

# YSE *eye*

YSE QUARTERLY MAGAZINE

【ワイエスアイ】



イラスト：情報デザイン科  
新井 穂高 さん

vol. 10

| 2018年 新年号 |

winter issue 2018



「樽池自然園」撮影：学院長

# ICT×IoTでイノベーションの時代へ

株式会社フューチャーネットワークス 代表取締役  
一般社団法人神奈川県情報サービス産業協会 副会長

中山 いその

明けてまして

おめでとうございます。

神奈川IT企業340社が会員の神奈川県情報サービス産業協会の副会長を務めております。

私は奄美大島出身で高校を卒業して予備校に通うために横浜へ初めて上京しました。

右も左もわからない都会でアルバイトをしながら予備校に通うのはかなりハードルが高く、おしゃべりをするのも恥ずかしいくらいでした。そんな私は現在社員34名を抱える会社を営んでおります。きっかけとなりましたのが、予備校に1年通学した後、再度受験に失敗し大学を諦め、保険の代理店の会社へ就職して15年勤め、その社長に背中を押して頂いたからです。

入社当時はワードプロセッサINEC「文豪ミニ」で文書作成などを行っており、その後これからはPCの時代になるという事でWindows2.0を導入し、夜間または日中パソコン教室に通い、仕事をしながらBasic言語を学びました。

代理店の顧客管理システムを開発し、コンピュータの素晴らしさ、ワクワク感を覚え、拒むことなくこなしていたのもコンピュータに出会えたからだと思います。可能はない、何かしら見いだせるという事を教えてくれました。それが現在の私の姿勢でもあります。不可能と思うと行動が制限されてしまいます。

現在の株式会社フューチャーネットワークスはインターネットが日本到来の頃に設立しました。今年で21周年になります。今年でIT業界に携わってつくづく思う事は、業種に関係なくさまざまな分野にITは関連しており、問題を解決してくれる一つの手段であるという事です。お客様の問題解決の手段に携わっている、我々に頼っていただけける、解決することで喜びをお互いに味わえる、会社を営んでいてこんな嬉しい事はありません。社員全員が幸せである事、そしてお客様も幸せであることを経営方針で掲げております。

ITは現在ICTとも言われておりますが、今後はICT×IoTでロボット、ビッグデータ、AIとあらゆる分野に展開され、個人の生活環

境、様々な業種の企業様に大きく関連していきます。今年もICT業界の動きが楽しみであり、多くの学生の皆さんが不可能はないことにチャレンジし、成長されることを期待しております。ICT×IoTの先端の第一人になられることを願っております。



## 筆者略歴

- 1981年 保険代理店入社
- 1991年 産能短期大学通信教育課程 情報処理コース卒業
- 1996年 株式会社フューチャーネットワークス設立
- 1997年 保険代理店退職
- 1998年 株式会社フューチャーネットワークス 代表取締役就任
- 2017年 一般社団法人神奈川県情報サービス産業協会 副会長就任

## 学院長コラム

# 一年の計創りと努力を楽しもう！



横浜システム工学院専門学校  
学院長 杉山 勝巳

新年おめでとうございます。

一年の計は元旦にありと言われていますが、皆さんはすでにお決めになりましたか。デジタル社会が大きく進歩発展する中であって、皆さんの行く先にはAI時代が待ち構えています。それだけに、自分の希望と共に社会の変化もしっかりとらえ、計画創りを楽しみながら、その実現に向かって取り組んでゆかれる

と、それが日常のリズムになり、さらにはAI時代への適応力づくりに繋がってゆくように思います。

そのためには、毎日、規則正しい生活と運動を続け、体の健康増進と同時に、心の食物とも言える授業や読書を通して、基礎学力を高めながら、先人の教えを学び、視野を広げ、表現力も豊かにし、心の健康増進に努めたいものです。特に、AI時代の活躍を囑望される皆さんは、知恵の泉ともなる読書の魅力や大切さを早いうちに自覚され、一冊でも多くの古今の名著を読んでおかれると、それが血となり肉となり、活力源として必ず役に立つ時が来るでしょう。

