### 顧問からの一言

部活動での経験を活かして、一人一人の目標に向かって努力してもらえばと思います。

# 数字シトリパズル

弁慶に数字だけで書かれた歌があります。

「八万三千八三六九三三四四 一八二四五十二四六 百々四億四百」  
 山道は 寒く 寂しし 一つ家に夜毎に白く 百夜 置く霜 と読みます。  
 今回はこれを使ってシトリを完成します。太い線に沿って渦巻きのように中央に向かってマス  
 を埋めて行きます。使うのは1～10の数字だけ。例えばサミシイは3・3・4・1になります。単語は  
 全てフルに入れます。1・4(石)の次から続けてゴールまでシトリを完成してください。

START 3 (さ)	6 (む)	1 (い)	1 (い)	4 (し)					
			GOAL						



次のような言葉が入りますよ

- ・名古屋
- ・虫
- ・七色
- ・緑
- ・染み込む
- ・晰く
- ・野菜
- ・城
- ・紙魚
- ・品
- ・獅子
- ・意味なし
- ・虚しい
- ・社
- ・仕込む
- ・悔いなし
- ・箸
- ・露西亞
- ・牢屋
- ・鯨
- ・黒い

## 編集後記

YSeYeも創刊一周年を迎えることとなりました。これもひとえに皆様のご支援の賜物と感謝しております。私達はこの一年、情報系、デザイン系の特集、企業からのエールを通して、様々な夢を語る事ができたのではないかと自負しております。また今号の記事にも書きましたが、『すぞい仲間たち』の取材も20部活。たくさんのすぞい仲間たちに出会うことができました。好きなことを続ける。口で言うのは簡単ですが、続けるだけ好きになることはとても難しいことです。好きを見つけた人たちがどんなに明るく、楽しく日々を過ごしているか。その一瞬に触れることができた私達はとても幸せでした。一ヵ月後には夏の増刊号、そしていよいよYSeYeも二年目に突入します。これからもYSeYeをよろしくお願ひします。

YSeYe編集長 佐藤 伸造



## 「部活があるから学校が楽しい」

横浜清風高等学校  
アニメーション部



### 【セル画制作が出发点】

学年の隔てなく机を向かい合わせ、思い思いにイラスト制作をしながら、気の合う仲間とおしゃべりに花を咲かすアニメーション部。1年から3年まで総勢15名が活動している。

創部当時はアニメーションセル画を制作する部活だったそうだが、商業アニメの制作がデジタル化した現在では、セル画制作を好む仲間の入部が少なくなってきたので、今は、アニメや漫画にちなんだ手描きイラストや部誌の制作が主な活動となっている。

### 【明るさが自慢】

「同じ趣味を持つ同士だから部内で話をしていると話題が尽きません。それに、明るい子が多いので、部全

体がいつも明るいのが自慢です。」と、話すのは3年生で部長の佐野さん。入学当初は、慣れない高校生活に戸惑いや不安もあったけれど、アニメーション部に入学してからは同じ趣味の話ができる友達が増えて、学校に通うのが楽しくなってきたそう。

趣味を介してクラスや学年を超えて友達が増えたことが部活動を通して得た何よりの収穫だという。

### 【部誌で想いを伝え合う】

同部では、年に3回部誌



を発行している。新入生の紹介を含んだ春号、文化祭で販売する秋号、卒業の前に1・2年生でまとめる在校生号と3年生だけでまとめる卒業生号だ。特に卒業前に制作する2冊は、在校生が卒業生に、卒業生が在校生にメッセージを書くという趣向で、先輩後輩で交代し合うのが部の伝統となっている。部の活動内容が時代の流れで変化しても、代々仲が良く、まとまりのよい部の雰囲気は保たれてきたからこそ続けられる伝統なのだろう。

### 顧問からのひと言

部誌の画力は玄人はだしです。全員で協力し合って自主的に活動しています。





 **横浜システム工学院専門学校**  
〒241-0826 横浜市旭区東希望が丘128-4 TEL: 045-367-1881 E-mail: info@yse.ac.jp  
<http://www.yse.ac.jp>