

# YSeeye

【ワイエスアイ】



vol.14

| 2019年 新年号 |

winter issue 2019

イラスト  
コミック・CGアニメーション  
寺崎可奈子さん



「山中湖」撮影：学院長

# 鋭気の泉！山に魅せられて

平成の次の時代へ羽ばたく東京五輪世代の皆さん！新年おめでとうございます。

皆さんは、亥年を迎えるにあたり、どのような年にしたいと思いついていますか。自分の夢や希望をかなえるには、後戻りしないように有言実行に努め、周りの人の理解や協力を得られ易いようにしておきたいですね。

さて、20代半ばに登った富士山にもう一度登ろうと思つていると口にする、その都度、年齢的に無理しないほうがいいという周りの声におされ自制していましたが、3年ほど前、思い切つて挑んだと



理事長 学院長  
杉山 勝巳

ころ、気持ちよく登頂でき、まだ大丈夫だという自信が蘇つてきました。登れるかどうかは、自分の気持ちの持ち方次第で、気持ちに体はついてくるものだと改めて再認識し、それ以来時機を見ては、軽い登山や写真撮影を楽しめる時間を持てるように心掛けています。

山を歩いていると様々な場面に遭遇しますが、準備をしつかり行い、無謀な行動さえしなければ、一步一步進むにつれザツクの重さも忘れ、さまざまな光景に心を奪われながら歩き続けることができます。

天気が急変したり、いくつもの難所を越えながら、ピークに辿りつく度に、それまで見えなかった次のピークや景色が見え、それを次々に越えてゆくスリルは登山しているからこそ味わえる醍醐味です。

山頂にたどり着いたときの達成感、尾根を縦走しているときの爽快感。山荘に泊った時は、天気次第で、山頂ならではの夕景はじめ、満天の星や月の流れ、雲海や朝日を浴びた山景などを満喫できます。登山者が山に魅せられる気持ちが分かるようです。本年も、新たな達成感や爽快感を味わいながら心身をリフレッシュし、そこで培った鋭気を本校の教育に存分に活かしてゆきたいと思っています。

それはさておき、このような一步一步の積み重ねは、私どもの日々の過ごし方や学業にもいえるのではないのでしょうか。コツコツと前に進む努力を重ねてこそ、新たな気づきや達成感が芽生え、それが自信に繋がります。次の目標に向かう鋭気がみなぎってくるように思います。

「人の一生は重き荷を負うて遠き道を行くが如し急ぐべからず」という徳川家康の遺訓があ



谷川岳山頂より

ります。まさにその縮図を疑似体験しているような気持ちになります。

明日を嘱望される高校生の皆さんには、夢や希望の実現をめざして、この遺訓のように急ぐことなく、しかし勇猛果敢に歩み続け、その過程で遭遇する試練や感動、達成感を自信と自己成長に繋げ、将来を切り開いて行かれることを祈念して新年の挨拶といたします。

## 人とのめぐり逢い AIに負けない読解力を！

「人生は邂逅なり」これは哲学者亀井勝一郎氏が残した言葉であるが、味わい深いものがある。人間は一生のうちに数知れない人と出会い、また本とも出会う。その一人ひとりとのめぐり逢いが夢になり、絆を結び、その人の生き方や人生観に大きな影響を及ぼすことがある。特に青少年期の中学、高校、専門学校、大学における友人や先生、社会人、本との出会いが人生の方向性さえ決めることもある。そういった意味で青春時代の人と人との出会いは大切にしたいものである。私も中学校時代に出会った先生が学

校教育への興味と職業選択のきっかけになったこと、高校時代の弁論部活動で仲間とともにその時々での社会の現象に懐疑心を抱きどこに課題があり、真実は何かを追究する姿勢を培ったことがその後の生き方にも役立つような気がする。大学受験の当日、たまにたま出会った岡山県出身のH君とは今日まで約60年間、親友として付き合っている。時代や社会の変化が速く、省力化が進み、人と人とのつながり、出会い・めぐり逢い、対面での会話がますます少なくなる若い人たちにはぜひ「人生は邂逅なり」の言葉を心に刻んでほしい。

「AIは万能か」。今、世間にはAI（人工知能）があふれ、「AIブーム」のただ中にある。確かに複雑な問題を瞬時に解く「極めて賢い機

械」は人間の生活の質を高めるばかりではなく、人間を支配し、やがては人間が排除されるのではないかというAI恐慌、AI恐怖論まで飛び出し、産業界における労働力不足や人材不足どころではないという事態さえ懸念されているという。果たして本当に「AIは万能」なのだろうか。「AIが人類を滅ぼす」ことなどあり得るのだろうか。という疑問を持つのは果たして私だけだろうか。数学者の新井紀子氏（国立情報学研究所教授）は著書『AI vs 教科書が読めない子供たち』（東洋経済新報社）でコンピュータにできるのは基本的な四則演算のみで数式に翻訳できないことは処理できないと指摘し、人間の知的活動すべてが数式に置き換えられるわけではなく「AIが人類を滅ぼす」などあり得ないと強調しているという。AIに