高校卒業後の進学先として、大学進学と専門学校進学の違いが自分に合っているのかを検討する際は、まず、将来希望の職業に就くためにはどのようなスキルを身につけておかなければならないのか、それをかなえる学び方、AIと共生できる創造力や臨機応変力、コミュニケーション力などが身にづく学び方ができ、社会から求められている学修歴をアピールできるところがお奨めです。

各界で活躍中の若者だけ見ても、自分が夢中になれるスキルを自信の持てるレベルまで磨き上げるこの大切さが伝わって参ります。

私事になりますが、昨年は毎日1万歩以上歩くこと、部活の朝練のように早めに出て、時間をかけて新聞に目を通すこと

を続けてきました。が、本年も日々のリズムの呼び水として楽しんでゆきたいと思っております。また、読書をしていると、知らないことの多さに気づかされます。それだけに、新年は読書を楽しむ時間を増やし、アイディアの泉創りに努めたいと思っております。

学校運営面では、ABC(All Better Change)マインドを堅持し、皆様の期待に応えられる職業実践的情報化人材の育成に取り組んで参ります。

皆さんには、1年の計に向かつて、充実した高校生活、かけがえない友達づくりや思い出づくりなどに努めながら、自分づくりを楽しまれることを祈念いたします。

# あらためて思う専門学校教育の良さ

私は、青年海外協力隊で2年2か月アフリカのガーナで理数科教師をした後、筑波研究学園専門学校に12年、岩崎学園情報科学専門学校に9年、横浜システム工学院専門学校に8年、合計29年間専門学校で教鞭をとり、現在は大学で教えています。あらためて、大学には大学の良さがあり、専門学校には専門学校の良さがあるとつくづく思います。

専門学校の良いところの一つ目は、専門学校では入門教育の段階から少人数で、教員との距離感が近い形で教育が受けられることです。二つ目は、入学時点から、卒業後の就職を意識した生活・学修習慣ができることです。三つ目は、学びが具体的であるこ

とです。一般的に専門学校生には即戦力性、大学生には長期戦力性と広い視野が求められています。専門学校生には、具体的な技術を身に付け、使いこなし、結果を出せる力が期待されます。そのためには、目標が具体的で、何をすべきかがはっきりしている学びの積み重ねが最適です。広い視野は、具体的な仕事を通して自信を身に付け、即戦力から長期的戦力に成長していく過程で身に付きま

す。 昨今、大手の電機メーカーや自動車メーカーやIT企業の隆盛と失墜がニュースで報道されるたびに、現在の企業が、世界的な視野で動かざるを得ないグローバルビジネス力と日本的なファミリー経営力や

日本人の得意とする丁寧で職人的なものづくり力とのバランスの難しさを感じますが、「志」のある企業は必ず復活します。

働き方や生き方は時代とともに変わることも多いですが、若者が生きるために働き、夢を実現しようとする頑張り、そのために学ぶことは、変わりません。その「志」を支える学びの場は、アカデミック教育の大学と職業実践的教育の専門学校と、目的に合わせて確立されてきました。それぞれの教育の質保証のための「第三者評価」の仕組みも作られ、YSEは他校に先駆けてこれに取り組み国際的な認証も受けました。

「志」を持つ学生なら、目的・目標に応じて、日本人にも、留

学生にも、学びの場が開かれています。まずは「志」……新しい年を迎えますが、さて、あなたは何を「志」ますか？



筆者  
仲久保 正人(なかくぼ まさと)  
神奈川工科大学 講師  
本校理事

## 羽田クロノゲート見学



7月19日にIT・ゲームソフト科とロボット・IoTソフト科の1年生が、東京都大田区にある『羽田クロノゲート』の見学に行きました。見学の目的は大きく2つあり、「①ITがどのような現場で活用されているのか?」、「②ITが活用されたことでどのような変化がもたらされたのか?」を理解し、学んでいることや就職活動につなげていくためです。

この見学に関して、1か月前から学生たちに告知していたのですが、学生は「ITのことを学んでいるのに、なぜ物流の現場を見学するのだろうか?」という疑問を持っていましたようで、何人かがその理由を聞いてきました。 「行けば分かるよ」と当日まで、あえてこれらの理由は伝えませんでした。

