一宮西高新聞

発行所
愛知県立一宮西高新聞部
一宮市萩原町串作河田1
電話一宮（68）１１９１
株式会社　大東社
電話一宮（62）１１６８

教科書・補助教材・一般書籍・雑誌
文具・事務用品・家具・教材
松清本店
稲沢市高御堂1-2-1
電話 0587-32-0048
FAX 0587-21-7419

卒業おめでとう

多様な人との出会いを求めて

校長　北山　ゆり

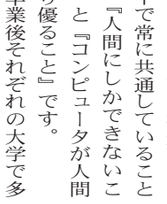
私たちに感動と多様性の在り方を考えさせてくれたラグビー・ワールドカップ・日本代表チーム。様々な国籍をもち、様々な歴史や伝統、文化などを背負いながら、同じビジョンを共有し、それぞれが自分らしさ（長所や強み）を生かす場所（ポジション）で輝く。そこに至るまでには、相当な意見のぶつかり合いや葛藤があったと思います。自分を知り、お互いを知り、議論を重ね、揺るぎない目標を共有し、一つになっていく―これが「one team」の真意だと思います。

そうはいっても、私たちは常に他と比較して自分を考えてしまい、多様性が広がると逆に、「自分は何者なのか」という不安に陥ったりします。元陸上選手の為末大さんが、こんなことを語っていました。

―私は陸上１００メートルで中学生の日本一になったが、高校に進むと伸びなくなった。走る速さは脚の回転と歩幅で決まるが、どうしても回転が足りなかった。しかし、４００メートルハードルに移ると、回転がなくても歩幅のある自分の走り方が長所になった。人の特徴というのは、行く場所によって短所か長所かが決まる。大切なのは、多様性に寛容さをもちながらも自分らしさを大事にすること。だから、自分をよく知り、自分らしさを大切にしてほしい―と。

これから変化の激しいグローバル社会で生き抜いていく皆さんは、多様性、ダイバーシティをテレビやスタジアムの中だけのものとして終わらせてほしくない。皆さんには、多様な人たちと出会い、対話し、共に学び、共に考え、共に創造する場を、自ら積極的に求めてほしい。その中で、自分らしさを再認識し、大切にしてほしい。

自分が欠点や弱みと思っていることが、長所、強みになる場所が必ずあります。



激変する社会の中で強く生きるということ

三年学年主任　宮田　英理子

ご卒業おめでとうございます。あなたの西高生活にも幕を閉じる日がきました。時が過ぎるのは早いと言いますが、私はとても長い道のりだったと感じています。この長い道のりの中、あなたたちには多くの変化・成長があったことでしょう。それと同時に、世の中にも多くの変化がありました。

時代は平成から令和に変わり、平成元年に導入された消費税は、令和の時代に入り10％に引き上げられました。また、ＩＣＴの発展に伴い、世の中が変化する速度は著しく加速しています。最近の社会におけるキーワードは、「人生百年時代」「ＡＩ」「ＳＤＧｓ」など、これもまた次から次と変化しています。激変する世の中で常に共通していることは、『人間にしかできないこと』と『コンピュータが人間より優ること』です。

卒業後それぞれの大学で多くを学ぶでしょう。四年間、六年間、それ以上の期間を大学で学ぶ人もいるでしょう。本当にあなたが学びたいことを追及してください。いくら偏差値が高くても、いくら有名な大学を出たとしても、最後は『人間にしかできないこと』ができる人間になることです。私はいつも「社会で強く生きる力」を身につけてほしいという願いで、学習の記録や学年集会を通してメッセージを投げかけてきました。

「自分を大切にする。だから他人の気持ちがわかり、他人を大切にできる。」のです。感情は、人間がコンピュータに負けないことのひとつです。私は、このことは今後も揺るがないと信じています。

皆さんの人生はまだまだ始まったばかりです。人生百年、今までの人生の5倍の時間と5倍の苦しさと無限大の可能性があります。十二分に人生を謳歌してください。いつもあなたたちを応援しています。あなたの人生に幸多いことを願っています。

卒業生に贈る言葉

三年一組副担　野村周司
一般紙はあまり薦められない。日本経済新聞やＮＹタイムズ等の英字新聞。前者ならＩＴ化にともなう世の中の変化がよくわかる。学校がその流れの最下流に位置することも。後者に目を通せば世界中に視野が広がる。国内中心に向きがちな自分の目線を補正するためにも。とにかく新聞を読みなさい。