は文章の意味や意図が読み解けず、読解力こそ人間がAIに負けない分野なのだとも説いているという。そうすると「AIに負けない能力・読解力」を身につけるためには学校教育の充実が求められるが、他人任せにせず自らが読解力を身につける努力も必要だ。そのためには新書、小説、随筆、古典作品、新聞などを読むことである。日本の古典『徒然草』（吉田兼好）には、示唆に富んだ人生論や社会論が展開されていておもしろい。原文で読むのがいちばん良いが、わかりやすく解説した「使える！『徒然草』」（斎藤孝）や『こころ彩る徒然草 兼好さんと、お茶をいっぷく』（木村耕一）を薦めたい。若者よ、読書などで読解力をつけAIには負けない人間になり、充実した人生を送ろう。



理事  
足立原 泰

| 略歴      |                          |
|---------|--------------------------|
| H 12・4  | 神奈川県高体連会長                |
| H 13・4  | 全国高体連理事                  |
| H 14・3  | 神奈川県立                    |
| H 16・4  | 横浜緑ヶ丘高校長退職<br>横浜地裁民事調停委員 |
| H 22・4  | （学）YSE学園理事<br>司法委員       |
| H 25・11 | 瑞宝小綬章受章                  |



# 駅伝に見るチームプレイ

あけましておめでとうござい  
ます。

いよいよ平成最後の年が  
やって参りました。

正月といえば、一月二日・  
三日に「箱根駅伝（東京箱根  
間往復大学駅伝）」がありま  
す。

私は横浜市神奈川区に在住  
しているので、神奈川大学が  
地元であり、出場するたびに  
応援しています。残念ながら  
ら、応援の甲斐なくシードと  
予選会の繰り返しですが…。

しかし、その神奈川大学も  
一昨年の全日本大学駅伝では  
二十年ぶりに優勝しました。

鈴木健吾選手という大エー  
スを擁しての優勝と世間では  
騒ぎ、箱根駅伝でも一躍優勝  
候補に名乗りを上げました。

この駅伝はその鈴木選手が  
最終8区で東海大学を逆転し  
ての優勝でした。

確かに鈴木選手はすばらし

い走りをし、立派に期待に  
応えました。

しかし、そこまで十七秒差  
でたすきをつないできた1区  
から7区のランナーの一人ひ  
とりが力を出し切り仲間を信  
じて走りきったチーム全員の  
勝利です。これこそがチーム  
ワークではないでしょうか。

今年の箱根駅伝は大学三大  
駅伝の出雲全日本大学選抜駅  
伝と全日本大学駅伝に優勝し  
た青山学院大学の史上初、二  
回目の三大駅伝優勝がかかっ  
た大会になります。

青山学院大学の原監督がか  
つて週刊誌の取材で選手の指  
導法としてこんなことを言っ  
ていました。

一、選手の自主性を引き出す  
ため、話し合いをさせてその  
年のテーマを決めさせる。  
二、目標を明確にさせるため  
のシートを作る。  
三、普段の心掛けは紙に書い

て学生の目につくところに張  
り出す。

四、モチベーションを上げる  
ための最良の方法として成功  
体験を与える。

言ってしまうえば簡単なこと  
ですが、中々実践できること  
ではありません。

特に、成功体験を与えるこ  
とは難しいように思います。  
別に優勝でなくてもいいので  
す。

しかし、成功体験を与える  
のは監督だけではなく、チー  
ムメイトでも可能なのです。  
チームの一員として何をすべ  
きなのかを考え、結果を導き  
出すことがその人にとっては  
成功体験となるはずで。

駅伝はチームプレイです  
が、各区间を見れば個人競技  
です。しかし、その区間で勝  
てばそれで終わりではなく、  
それが次のランナーに引き継  
がれます。自分が実力を発揮

できなければチーム全体に迷  
惑がかけられます。次のラン  
ナーは前走者の分を取り戻そ  
うと無理をしてしまうと、今  
度は自分のペースを失い、さ  
らに深みにはまっていくとい  
う競技です。