現地に到着し、企業案内のビ

デオを見た後、2階の荷物の仕分け部分から見学がスタートしたのですが、アテンダントの方から、「このフロアには人はおらず、全て自動処理されています」と、「この設備で1時間に約4万個の荷物を仕分けすることができます」という2つの説明で、ほとんどの学生が1つ目の見学目的を理解した様子でした。

すると、何人かの学生が「今までは作業していた人はどうなったのだろうか? 仕事を辞めることになったのかな?」という新たな疑問を持ったようで、私に問いかけてきたのですが、「その答えは、君たちは既に聞いていると思うよ。でも、気づかない人もいるかもしれないから、明日学校で続きの話しよう」とだけ答え、集中管理室や展示ホールを見学して、90分間の見学が終了しました。

翌日、学校の授業の中で、「ITの活用で人が作業する必要がなくなった現実を見て、疑問を持った人がいたけれど、その人たちは、家電修理やPCキッティングなど、新たに生み出された仕事で活躍していると思う。そうやって、企業は新しい取り組みをして大きくなっていくんだよ」と話すと、学生たちは「なるほど・・・」という表情をしつつも、「ITって人の仕事をなくすわけだから、何となく切ないね」という学生もいました。

さらに続けて、「君たちがよく知っている企業であつても、実は君たちが知らない内容の仕事をしていることが、今回の見学で分かったと思うけれど、実際に見たり聞いたりしてみないと分からない情報はたくさんある。この先に待っている就職活動の中で経験する企業説明会などは、そういういった情報を得て、自分がその企業で働いてみたいと思

えるかどうかを考える機会だよ。だから、企業のことをインターネットで検索するだけでは就職活動をしているとは言えない。自分からアクションを起こしていこう」と伝えました。

物流現場の見学ではあったのですが、「会社のことを知ることって面白いな」、「ヤマト運輸の新しい仕事で働くのもいいかも」などの収穫もあったので、今回の経験や収穫を自分の将来に活かしてほしいと思っています。





取締役 社長室  
室長 粕谷 佳余

皆さん、開けておめでとう  
ございます。

現在当社で活躍されているYSEの卒業生達は、主に運用業務に従事しています。入社後先ずは3年程度、運用オペレータを経験し、その後希望する職種へ配属というスキルパスを採用しています。最新技術のプログラミングやシステム構築などの「開発業務」へは、入社後直ぐに配属させることはありません。何故「先ず運用業務」なのか。ひとつは「システム全体を見渡せる技術者に」という狙いがあります。データ入力から始まりバッチ処理を経て結果を帳票出力するような業務があります。その一連の流れを経験し覚えることで、将来システム設

計やプログラミングをする際、全体の流れを意識した開発の基礎力が身に付くと考えています。これは非常に重要な事です。システム開発では担当が分割されている場合が殆どですが、全体を考慮した設計やプログラミングをしなければならず、後に不具合が発生し修正を繰り返すというケースは少なくありません。

また、テストではなく本番環境に携わることで、少しのミスでも事故に繋がるという緊張感や、事故ゼロを目指すという責任感が身に付き、運用業務はチームワークがとても大事です。連携ミスは即、事故に繋がると考えても良いでしょう。このような環境で業務に従事した社員は、一年後非常に精悍な顔付きになります。頼もしい限りです。

継続的な安定稼働を提供するために日々監視し、障害発生時には連携した素早い対応で復旧させるというシステム運用を経験することは、情報システムに従事する者として非常に重要です。運用業務を経てから開発業務に従事することは決して回り道ではない、と考えています。

## YSE OB ②



FMG運用課 糸崎 直人さん  
平成25年入社(平成24年度卒)

運用保守の仕事をして良かったと思うことが二つあります。

まず一つ目は、大きい企業のシステム運用に関われる事です。

私はIFTECに入社してから、二つの現場の業務に関わってきましたが、二つともテレビCMやニュースで流れているくらい有名な現場です。

大きなプロジェクトが始動してから数週間後、その事がニュースで放送されていた。なんてことも実際にありました。

そして二つ目は、IT業務としてのノウハウを学べることです。

細かなシステムは現場の環境によって変わってきますが、基本的な人の動き方や、コミュニケーションの取り方、障害発生時のエスカレーションの仕方などは、どの現場でも変わりません。ですの、一度身についたノウハウは、どの現場に行っても必ず役に立つので、次のステップアップを有利に生かすことができます。