三年二組担任　植木佐織
与えられた状況で最善を尽くす。いくつになっても、どんなところでも。

三年二組副担　遠藤和彦
卒業おめでとうございます。
21世紀の主役の皆さんはますます大変な時代を担うことになるのは、日々感じていると思います。地球温暖化が原因といわれる異常気象の常態化、日本などは人口減少しているのに、発展途上国では人口が急増していることによる世界人口の爆発的な増加、世界各地での政治的な不安定感、など不安要因は、挙げるといくらでもあります。
でも、どんな時代でも人間は生きて次の世代に繋いでいくのが生きているものの使命です。歴史を振り返ると、もっと困難な時代はいくらでもあったのです。図太く柔軟に生き抜いてください。

三年三組担任　谷川　洋
この三年間、勉強や部活、学校行事などを最後まで全力でやり切ったことはこれからの人生において大きな自信になるでしょう。今後のさらなる活躍を期待しています。

三年三組副担　伊奈和俊
卒業おめでとうございます。
これから大きく変わっていく社会で活躍し続けるために、大学では専門や教養をしっかりと身につけていこう。人生１００年、最後までプレーヤーで活躍しよう!!

三年四組担任　二井志乃
卒業おめでとう。これからのみなさんには、人生に処する態度が変わり、物事を見る眼が深くなるような、幸せな出会いがきっとあります。そして世の中を見るための自分のフィルターを手に入れて、自由に、幸せに自分らしい人生を歩んでいってください。

三組四組副担　小澤浩司
卒業おめでとう!!高校では学力を磨いてきました。社会では人としての力が試されます。自分を磨き、豊かな人間力を身に付け、自分の大きな花を咲かせてください。

三年五組担任　小澤浩一
卒業おめでとう。一宮西高校で同じ目標に向けて努力した君たち。これからは目指す場所はそれぞれ違っているが、その思いは皆同じ。行く先々で活躍してください。「人間至る処青山有り」（月性）

三組五組副担　山田　広
卒業おめでとうございます。今一瞬を大切に、明日の扉を開こう。卒業は一歩前へ、踏み出す通過点。さあ「前進」新しいステージへ

三年六組副担　水谷治雄
卒業おめでとう。さて、これにて君達も晴れて西高ＯＢ・ＯＧの一員となりました。早速八月に西高同窓会があります。多数の参加を期待しております。

三年六組担任　山本亮介
卒業おめでとう!!勉強に部活に学校行事にすべてにおいて頑張った西高生なら必ず成功する!!自信を持って次のステージに進んで下さい！三年間お疲れ様!!

三年七組副担任　山崎武嗣
レベルの高い授業。苦楽を共にした部活の友。盛り沢山な学校祭。楽しかった球技大会。
「西高にして良かった。」と思っていただければ幸いです。

三年七組副担　中根彩未
卒業おめでとう！教員になって最初の三年間を、この学年のみんなと共に過ごせたことが幸せでした。泣いた日も笑った日も大切な思い出です。ありがとう。

三年八組副担　西田孝二
「やっぱり、最後は担任やりたかった。」人生思い通りにいかないときもありますが、しっかり自分を磨いて、社会で活躍してください。卒業おめでとう！

三年八組担任　太田成樹
卒業おめでとう。人生はプラス・マイナス　ゼロです。頑張った分だけ幸せになれます。これからも豊かな人生を送れるように頑張りましょう。

三年九組担任　請川裕晃
ご卒業おめでとうございます。皆さんと共に過ごした三年間は大変充実した日々でした。皆さんだけでなく、私自身も成長することができました。ありがとうございました。

三年九組副担　平澤　稔
題「二宮尊徳」
世の中は、知恵があっても学があっても、至誠と実行がなければ、事は成らない。有名な二宮尊徳の話です。三年生諸君、まじめに実行しよう。卒業おめでとう。

論説　「情報」vs「人間の心」

私たちの生きる現代社会には、さまざまなものが溢れている。眼に見えるモノだけではない。目に見えないソレはいたるところに氾濫している。ソレの侵蝕により、私たちの生活は大きく変わってしまった。