チームプレイとは何か？

駅伝はその答えを出してい  
るのではないかと思います。

一人ひとりが背伸びするこ  
となく、自分の持つ力を十分  
に発揮し、チームに迷惑をか  
けない心がけこそチームプレ  
イではないだろうか。

筆者 本校教師 佐藤登志徳



# 平穏であるところへ

お正月は皆さん家族や友人  
と楽しくすごされているので  
はないでしょうか。この楽し  
く穏やかな時間はとても大切  
です。この時間に多くの人は  
幸せを感じるのではないで  
しょうか。この平穏な日々は  
なにもしないで得られたので  
はないと思います。家族や友  
人そしてあなたの日常の積み  
重ねで今という幸せな時間が  
あると思います。

実はITの世界でも「平穏」  
な時間をいかに確保するかと  
いうことはとても大切で高度  
な技術が要求されます。社会  
インフラである通信、電気、  
ガス、水道、交通、金融など  
われわれにとって止まっては  
困るものばかりです。これら  
の社会インフラには必ずIT  
が活用されています。

どれも動いていて当たり  
前、少しでも止まったら多く

の人の生活に影響してしま  
います。この「止めない」ため  
に装置の二重化や定期的に壊  
れそうなどころはないかを予  
防保守と呼ばれる点検をし  
ります。

また、装置の状態を知らせ  
る膨大なデータをAIで分析  
して壊れそうなところを分析  
して、壊れる前に対応するト  
ラブルの未然防止などが行わ  
れています。これらの技術や  
日々の努力はとても大切で  
があまり表にはでてきませ  
ん。そのため人々からその存  
在はあまり知られていない、  
あるいは意識されていないこ  
とが多いのです。

これらの技術や作業に関わ  
っている技術者たちの日々の  
達成感「システムを何事も  
無く安全にコントロールし  
た！」です。その結果として  
人々は生活をいつもどおりに  
続けることができます。

さらに言えることはこれらの  
装置やインフラが安定して故  
障しないということは、技術  
者はその修理などに時間が取  
られず、その時間を未来の新  
しい技術に割く「攻め」に使  
うことができるということ  
です。

実はこのようなことは皆さ  
んもすでにやっていることな  
のです。部活などでスポーツ  
をやるまえにストレッチで体  
をほぐして怪我を予防する。  
あるいは試合に勝つために自  
分のチームの強みや弱みを分  
析して直すべきところがあれ  
ば毎日の練習で直していく。  
強みについてはさらに強化す  
るための練習をして技術面の  
基礎を固めて自信を持って試  
合に臨んでいくなどです。

皆さんは今年、進級する  
人、進学する人、社会にでる  
人、いろいろな人がいると思  
います。勉強や部活、あるい

は新しい仕事でもまずは自分  
の基礎をしっかりと固めて自信  
をつけ、心に余裕を持って次  
のステップのための努力を重  
ねてください。結果として大  
きな達成感が得られるはずで  
す。自分の努力には必ず結果  
がついてきます。努力は必ず  
報われます。

筆者 本校教師

公認情報システム監査人

中村 照栄



# 考え方を換えれば未来が広がる！ 「三人のレンガ積み職人」の話

新年を迎え、皆さんそれぞれ新たな気持ちで自分の目標に向かってスタートしたことを思います。今回は、人は考え次第で充実した幸せな時間を持つことができるという、イソップ寓話の一つ、「三人のレンガ積み職人」の話を紹介します。

一人の旅人がある町に通るかかる、男が難しい顔をしてレンガを積んでいました。旅人は男に尋ねました。「ここで何をしているのですか？」すると男は「見てのとおりレンガ積みだよ。暑い日も寒い日も一日中レンガ積みだ。全くついてない。」旅人はその男に「大変ですね」と慰めの言葉を残して去りました。しばらく行くと、一生懸命レンガを積んでいる別の男に

会いました。旅人が「ここで何をしているのですか？」と尋ねると、男は「大きな壁を造っているんだよ。これがオレの仕事だね。」と答えました。旅人が「それは大変ですね」といたわりの言葉をかけると、男は意外にも「なんてことはないよ。この仕事があるから家族全員が食べていけるのだから、大変だなんて言ったらバチが当たるよ。」と答えました。旅人はその男に励ましの言葉を残して去りました。

さらに進むと今度はいきいきとレンガを積む男に出会いました。旅人は興味深く「ここで何をしているのですか。」と尋ねると、男は目を輝かせて「オレたちは歴史に残る偉大な大聖堂を造っているんだ」と答えました。旅人が「それ

は大変ですね」とねぎらいの言葉をかけたところ、男は楽しそうにこう返してきました。「とんでもない。ここで多くの人が祝福を受け悲しみを払うんだ。素晴らしいだろう！」旅人はその男にお礼の言葉を残して元気いっぱい歩き始めました。