技術的な面では、まだまだ未熟者なので、現状維持ではなく、日々精進をモットーに、少しでもスキルアップ出来るように業務を遂行して行きたいと思っています。

## YSE OB ③



FMG開発課 松川 晃太さん  
平成20年入社(平成19年度卒)

私が現在行っている業務は、某WEBシステムの保守開発です。「保守業務を実施

する際に重要な事は、幅広い知識が必要である」と感じています。それは、エラーの対応を行う際にハードウェアやOSだけではなく、そこへ乗っているミドルウェアの知識が不足していると、対処方法がわからず迅速な対応を行えないためです。

入社後配属された現場は、現勤務先で3拠点目になりますが、この場所へ配属されるまでは、監視業務、運用業務

## YSE OB ①



FMG運用課 藤原 基さん  
平成28年入社(平成27年度卒)

私は2学年の11月頃から入社し、学生でいながら現場に配属されました。現場での作業は、オペレータとして勘定系システムに触れています。

主に処理の実行や、エラーが発生せず処理が全て終了するように監視をしています。日々、業務を行う中で、確認や記録、責任を持って処理を行うなど、運用業務において必要な基本を学ぶことが出来ました。

将来的に、オペレータよりも高度なエンジニアを目指すため、セキュリティをはじめ、様々な技術を勉強し、成長していきたいと思っています。

を経験しており、監視業務では空いている時間にサーバ構築を、運用業務ではプログラムの勉強しておりました。どちらも、現在行っている業務で活かされており、良いスキルアップが出来たのではないかと思います。これからも、業務での経験を吸収しスキルアップ出来るらと思っております。

株式会社IFTEC イフテック

〒104-0061

東京都中央区銀座1-19-12

銀座ガラスゲート9階

<http://www.iftec.co.jp/>

「シリーズ I T お仕事図鑑」  
第3回はオペレータ編です。

オペレータ (Operator) とは、一般的には何かを操作する人のことです。Operator を英和辞典で調べてみると「(機械・装置などの) 操作係、運転者、技手、オペレーター、運転手」とあります。IT 業界にもシステムオペレータという仕事があり、単にオペレータとも呼ばれています。では、オペレータという人はどんな仕事をしているのでしょうか？

皆さんは、銀行の A T M (自動預金預払機) からお金を引き出したことがありますか？ A T M は、銀行だけでなくコンビニエンスストアなどにも設置されていて、24 時間いつでもお金を口座に入れたり、口座から引き出したることができるようになっていました。では、みなさんの口座の情報はどこ

にあるのでしょうか？ それは、各銀行のコンピュータが管理しています。ということは、各銀行のコンピュータは、24 時間動き続けていることになりまます。しかし、コンピュータといえども機械です。故障したり、誤動作したりすることが考えられます。そこで、コンピュータが正しく動作し続けるように見張っている人がいます。これを監視業務といい、オペレータと呼ばれる人の仕事の一つになっていきます。

オペレータのメインの仕事は、コンピュータに仕事をさせることです。コンピュータは命令を出さないと動きません。そこで、コンピュータに仕事の命令を出し、計算などの仕事をさせ、帳票と呼ばれる書類を出力させるといいう仕事をオペレータの人々が行っています。

皆さんは、コンピュータという

とパソコンをイメージすると思いますが、銀行で管理する口座などのデータは膨大で、パソコンよりもはるかに大きく処理能力の高い「ホストコンピュータ」という種類のコンピュータでデータを運用管理しています。ホストコンピュータを動かすには、コマンド(命令)をキーボードから入力したり、仕事を指示するためのコンピュータ言語である JCL (ジョブ制御言語) を使ったりします。こうしたコンピュータの操作技術に加えて、システムをスムーズに運用するため、システム全体を把握する能力もオペレータに求められています。近年、IT 環境は複雑化、多様化、大規模化する傾向にあります。クラウド化などの仮想化技術の進展でサーバやネットワークに関する新しい知識も必要になってきています。