狭義でのソレはきっと、人間が集団生活を始めた時からあったに違いない。ソレは当初私たちの生活にさまざまな恩恵をもたらした。その多くは生きていくために必要なものであった。しかし二十一世紀に入り、私たちとソレとの向き合い方は変わってしまった。欲しいときに欲しいだけ、否、欲しくない時であろうと、ソレは私たちのもとへやってくるようになった。過剰なソレは私たちの生活を大きく変えた。

私たちはソレを「情報」と呼ぶことにした。

情報が溢れたことにより、私たちは脆くなってしまった。人間集団の誕生以降、徐々に生活に侵蝕してきた情報は、ついに私たち人間の心を脆弱にすることに成功したのだ。

情報というのは人間同士の経験による知のやりとりである。「あの森には入るな。クマが出たらしい。」――人間の集団生活が始まった当初のソレは「生きていくために役立つ重要なものばかりであっただろう。一方、現代に生きる私たちは、今まさに情報に囲まれて暮らしているが、それは当初とは異なり、「生きていくために必要な」ものばかりではなくなっている。

今では誰しもが、簡単にいかなる情報をも手にすることができる。例えば、高校生でも高度な医療である心臓移植の仕組みを、詳しく知ることができるし、イギリスに住んでいても、日本の天気をリアルタイムで知ることができる。けれども昔、インターネットが普及する前はそうではなかった。医療に詳しいのは医者だけであり、日本の天気は日本にいなければわからなかった。現代においては、情報は自分とは無関係な他者のものまで、自分が欲しいと思わないものまで、我々のところに次々にやってくる。私はそれが一概に悪いことだとは思わない。なぜならその中のいくらかは、たとえ他者のものであろうと、私たちの生活に役立つものであったり、幸福感などのプラスの感情をもたらしてくれるからである。

しかし、例えば次のような場合はどうだろう。

皆さんは「発達障害」、「ＰＴＳＤ」、などという言葉を一度は聞いたことがあるだろうか。皆さんの両親が高校生だった頃には、耳にすることがなかった言葉だと思う。近年さまざまな情報メディアやインターネットのサイトを通して、「精神医学に関する情報」に触れる機会が増え、多くの人が精神医学に興味を持つようになった。それにより、心に問題を抱え、生きづらさを感じている人たちへの理解が進み、そのような人たちへのサポートを積極的に行おうとする動きも出てきている。これは情報というものが私たちの生活にプラスになっていることの一例である。

しかしその一方で、さまざまな情報が氾濫することで、少しでも周囲と違っていれば、自分や他者を問題視、特別視する風潮もまた強くなってしまったのではないか。生きづらさを抱える人の数が増えているのは、単に現代社会が複雑化、多忙化したためだけではなく、情報が我々の望むと望まないとに関わらず我々に押し寄せ、この世界のどこにもありはしないはずの「普通」という物差しを作り出し、「普通」から逸脱するものを疎外しようとしているからではないだろうか。どこにもありはしない「普通」に振り回され、人とのつながりから逸脱しないように気を遣うあまり、人間の心はますます疲弊し、脆弱になっていく。

悩みを抱える子どもたちも増加している。それはなぜかと考えた時、背景には過剰な情報が潜んでいるのではないだろうか。まわりに情報が増えたことにより、生き方の選択肢が増えた。少ない情報から生き方を決めるのであれば、迷う余地はない。しかし溢れんばかりの情報から生き方を決めようとすると、選択肢は無限大なのだ。大人が子どもに情報を与え過ぎ、その溢れんばかりの情報を前に、子どもは日々自らの生き方に関わるさまざまな選択を迫られる。明確な目標や、努力が報われているという実感、自己実現への確信などがある場合はいいが、何か思い通りにならなかった時、壁にぶつかった時、あまりにも多くの選択肢を前に、子どもたちは何を選び取るか迷い、苦しい時は自らの置かれた状況から逃避することを選んでしまうのではないだろうか。

情報弱者とは、本来、情報の恩恵に浴することができない人のことをいうが、このようにして、情報過多による弱者もまた生み出されているのではないか。

私は今回、情報が人間を苦しめているという視点からこの文章を書いてみた。しかし、情報は向きあい方次第で、私たちの大きな味方になることは言うまでもなく、情報化社会が我々人間にもたらしてくれた恩恵は、はかり知れない。現代に生きる私たちは、過剰な情報に振り回されることなく、自分にとって本当に有用な情報をいかに選び取り、活用するかを、絶えず考えていくべきである。