さあ、皆さん、いかがでしたか。三人の仕事はどれもレンガを積むという同じ作業ですが、一人目の男は「やらされている」と感じています。二人目の男は家族を養うという目標を持ち、仕事に誇りを感じています。三人目の男はレンガ積みを通して多くの人の幸せに貢献したいという明確な目標のもと前向きに取り組む、大聖堂が完成したときは大きな達成感を抱けそうでは

すよね。

皆さんも高校生活を送る中で、勉強、部活、趣味、ボランティアなど、様々な経験を積んでいます。生きがいをもって幸せを感じながら行う人もいれば、不満を感じ愚痴をこぼしながら行なう人もいます。そのようなときはこのイソップ寓話を思い出してください。不平や不満を持ち暗く落ち込むか、乗り越えた時の自分をイメージして、それを達成するための輝いた時間となるかは、自分の考え方ひとつで大きく変わるといいます。

筆者

シニアキャリアアドバイザー

梶野 恭久

## AI入門

### 第3回

前回は「機械学習」について話をしました。「教師あり学習」「教師なし学習」「強化学習」の3つに分類することができ、AIが進化していくことが分かりました。今回は「機械学習」を実現するためにどんな方法があるのかについて紹介をします。

皆さんも何かしら問題にぶつかった時、どうやって解決しようかと考えることがあると思います。過去と同じ問題に直面したときには、あの時はああやって解決したな...と思いついて同じ行動をとりますね。プログラムの世界では問題を解決するための手順を表現したものをアルゴリズムと言います。もちろん機械学習にもアルゴリズムがあり、現在も研究がすすめられています。回帰、決定木、ベイズ、クラスタリング、ニュー

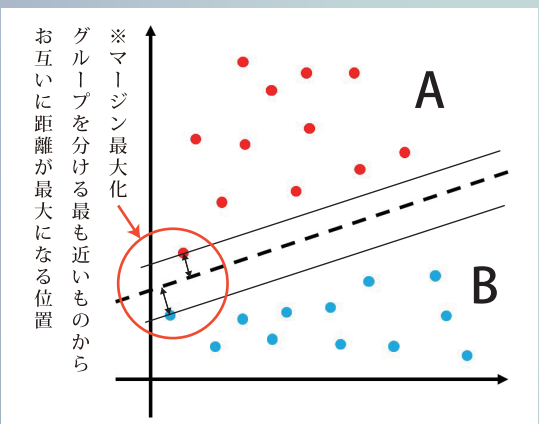
ラルネットワーク、深層学習、アンサンブルと分類方法のアルゴリズムが多岐にわたっています。今回は回帰による分類について話をします。

回帰とは一般的に元の位置や状態に戻るということです。ここでは回帰分析という意味です。多くのデータから傾向を調べ、お互いがどのような関係であるかの予想式を求めます。同じ状況で、新たなデータに出会ったときや将来の予測をするときに予想式をもとに結果を予測することになります。身近な例で言うと、数学の一次関数や二次関数のようなものです。

この予想式を使って、式より上だとAグループ、下だとBグループといったように分類していきます。しかし、データの入力と出力が1対1の関係であれば簡単に求めるこ

とができますが、実際にはいろいろなことが絡み合っているのでも複雑になってきます。そのなかで開発されたのがサポートベクターマシン(SVM)で、現在でも比較的多く使われています。このサポートベクターマシンはAIの第一次ブームに開発され、第二次ブームのときに改良されました。この改良されたサポートベクターマシンがとても優れていて、いろいろなデータに対してでも対応できたため、当時はサポートベクターマシン一色になったそうです。

このサポートベクターマシンは前回説明をした「教師あり学習」の仲間で、データをもとにAグループ、Bグループと分けていきます。このグループ分けするときに「マージン最大化※」になるように式を決めます。これはグループ間の中間に線を引く感じですが、他の手法だとできなかつ



筆者  
専任教師 三輪 基敦



「シリーズ I T お仕事図鑑」第7回は「社内SE」編です。

社内は「会社の中」、SEは「システムエンジニア」をさします。つまり、社内SEとは、会社の中のSEということになります。では、I T お仕事図鑑の第2回で解説したシステムエンジニア(SE)と何が違うのでしょうか？

社内SEとは、自社のシステムの開発・運用・管理を行うSEのことをいいます。一般的なSEが、外部の会社から仕事を請けて開発を行うのに対して、社内SEは自社のシステムの開発を行います。