実際にシステムを動かしている



筆者：専任教師 青木 聡

# アニメーションの歴史

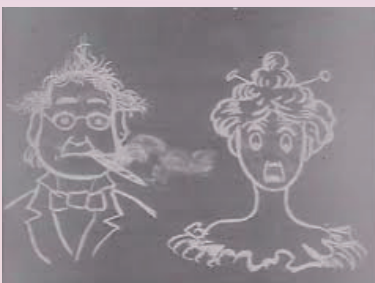
## 第3回 世界初のアニメーション映画 前編

前回は映画フィルムが実用化される前の「映像玩具」と呼ばれている、様々なアニメーションを再生する道具を紹介しました。今回は映画フィルムとしてのアニメーション映像についてお話しします。

フィルムを使用した映像は 1891 年にアメリカのトーマス・エジソンが発明した「キネトスコープ」(画像 1) が最初だといわれています。これはキネトグラフという機械で撮影したフィルムを箱の中で動かして、観客はその箱を覗いて見るというものでした。その後 1895 年にフランスのリュミエール兄弟がスクリーンに映写する「シネマトグラフ」を発明しました。これが現在の映画の始まりといわれています。



画像 1 「キネトスコープ」



画像 2 「愉快な百面相」

そして世界初のアニメーション映画といわれている作品が、1906 年にアメリカのジェームズ・スチュアート・ブラクトンによって公開されました。「愉快な百面相 (Humorous Phases of Funny Faces)」(画像 2) というタイトルで、黒板にチョークで絵を描いてコマ撮りをしたものと、人の形に切り抜いた絵を少しずつ動かしてコマ撮りした技法で出来ていました。また、一部には黒板に絵を描く実写映像も含まれています。そして 1908 年にはフランスのエミール・コールが「ファンタ

スマゴリ (Fantasmagorie) (画像 3) を発表しました。これは、絵だけで制作された世界初のアニメーション映画になります。紙にインクで絵を描いて、白黒反転して上映したといわれています。(ファンタスマゴリとは、それ以前に流行していた幻灯機で幽霊などを映写する見世物のこと)。現在、世界初のアニメーション映画はこの 2 つの作品とされています。どちらも短い映像で、動画サイトなどで見ることが出来ますので一度ご覧ください。エミール・コールはその後「ファントローシユ (Fantoches) 操り人形とい



画像 3 「ファンタスマゴリ」

う意味」というアニメーションをシリーズで公開しました。この「ファントローシユ」というタイトル名は、アニメーションの元祖を象徴するものとして、2 年に 1 度スイスで開催される、「ファントローシユパードン国際アニメーション映画祭」や、日本で 1975 年に発刊されたアニメーション専門誌「季刊ファントローシユ」(1980 年に休刊)などにその名前が使われています。エミール・コールのアニメーション映画は世界各国で上映されて、1912 年(明治 45 年)に日本で最初に公開されたアニメーション映画は、エミール・コールの作品だといわれています。

その後の各国のアニメーション作家は、エミール・コールの作品を見て学び、影響されていたと考えられています。現在皆さんが見ているアニメーションは、1900 年以上前にこの 2 つの作品から歴史がスタートしたのです。

コンピュータに関することは何でもできる

神奈川県立相模原総合高等学校 コンピュータネットワーク研究部



【多彩な活動内容】

コンピュータネットワーク研究部は、コンピュータに関することは何でも自由に行いたいことができる部活動で、その主な活動内容としては、Officeソフトを活用したコンテンツ作りや、プログラミング、ペントレットでイラストを描くなどの多彩なものです。

一方、秋の文化祭では、オリジナルのシューティングゲームを発表したり、レゴブロックのマインドストームでロボットのプログラミングを披露し、来校者に体験してもらったということでした。