（山川）

予餞会

一月二十三日（木）、第五十四回予餞会が一宮市民会館で行われた。当日はインフルエンザ等の感染症を予防するため、多くの生徒がマスクを着用し、手をアルコールで消毒していた。会館の外は雨天ということもあり冷え込んでいたが、会場内は熱気に包まれていた。

合唱優勝クラス　１－１

合唱では、二年三組「今、咲き誇る花たちよ　どんなときも。」と一年四組「遥かな地へと続くStory」、一年一組「雨と蕾」が歌声とともにエールを送った。二年三組は歌声が力強く、一年四組はきれいな歌声とともに三年生の先輩方にメッセージを送った。中でも一年一組の歌が素晴らしく、さすが予選を一位で通過しただけあった。

劇では、一年八組「不思議の国のアリヌ」がダンスやコントを織り交ぜ皆を楽しませた。二年四組「It's always darkest before the dawn ～僕と三人のプリンセス～」は、ディズニーの物語をアレンジしており、「一番大事なことは、自分の中にあり、自らが行動し手に入れる」ということをディズニープリンセスを通して気付くというもので、歌も素敵だった。

三分間スピーチでは、惜しくも予選を通過できなかったクラスの代表が、数日の間で考えたとは思えないような面白いコントなどで皆を楽しませた。去年までは三分間スピーチとトイレ休憩が同じ時間に行われていたようだが、それを今回のように分けたのは良かったと思う。シークレットでは、三年生の先生方がピアノ演奏やマジックなど普段の先生方からは想像できないような特技を披露してくださった。

劇優勝クラス　２－４

三年生の先輩たちにエールを送ろうと先生と生徒が一丸となり、予餞会を楽しんでいる姿は素晴らしく、これが西高生なのだなと改めて実感した。

（尾嵜）

計量器・ＯＡ機器
事務・学用品・書籍
紙徳商店
一宮市萩原町萩原
TEL 68－0034
69－4121
FAX 69－2466

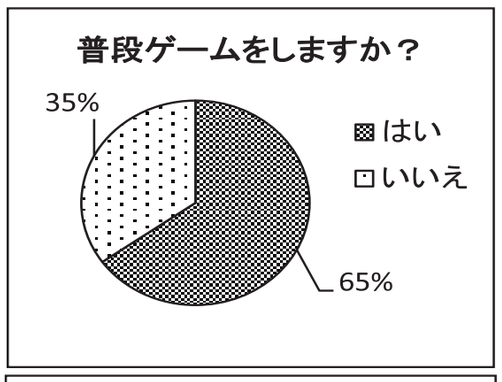
おコメの新しい価値を創出し、
生活文化の向上に貢献する。
Rice Creation
共和食品グループ
株式会社名古屋食糧
〈本社〉名古屋市中区栄二丁目1番1号　日土地名古屋ビル4階　TEL.052-202-8877（代）
［事業所］愛知県一宮市・瀬戸市・海部郡飛島村・東京都千代田区・大阪府東大阪市・石川県羽咋郡
［関連会社］㈱米常／愛知県北名古屋市　㈱静経ライス／静岡県静岡市　RICE CREATION(THAILAND)CO.,LTD.／タイ現地法人
事業内容｜◎米穀製品の企画・開発・製造・販売 ◎直販店舗の運営（おにぎり・お弁当販売、レストラン） ◎インターネット直販サイトの運営 ◎給食受託 ◎仕出し料理、ケータリングサービスの企画・運営

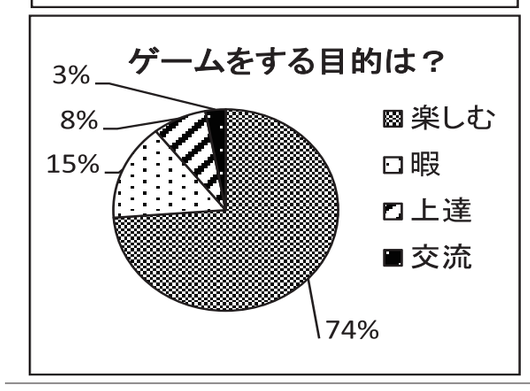
お昼休みに
手作りパンの販売をしています。
ふれあいサロン　さんさんガーデン
さん・さん萩原
一宮市萩原町中島字番所４８-１番地
☎0586-69-3388