実際は、会社内にはいろいろなシステムがあり、それらのシステムに対応しなければならぬため、幅広い知識・技術が求められます。会社によっては、P C の設定、ネットワークの配線、ソフトの使い方のレクチャーや機器の故障対

応など、「I T の何でも屋さん」のような仕事をしなければならぬケースもあります。

一般的なシステム開発を行うSEの仕事で大変なことは、「納期を守る」ことです。納期とは、決められた期日の事を指し、システム開発の現場では、開発を依頼した会社に対して、決められた期日までに決められた機能をもったシステムを提供しなければなりません。もし期日に間に合わなかったら、開発を依頼した会社は新しいシステムを使うことができず、契約違反によるペナルティ(損害賠償)を求められることになります。

では、自社のシステムの開発だったらどうか。期限が決められ、それまでにシステムの完成が求められますが、もし仮に間に合わない場合でも損害賠償を求められることはないでしょう。遅

れた原因次第でまわりの理解を求め、社内調整によって機能を限定したり、開発期間を延長するということも可能になります。つまり、一般的なSEに比べると、社内SEは周りの理解を得られやすい分だけ、納期に関するプレッシャーは少ないといえます。

しかし、社内SEは、社内のさまざまなシステムを使いやすくするため、いろいろな部門の人たちからスムーズに情報収集するためのコミュニケーション力が求められます。システム開発に必要な業務知識をはじめ、I T の知識、技術やコミュニケーション力もち、社員の方々に頼られる社内SEは、魅力的な職業ではないでしょうか。

筆者  
専任教師 青木 聡



## CG 四方山話

### 3DCGの未来

皆さん、新年明けましておめでとうございます。この連載も新年ということで、今後のCGについてお話をしたいと思います。これは二つの技術が求められています。一つは物理シミュレーションです。

もともとは科学の分野での様々な計算を可視化する目的で開発が始まったといわれていますが、現在では映画やゲームの分野でも利用されるようになりました。現在では物理シミュレーションを行うソフトウェアが市販されています。その中でも「Real Flow (リアルフロー)」が代表的なもので、主に流体(液体)の動きを計算によって生成することが出来ます。例えば海面の波の動きや川の流れなどをCGでリアルに表現することが出来ます。流体だけでなく、剛体(固体)や粘性のあるものまで表現

することが出来ます。皆さんが映画などで本物の海だと思っていたものが実はCGで作られたものかも知れません。

もう一つの技術はスーパーフォトリアルといわれる一連の表現技術です。どんなにリアルなCGを映画やゲームで見ても、どこか実物とは違う違和感があるものです。特に人間の表現は皮膚や髪の毛、衣服などのリアルな表現は難しい要素が多いので、本物と見間違えうほどに制作をすることはなかなか出来ませんでした。しかし2015年に「Saya」という女子高生の3DCGキャラクターが発表された時に、本物の人間に近いと話題になりました。とくに顔だけではなく、ソックスや革靴の表現に至るまで、こだわった作りが見る人を驚かせました。人間の皮膚などを表現する場合にはテクス

課題となっていたものです。近い将来にはよりリアルなキャラクターが画面の中から皆さんに語りかけてくる日が来るかもしれませんね。

#### 参考サイト

NEXT LIMIT Real Flowのメーカーサイト  
<http://www.nextlimit.com/realflow/>

TELYUKA Sayaの作者サイト  
<https://www.telyuka.com/>

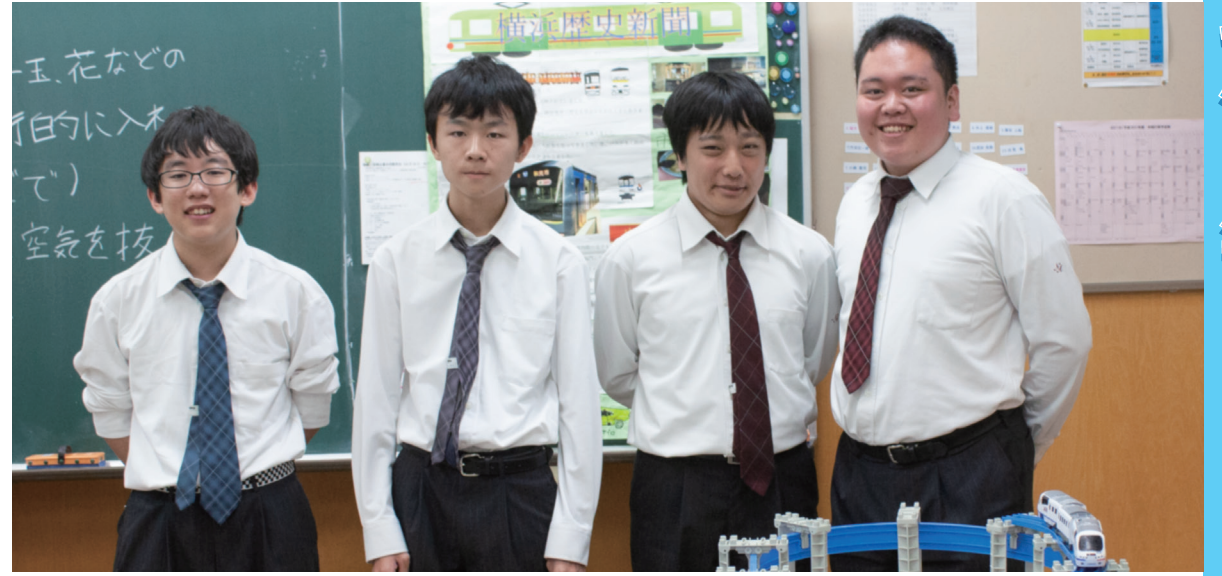
Virtual Human Projects Sayaの関連サイト  
<http://www.logoscope.co.jp/jp/projects/virtual-human-projects>