【気軽に楽しめる雰囲気】

男子生徒が中心のため部員同士仲が良く、気軽に参加できることや、先輩後輩が分け隔てなくお

互いに教えあったり、最近の時事ネタも共有するなど、意見交換や情報交換を楽しんでいました。



【部活でスキルアップ】

学校の授業よりも部活内容のレベルが高いため、コンピュータが好きな部員にはとても魅力的な場所となっております。部員の中にはゲームが好きな生徒やイラストを描くことが好きな生徒が多く、将来はプログラマー、ゲーム

ムプロデューサーなどを志望する部員も多くなるようです。日々の部活動でスキルアップを目指し、在学の資格取得にも挑戦したいと、意欲と活気に満ちた仲間たちでした。



顧問からの一言

部員が増えて活気が出てきたので自由に部活を楽しみ、今後はスキルアップを目指して資格の取得にも挑戦してほしいと思います。

自由楽しく絵を描く部活

神奈川県立中央農業高等学校 漫画文芸部



【その歴史は30年以上】

漫画文芸部の主な活動は、漫画と小説を掲載する部誌「いろはにほへと」を年1回文化祭で発表することです。歴史は古く30年以上も続いており、卒業生にはプロの漫画家になった方もいます。



現在の部員数は18名ですが、その内10名以上が一年生の新入部員でした。新入部員が増えたのは、兼部やアルバイト、実習などがあったりも活動しやすいことが大きな理由で、部員数が増えたので、昨年と比べると

活気のある部活になったということ。通常の活動としては、週2回、放課後にイラストや小説などを自由に制作して、画材なども豊富に揃っています。学校行事のポスターや地域の交通安全のポスターの制作に参加したり、文化祭では部誌の他に、部員が描いたオリジナルポストカードも販売したようです。



【自由な雰囲気活動】

漫画文芸部の雰囲気と言葉で表現すると、「個性的な人たちが集まり、お互いの技術を競い合い

【今後の目標】

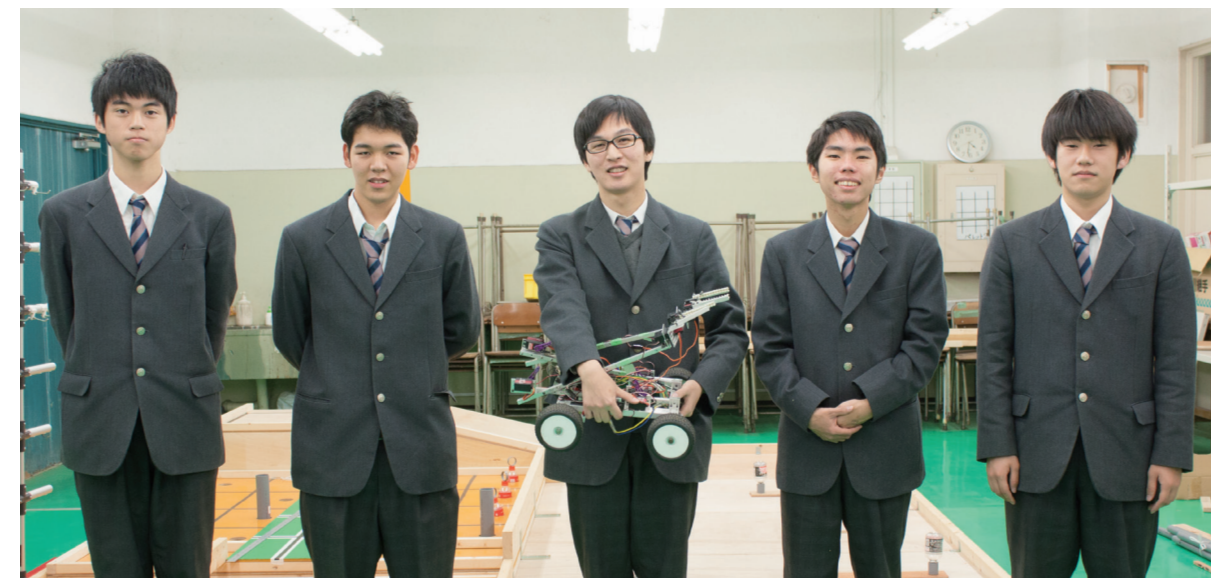
今後の目標は、と聞くと「今までコンテストに応募していなかったのですが、後輩が多く入部したので、イラストコンテストや漫画甲子園にチャレンジしたいと思っています。」とこやかに答えてくれました。