「若者を魅了する電子世界と夢」

近年、公園などの遊び場の減少により、幼少期から室内での遊びを楽しむ子供が増えてきている。そしてこの社会の流れを助長するかのように、その〝遊び〟自体の形態も目覚ましい進化を遂げている。今回はこの室内娯楽の代表ともいえる〝ゲーム〟について考えていく。

まず、西高生の一、二年生計四クラス、百五十八人を対象に「普段スマホやテレビ等でゲームをしますか？」というアンケートを取った。すると、「はい」と回答した人が65％の百三名、「いいえ」と回答した人が35％の五十五名であった。日々忙しい西高生なら「はい」と答える人は多くても半数程度にとどまるだろうと予想していたので、意外にも、普段からゲームをする人が多いことが分かった。また、一年生二クラスの回答を比べても大きな差はあまり無かったが、二年生の結果を見ると、文系クラスに比べて理系クラスの方が「はい」と回答する割合が20％程高いことが分かった。これは恐らく男女比の影響によるものだろう。

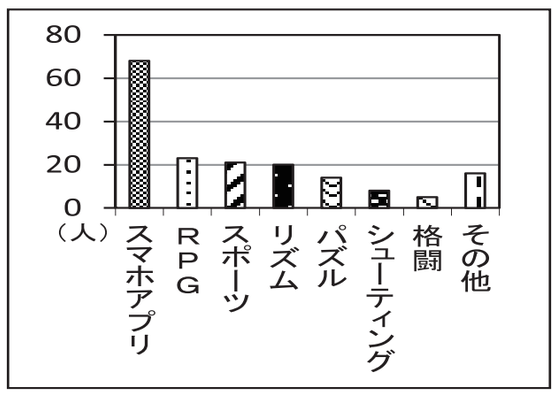




次に、初めの質問で、「はい」と答えた人には、ゲームをする主な理由とよくプレイするゲームのジャンルを調査した。すると、ゲームをする理由では〝楽しいから〟と回答した人が74％で圧倒的に多く、〝暇だから〟と回答した人が16％、〝上達したいから〟や〝他人との交流として〟と回答した人が約5％であった。ジャンルについては、スマホゲームが60％、RPGが22％、スポーツゲームが20％…と図のような結果になった。（複数回答可での回答人数分の得票割合）

よって、大多数の利用者が、スマートフォンを使って、気軽にできる息抜きとしてゲームをしていることが明らかになった。個人的には、ゲーム機本体を必要とするようなシューティングゲームや格闘ゲームが比較的少なかったことに驚いたが、日々勉学に勤しむ中では、やはりスマートフォンでの気休め程度のゲームが最適なのであろう。しかし、アンケート結果で特に興味深かったのは、上達を目的としてゲームをしている人が何人かいた点である。彼らが何を目的にして上達を目指すかまでは質問を加えなかったが、もしかすると（違うと思うが）自分のプレイスキルを〝商品〟として世間に売り出すためかもしれない。今日、〝ゲームをすることで生計を立てている〟人間は少数ながらも世界的に増えてきているのだ。これは、従来の価値観や認識においては全く現実味のない経済活動の手法であったが、いわゆる〝eスポーツ〟の誕生によって実現したのである。