筆者  
専任教師 馬場 健一



乗り物好きの部員が集まる

旭丘高等学校 交通研究部



鉄道を中心に研究

交通研究部は、鉄道を中心に研究している部活動です。しかし、部員には、鉄道以外に、飛行機やバス。自動車が好きな人もいます。

現在は、1年生から3年生まで、5名の部員で週1回金曜日の放課後に活動しています。

主な活動は、春と夏の冬の年3回、日帰りで「遠征」という名のフィールドワークを行っています。その内容は、鉄道に関する施設を訪問したり、電車を撮影したり、観光などをして、部員の交流を図っています。今までは、横浜市電保存館を見学したほか、大棧橋から船を見て、赤い靴号で横浜港を周遊したり、京急の乗り放題切符を利用して、撮影をするなど、様々な活動をしています。

その他にも学外の鉄道サークルとの情報交換などの活動も行っています。



文化祭で成果を発表

こういった日々の活動の成果を発表するのが、秋の文化祭です。年間の活動をまとめた壁新聞を発行したり、撮影した鉄道の写真を展示しています。他にもテレビゲームの「電車でGO」の初版を体験してもらったり、車体にLEDを埋め込んだ改造ブラレールの展示など、充実した内容となっています。

部員の増員を目指して

今後の目標は、部員の数を増やすことです。同



じ趣味を持つ者が様々な活動を通して、違う学科の生徒と交流できる機会をアピールすることで、部員の獲得を増やしたいとのことです。

顧問からの一言

千名を超える本校の生徒の中で、学科も学年も異なる生徒が趣味を通じて成長していてもいいと思います。

地域との活動を通して

神奈川県立大井高等学校 ボランティア部



年間を通して様々な活動

ボランティア部は現在1年生3名、2年生5名、3年生2名の計10名の部員が、週に2回活動を行っています。

年間を通して様々な活動を行っており、6月の開成町あじさい祭では部活動の発表として手話歌を披露しています。手話歌はインストラクターの指導と、ビデオを使った自主練習で覚えているそうです。8月には大井町からの依頼を受けて、介護の必要な方をお預かりして、介護者の負担を軽減するためのレスパイト



サービスの活動を行っています。選択授業に「福祉」の科目があり、介護実習を行っているので、卒業後の進路に介護の仕事を選ぶ生徒もいるそうです。また9月の文化祭では、手話歌の実演の他にも近隣の施設の方が作ったクッキーの販売なども行っています。12月には神奈川県の大井町ボランティアの大会で活動の発表をするなどしています。

地域の活動に参加

そのほかにも大井町の広報活動のためにビッグサイトで出展ブースのお手伝いをしたり、近隣の介護施設のお祭りのお手伝いをしたり、神奈川県の大井町ボランティアの大会で活動の発表をするなどしています。

部活に入ってから良かった事は手話が出来ることや地域とのふ

れあいでも色々な方から感謝される経験が出来たとだそうです。また将来の夢として福祉分野への進路を考えるきっかけになる人もいます。今後は大井町以外の地域にも活動を広げてゆきたいとのこと。



顧問からの一言

感謝されることを忘れずに、積極的に社会に参加することで、卒業後も色々な経験を続けてほしいと思います。



## 「和気あいあい」で楽しく活動

神奈川県立商工高等学校 写真部



### 休部状態から復活

校名の通り、商業課程の総合ビジネス科と工業課程の総合技術科2つの科が設置されている、神奈川県で唯一の高等学校です。写真部は両方の科から21名の部員が集まり、写真の技術を学ぶために月3回、金曜日の放課後に活動しています。