顧問からの一言

自由に絵を描いて、部活動を楽しんでください。

### 全国ロボット大会の常連校

神奈川県立藤沢工科高等学校 メカトロニクス部



【ロボット競技大会の常連校】

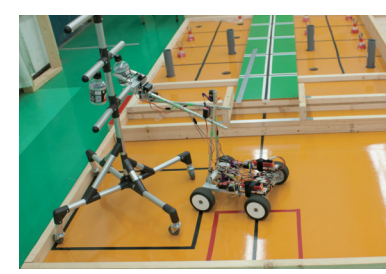
メカトロニクス部は、全国高等学校ロボット競技大会に出場している常連校です。

主な活動内容は、大会に出場するためのロボットを製作することで、毎年4月にその年の課題が発表されると、まずは9月に行われる県の予選会に向けて準備を始めることです。そのため、夏季休業中もロボット製作に没頭することもありますが、10月はいよいよ本戦です。

#### 【大会出場準備の苦労】

情報通信系や生産技術系の部員が在籍しているので、プログラミングや機械操作などは、それぞれの得意分野を活かすことができますが、一番大変なことは、本番と同じコースを部屋に再現すること、どのようにして課題をクリアするかアイデアを出すこと

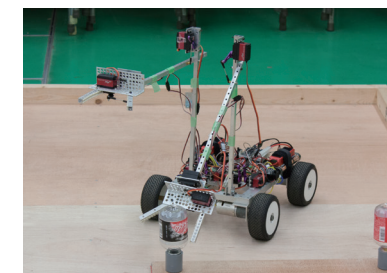
で、コースづくりやアイデアを考える作業は部員全員で協力して行うことでした。大会のレベルが毎年上がっていくようで、県代表として大会に出場するには、このような作業も必要なのだと感じました。



全国大会に出場することで、他県の学校のレベルやアイデアを知ることができたり、参加者と交流することで、自分たちならではの有意義な時間を過ごせているようです。

今後、大会に出場するためにも、部員同士が互いに

に話し合い、連携することでアイデアを生み出し、より良いロボットを製作して、進学や就職に繋がってほしいと、将来の抱負を語ってくれました。



#### 顧問からの一言

各自得意分野を活かしながら役割分担をして、みんなで協力してモノづくりをしてほしいと思います。

### 20年以上の伝統を誇る部活

神奈川県立新羽高等学校 漫画研究部



#### 【20年以上の伝統】

漫画研究部は、20年以上の歴史と伝統がある部活です。現在、部員は全員女子で一年生4名、二年生1名、三年生5名の10名で活動しています。

#### 【毎月部誌を発行】

漫画研究部の主な活動は、月に一度約30ページの部誌「かまめ」を発行することです。内容は部員がそれぞれテーマを決めてマンガを描きました。作品を見せていただいたところ、スクリーンションを使うなど凝った



描き方をしていました。部誌を毎月発行するためには、締切りの管理が重要で、それが部活としてしっかりしているようです。

文化祭では部誌の他に、ラミネートカードやポストカードを販売し、また、来校者からのリクエストでイラストを描くというイベントを行い、好評を得たということで行われるイベントのポスターや交通安全のポスターを描くなどの活動をしているということです。

#### 【先輩、後輩も分け隔てなく仲良く活動】

部員は、同じ趣味（ゲーム好きや漫画好き）の生徒が多く集まっているので、いつも楽しく活動しています。そのため部の雰囲気は明るく、先輩、後輩も分け隔てなく接することができ、中にはコミケ（コミックマーケット）に参加する部員もいるようです。

「今後は、漫画研究部として様々なコンテストに応募したいと思っています。」和やかな中に期待感を抱かせる楽しい仲間たちでした。

#### 顧問からの一言

部員には、部活動以外にも学年やクラスを超えた付き合いをしてほしいと思っています。

# サッカーのルールを知って楽しもう!

2018 FIFA World Cup Russia

FIFAワールドカップが、2018年6月14日～7月15日にかけて、ロシアで開催されます。東ヨーロッパでは初の開催となります。日本もアジア地区予選を突破して本大会に出場します。