eスポーツとは、〝electronic〟の頭文字と、ゲームの特徴である〝娯楽性〟と〝競技性〟に注目して名付けられた、対戦ゲームの新しい呼び名であり、意外にも韓国で九十年代後半頃から発信されてきたものである。二十一世紀最初の年に初の世界大会が開催されて以来、今やその観戦者数は約四億人にも達し、世界大会やリーグ戦といった世界規模の大会が盛んに行われ、これらによる経済効果は計り知れないものとなっている。一人称視点でキャラクターを操作し、相手プレイヤーと対戦する〝オーバーウォッチ〟や〝レインボーシックスシージ〟などといった＊FPSや、日本発祥の〝ストリートファイター〟や〝スマブラ〟を代表とする対戦型格闘ゲーム、他にも＊RTSやオンラインバトルシューター、＊MOBA、＊CCGなどなど、多種多様なタイトルの大会が存在する。そして、これらの大会による多額の賞金やスポンサー料で収益を上げて生活を送っているのが〝プロゲーマー〟である。どの大会でも大規模な賞金を得たり自身の知名度を上げられる可能性があるのだ。…と、これだけ聞くとゲームをして大金を稼ぐという魅力的な職業のように思われるが、実際プロゲーマーになるというのは多くの問題が伴う。これはゲームの内容にもよるのだが、現在　世界規模で開催されるほとんどのゲームタイトルでは、高度な反射スピードや判断力が求められ、人間がこの分野において最高の状態を保てるのが三十代までだからである。よって必然的に引退が早まるわけだが、引退後の生活においても苦難が多い。選手として優勝する難易度そのものが非常に高い上に、世界に認められる程の腕前や認知がなければ、それはただの〝ゲームをしていた人〟という評価にならざるを得ないからである。eスポーツは日本においても広がり、プロプレイヤーを目指す若者が増えたものの、彼らの多くがプロプレイヤーを目指すことによって今後自分の人生がどのようになっていくか、見通しを立てることができていない。



確かに、ゲーム文化というものがもたらした、かつての意識や習慣の損失は大きいかもしれない。しかし、新しい文化のネガティブな要素は必ず指摘されることであり、そこにその都度変化を重ねてゆけば、無限に発展していくことが可能だ。排除すべき文化などというものはそれを批判する者の不都合を押し付けたものでしかないのだ。今はまだ、非難の対象とされる印象が強いゲーム業界であるが、消えゆく文化や歴史、個人のあらゆる夢や想像の世界、それらをプログラムとして形に残し〝娯楽〟として後世に伝えていくこと、それがゲームの持つ意味の一部であり文化ではないか。そんなゲームに深く踏み入って極めるのも、浅く触る程度に留めておくのも各々の自由であるが、今一度、あなたがゲームとどんな付き合い方をしているか、意識してみるのも良いのではないだろうか。（宮崎）

（注釈）
＊FPS..First Person Shooter
＊RTS..Real-Time Strategy
＊MOBA..Multiplayer Online Battle Arena
＊CCG..Collectible Card Game

MY SCHOOL DAYS

西高に転勤してみると、かつての恩師の横山先生が非常勤講師としてご活躍されており、同級生の川瀬君もいました。心強い限りでしたが、その川瀬君が、「浦島太郎の心境よ。」って。その通りでした。

僕が通っていた頃は、西から一組でした。三年で文理選択があり、自分は三組でした。そうです、当時は一～三組が理系、四～八組が文系でした。

そういえば、校門の北の自販機の所にかつてはカップ麺もありました。お湯が注入でき、その場で食べることもできました。

自習中に友達と食べに行ったこともあります。ある時、戻ってくるところを見つかり、「こら、授業中だろう。何しとる。」って怒られたのですが、「自習中です。」って答えたら、「そうか。」って……なんで許してもらえたのだろう。で、「今の誰？」って聞いたら、「校長」って。その方が問題だったかも（笑）

実家は北のはずれのある田舎で、友達と駅前や、商店街に遊びに行くとき、「いちみや行こ。」と言っていました。これはよく笑われました。「ここがすでに一宮市（いちのみやし）だと。」そういった「町」の子たちは脅威でした。勉強面もさることながら、女の子がいても、ジュースの回し飲みを平気でする。中学校では考えられなかったことです。そんなことしたら、「間接○○だー」って大騒動になったことでしょう。「高校は違う」「町の子は違う」って、痛感しました。

一年生の時にギターを覚えました。前の席の子が「ギターはいいぞ。」って、ご丁寧にコード表と楽譜のコピーまでくれて、その後クラスで大ブームが起こりました。男子の大半がギターを学校にケースごと持ってきて、教室の後ろに並べて、放課後などに皆で演奏会です。あれは何だったのだろう。掃除なんてできやしない。そう言えば、掃除した記憶がない。そこで、クラス会の折（今でもこの一年生のクラス会を年一回実施しています。恩師も参加してくださっています。川瀬君もお誘いしています。）「掃除した記憶がない」って言ったら、「それはね、やさしい女子がいつもしてくれていたのだよ。」って。隣から、「そうだよ。私たちがしていたのだよ。」って。くわばら、くわばら。