部のスローガンは、「和気あいあい」です。そのため、科を越えて友人も多く、仲がとて良い部活です。

現在は21名と大所帯となっておりますが、長い間休部状態だった写真部を今の

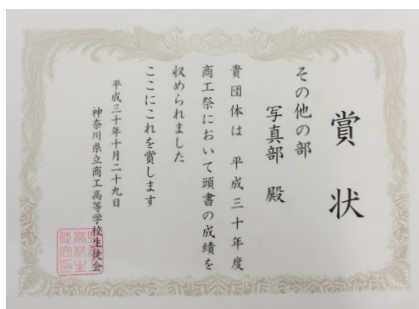
3年生が復活させて年々新入生を増やしてきたそうです。

撮影には一眼レフのカメラを使用している部員が多いのですが、コンパクトカメラで撮影している部員もいて自由に写真を楽しんでいます。

### 文化祭で入賞

主な活動は、学校行事の撮影や、運動部・文化部を問わず、部活動の写真を撮影しています。また6月には、鎌倉に撮影に行ったり、ひまわりが満開の夏には、座間にあるひまわり畑を撮影しました。

文化祭では、学校行事や、部活動の写真の他に個人で撮影した作品も展示されていて、多くの見学者で賑わっています。そういった日頃の活動を発表した成果が認められて、今年の文化祭では賞をいただくことができました。



### 今後の活動について

今後の課題として、高校写真連盟のコンテストに応募していますが、まだ、入賞したことがないので、今後は入賞をめざして、良い作品を撮りたいと日々の活動に励んでいます。

### 顧問からの一言

写真の経験者もいますが、初心者も多い部活なので、たくさん写真を撮って、写真を撮る楽しさや技術を上げていってほしいと思います。

## 気軽に写真を楽しもう

神奈川県立逗子高等学校 写真部



### 新聞を制作して掲示

写真部は週に1回、月曜日の放課後に活動をしています。現在20名の部員が在籍しています。が、3年生は10月の文化祭で活動を終了して1、2年生へ引き継いでいるそうです。主な活動内容は、入学式、体育祭、修学旅行などの学校行事や、他の部活動の試合の様子などを撮影して、「山緑」という新聞を制作して校内に掲示することです。



この新聞は1年間に10回以上発行しています。文化祭では各自が決めたテーマで撮影した作品を展示しています。今年初めの試みとしてカラージュで文字を表すポスターを制作しました。



### 各自で目標を決めて撮影

部活動の雰囲気は自由で、先輩後輩の垣根がなく仲良く活動をしているそうです。自由な雰囲気の中でも各自の目標やテーマをしっかりと決めて、それぞれでスケジュ

ールを考えながら撮影をしています。また、本格的な機材がなくても、携帯カメラで撮影するなどして、気軽に部活動に参加できることも特微だそうです。

### 学校の再編へ向けて

5年後に学校が再編されるため、記録を残す目的で校舎や校内の様子を撮影しています。今後はみんなが自由にコメントなどを書き込める写真の掲示をしたり、コンテストにも参加していきたいとのこと。

### 顧問からの一言

学校が再編されることもありますので、今だからこそ撮れる写真を撮ってほしいと思います。また、写真を通して人とのつながりを築いてほしいと思います。





**新しい表現に出会える**  
美術部は現在2名の部員で週に3回活動をしていきます。基本的には自分で好きなように絵を描いています。先生からテーマや技法などの提案をいただくこともあるそうです。部の活動以外でもそれぞれが漫画を描いたり、手芸で作品を作るなどしているそうです。美術部での活動を通して、発想力が養えたり、新しい表現に出会えることが個人の創作にも役立っているとのことです。



皆さんの似顔絵を描いたのですが、あまりにもそっくりに描けたために、念のため学校からその芸人さんの所属事務所に連絡を取って使用の許可をいただいたそうです。

**アートを体験してもらおう**  
文化祭では作品の展示の他に、来場者の方たちにも創作を体験してもらうために、マーブリングという、液体の表面に絵の具を流して模様を作り、それを紙に写すという技法の体験会を行いました。参加した方には、出来上がった紙で作ったタンブラーをプレゼントしたので、大変好評だったそうです。