## 分かりにくいオフサイド

分かりにくいルール!それが「オフサイド」です。オフサイドは元々ラグビーのルールで「まちぶせ禁止」を意味します。ラグビーでは「ボールよりも前でプレイしてはいけない」、サッカーでは「ゴールラインから2人目の守備選手よりゴール側でパスを受けてはいけない」というルールになります。なぜ、このようなルールがあるのでしょうか。それは、相手ゴール前でボールをまちぶせて味方からパスをもらえば簡単にゴールを狙えるからです。これではお互いにボールを蹴りあうだけのつまらない試合になってしまいます。そうならないために「オフサイド」のルールがあるのです。

「オフサイドポジション」とは、「相手陣内、ボールより前、2人目の守備選手よりもゴール側」の場所になります。



守備選手とGKの前後が入れ替わるときが「まれ」にありますが、その時のオフサイドラインはGKになります。



オフサイドポジションにいる攻撃選手がプレイに関与していない場合は、オフサイドになりません。

攻撃選手はオフサイドポジションギリギリの場所からパスが出たと同時にすばやく前に移動してボールを受けます。見た目にオフサイドに見えますがオフサイドではありません。これが視聴者に「今のオフサイドじゃないの?」と思わせる要因となっています。審判はしっかり見えています。審判を信用してサッカーを楽しみましょう。

サッカーには、他にも分かりにくいルールや用語が沢山ありますが、それはまた次の機会にしたいと思います。

筆者:専任教師 富永英世

## ゲーム好きが集まる部活

川崎市立幸高等学校 コンピュータ部



コンピュータ部は、一三年生の合わせて12名で活動していますが、部員はゲーム好きが多いうことです。活動は、週に2日と少ないのですが、それぞれの部員が検定などの取得に向けて積極的に活動しており、部員のなかには、ビジネス教養科(旧商業科)の生徒も多く、この部活動の時間

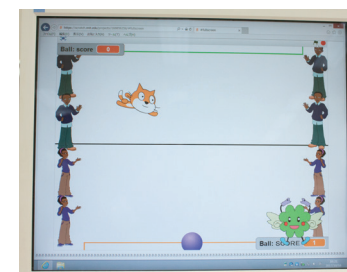


【検定対策に取り組む】川崎市立幸高等学校は、今年新たに誕生した学校です。昨年までは、川崎商業高校でしたが、普通科を併設したことにより、幸高校となりました。

【文化祭でゲームを発表】夏休み中は、午前中の時間を利用して、秋に行われる文化祭で発表する小学生対象のパソコンゲームを、ひとり一作品ずつ、プログラミング言語を使って制作しました。その結果、来場者に大いに楽しんでもらい、盛況のうちに終わったということでした。

を使って検定の勉強をしているようです。また、コンピュータに強い人も多く、勉強も含めてお互いに教えあったり、プログラムのバグの対応を一緒に考えるなど、この時間はコミュニケーションの場としても、とても有意義な時間となっています。今のところ、女子の部員が少ないので、これから、女子部員を積極的に勧誘してゆきたいそうです。

顧問からの一言 部員一人ひとりのやりたいことが異なっていますが、一人ひとりのアプローチで取り組み、コンピュータにより興味を持ってほしいと思います。



【今後の計画】今後は、検定対策を軸に、来年の文化祭で活用できるプログラミングに挑戦してゆきたいと目を輝かせていました。



# YSeYE

YSE QUARTERLY MAGAZINE

| 2018年 新年号 |



yse

検索



文部科学大臣認定「職業実践専門課程」認定校 ISO29990第三者評価認定校

**横浜システム工学院専門学校**

YOKOHAMA SYSTEM ENGINEERING COLLEGE

〒241-0826 横浜市旭区東希望が丘128-4 (TEL) 045-367-1881 (E-mail) info@yse-c.net (URL) http://www.yse.ac.jp

■ IT・ゲームソフト科

■ グローバルITビジネス科

■ ロボット・IoTソフト科

■ ITライセンス科 (通信制)

■ コミック・CGアニメ映像科