数学は好きでしたね。2×4=4^2って美しいと思いませんか？高校生になってax=bを場合分けして答えることを知り、衝撃でした。その後も場合分けが頻繁に出てきて、推理小説を読むみたいに夢中になりました。せめて数学だけは負けたくないという思いもあったと思います。授業の進度を無視して、一日一問質問する」を目標に解きまくりました。

先の恩師に同窓会の席で、「よく質問に来ていたなあ。そういえばある時女の子を教えている最中に、お前が質問に来ようとしているのが目に入り、『わかれ』って言ったら、立ち止まって戻って行ってしまった。傷付けたんじゃないかと心配になり、『本当にわかったのか』って聞いたら、『はい』って答えたので、一安心した。そんなこともあったなあ。」って。運良く、解答に気付けただけですが、この話は今でも恩師の「ねた」として活躍しているそうです。「お前達の先輩で俺が『わかれ』と言っただけで、わかったやつがおる。」って。（偶然ですから先生）

部活は最初バレー部に入部しましたが、限界を感じていました。体育でラグビーを経験し、転部を希望したところ、受け入れてもらえました。まあまあ強いチームでした。県大会にも出場しました。新人戦は名電とワントライ差。総体こそは、と臨んだ一回戦は西陵商業。この年の優勝校です。

試合開始早々嫌になりました。早く終わってくれと。いきなり、センタースクラムからのスクラムトライ。五〇メートルをスクラムで押される身にもなってください。三桁失点しました。なす術なく、このまま無得点で終わるのかと思っていたところ、自陣ゴール間際ですが相手ボールが奪え、そのままトライ&ゴール!!全国レベルのチームからワンゴールできたのですよ。すごくないですか？

それでも、ノーサイドの後、涙がいつまでたっても止まらなくて、困りました。試合中は、早く終わってほしいって思っていたのに、終わっちゃったなって。できることを出し切ったか？って。精一杯やれたか？って。

さて、勉強面ですが、結構頑張っていた一年に比べ、二年はさぼりましたねえ。好きだった数学も点数が取れなくなりました。三年になって慌てて勉強し直しましたが、一旦休んだ代償は大きく、復活するまで結構時間がかかりました。それでも英数国は何とか立て直せたと思います。理科も何とかなりそうです。ただ地公が何ともならない。最悪英数国理で満点取れば、地公は0点でもいいやって。無謀以外何物でもない。で共通一次（今でいうセンター）で、数学以外満点取れるはずもなく、更に英語をしくじり、地公は予想通り壊滅状態。第二希望を受験したら、あらら不合格。抑えの東京の私立に通うことになるわけです。もう一年勉強していたらって今でも思います。でも、余分に一年頑張り続けられたか？そういう覚悟を持ち続けられたか？って声も聞こえます。まあ、今こうしてここにいるのだから、ある意味正解でしょう。皆さんも最終的に選んだ道が正解です。それでも、まずは、第一希望に進学できるよう今できることを、今してください。検討を祈ります。

「あのとき、僕はぁ若かった♪」

水谷治雄 先生

留学生にインタビュー!!

みなさんは、一年六組のメンバーの留学生を知っていますか？僕たち新聞部は、直接彼に取材をしました。「クラスが遠くて知らない！」という方もいるかもしれませんが、この記事を読んで、彼について知ってくれると幸いです。

～プロフィール～
名　前　Salvatore La Porta
年　齢　十七歳
出身地　イタリア

Q1　留学の目的は？
マンガ、アニメ、日本文化に興味があったから。
Q2　日本のイメージは？
日本人は静かで優しい。
イタリア人はうるさい。
Q3　日本に来て驚いたことは？
電車が時間通りに来ること。
Q4　日本で行きたい場所は？
富士山と東京。
Q5　日本食の中で何が好き？
とんかつとうどん。
Q6　日本とイタリアの違いは？
家に上がる時、イタリアでは靴で上がっていた。
Q7　留学して大変だったことは？
日本語が全く通じないこと。
Q8　「かっこいい」のイタリア語を教えてください。
「ＦＩＧＯ」（意味を詳しく調べてみると、日本の若者が「ヤバい」とか言うのと同じらしい）
Q9　好きなアニメは？
ジョジョの奇妙な冒険（第２部）、ワンパンマン、干物妹（ひもうと）！うまるちゃん
Q10　好きなキャラクターは？
ワンパンマンの番犬マン、干物妹！うまるちゃんの切絵ちゃん
Q11　将来の夢は？
プログラマー
Q12　日本語能力試験はどうでしたか？
５級を受けて１５３／１８０点で合格しました。
Q13　西高生へ一言！
留学するときには、みなさん恥ずかしがらないで。言語を上手く話せなくても大丈夫。一番大事なことはコミュニケーション。分からないことがあったら、現地の人に聞いてください。