**部員を増やしたい**  
今後の目標は、部員を増やすことだそうです。そのためには、美術部の活動内容をもっと知ってもらえるような活動を考えてゆきたいそうです。



**顧問からの一言**  
自分も生徒と同じ年代だったころ絵を描くことが好きだったので、気持ち良くわかりました。時にはスランプもあるようですが、そんな時こそ視野を広げて、新しい表現の幅を広げてほしいと思います。

# サッカーのルールを知って楽しもう!

YSEコラム

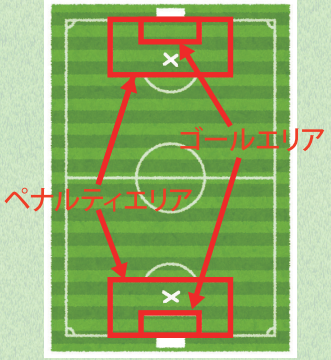
## 「PKのルール」

サッカー日本代表は、2019年1月のアジアカップ、2020年の東京オリンピック、更には2019 FIFA女子ワールドカップ(2019年6月7日から7月7日にかけてフランスで開催)と益々盛り上がりを見せています。

サッカー観戦中に一番盛り上がるのは、やはり得点シーンでしょう。その中で、ペナルティキック(PK)によるゴールも少なくありません。キッカーとゴールキーパーが1対1で対決するゴール確率が非常に高い場面です。ゴール確率は80%とも言われます。しかし、キッカーはただ蹴るだけではなく、ゴールキーパーもただ守るだけではありません。そこには、細かいルールが存在するのです。今回は、PKのルールについて、話したいと思います。

### 【ペナルティエリアとは】

ゴールキーパーがボールを手で扱える範囲です。キーパーもこの範囲の外でボールを手で触るとハンドになります。ちなみにペナルティエリアの内側にあるゴールエリアは「ゴールキックをゴールエリアの白線上から蹴る」時に利用します(元々はキーパーを保護するためのエリアで、キーパーは、このエリア内で少しでもタックルをうけるとキーパーチャージとして反則をもらっていました。しかし、現在はゴールエリア内でも他の選手と同じように少しのタックルでは反則を取ってもらえなくなりました)。



### ①PKになる場面

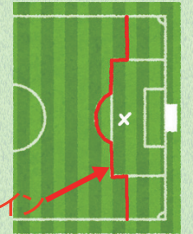
PKには2種類あります。1つはペナルティエリア内で守備側が反則をしてしまった場合。2つ目は試合で決着がつかなかった場合にPK戦となります(PK戦は複雑なので、またの機会にします)。

### ②キッカーのルール

- ・前にボールを蹴らなければいけません
- ・助走の段階でのフェイントはルール上問題なく、助走が完了した後のボールを蹴る際のフェイントは反則となります(イエローカード)
- ・二度続けてボールを蹴ることは禁止です。キーパーが弾いたボールを蹴るのは、反則になりませんがクロスバーなどに当たって跳ね返ったボールを蹴った場合は二度蹴りと見なされ、相手チームに間接FKが与えられます

### ③キッカー以外の選手のルール

- ・キッカー以外の選手(攻撃側も守備側も)はある一定の距離(10ヤード:0.91m)ボールから離れなければいけません。また、キッカーの視界に入るキックの位置からタッチラインまでの間も立ち入りが禁止されています。キッカーがボールを蹴るまで、このエリアに入る事はできません



### ④ゴールキーパーのルール

「キッカーが蹴る前にゴールキーパーは動いてはいけない」とよく言われますが、正確にはキーパーはゴールライン上であればキック前でも動いて問題ありません。前に出してしまうと反則となり、警告され、やり直しになります。

このように、キッカーもゴールキーパーもルールに注意しながらPKを行うのです。これらのルールの間隙を狙ったタップ・ペナルティというプレイもあります。

### 【タップ・ペナルティ】

1人目のキッカーが前方にボールを軽く蹴り(タップ)、もう1人が後方から走りこんでシュートするトリックプレーです。成功した例が何件かあります。これは、ルールに則っていますので問題ありません。

PKはキッカーとゴールキーパーの心理戦とも言われます。左右、はたまた中央、どこに蹴るのか読みあいます。最近では、どちらに蹴るかデータ分析しているとも聞き、成功率が下がっているとも聞きます。緊迫した中で、PKを決めるためには、技術だけではなく、心の強さも必要なかもしれません。

筆者:専任教師 富永英世



# YSeYE

YSE QUARTERLY MAGAZINE

| 2019年 新年号 |



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

**横浜システム工学院専門学校**

YOKOHAMA SYSTEM ENGINEERING COLLEGE

■ IT・ゲームソフト科

■ ロボット・IoTソフト科

■ AI サービス活用科

■ グローバル IT ビジネス科

■ IT ライセンス科 (通信制)

〒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