《私から一言》
ササ君は、友好的で初対面でありながらも快くインタビューをうけてくれました。日本語がとても上手で、どうやって勉強したのかと聞いたところ、マンガを何回も読み返して平仮名や漢字を勉強したそうです。何事も身に付けるには同じことを反復することが大切ですね。ササ君、貴重な時間をありがとう。（石原）

郷土歴史　世界も注目！チームラボの光の世界

十二月二十二日、私達新聞部部員は、「名古屋市科学館」へ行った。到着すると、目の前には、名古屋市科学館のシンボルとも言える、プラネタリウムドーム「ブラザーアース」が私達を出迎えてくれた。その時、特別展『チームラボ学ぶ！未来の遊園地と、花と共に生きる動物達』が開催されていた。三年前の平成二十八年にも開催されている。冬休み前だったからなのか、開館前に、それほど人は並んでおらず、プラネタリウムの方に、多くの人が並んでいた。しかし、私達はチームラボも見ることができる当日券を買い、料金は高大生で八百円だった。入館後、初めに私達はチームラボの展示に向かった。

チームラボは、東京都に本社を持つ、日本だけでなく海外でも有名なデジタルコンテンツ制作会社である。『チームラボ　学ぶ！遊園地』は、「共創（共同的な創造性）」をコンセプトとした教育的プロジェクトである。国内・海外累計来場者数は一千万人を達成している。名古屋市科学館では、計七作品を展示していた。

入って初めに見えてくるのは『花と共に生きる動物達』という作品だった。真っ暗な部屋の壁に自分の背より高く大きなカラフルな動物が歩いてくる。よく見ると、全て無数の花でできていた。像やサイなどの動物が歩くと同時に色々な種類や色の花が少しずつ散っていくのを見るのは、とても幻想的であった。

次に見えてきたのは『まだ　かみさまが　いたるところにいたころの　ものがたり』という作品だった。ここでも、動物達が歩いていた。しかし、まるで小さい子どもが絵の具で描いた、絵本の世界に私達が入ってしまったような気持ちになった。しかも、その絵を触ると消えてしまうのであった。思わず楽しくなり、どんどん絵を触ってしまった。しかし、消えると同時に上からどんどんゆっくりと増えていき、飽きることはなかった。

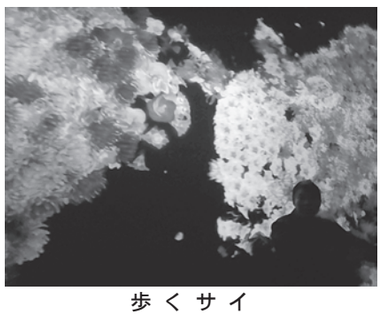
次に入った部屋は、『グラフィティネイチャー - 山と谷』という作品だった。なんと壁だけでなく床にも、トカゲや蛙、花や葉が、あちらこちらに広がっている。もちろん、ここでも踏んだり、触ったりすると散ったり、消えてしまった。黒い中に紫色の花や光があり、またその上に黄色や赤の花、緑の葉が混ざり合い、神秘的で思わず見とれてしまう。全て光が作り出していて、本物の草木はないはずなのに、なぜか自然の中にいる、そんな不思議な気持ちにさせてくれる作品だった。また、所々、坂があることでよりいっそうその世界観に引き込まれる。さらに、奥に行くと、蛙とトカゲが、来場者によって描かれたものだと気付いた。紙に描かれた絵が、まるで生きているかのように動き回っていた。自分のものを探して写真を撮る人や、追いかけている子どもも多くいた。しかし、この場所は、暗く坂があり、子どもも多いため、足元や周りに注意して見る必要があった。

次の所は、『光とボールでオーケストラ』という作品だった。この作品はテレビで特集されたことがある為、知って見に来た人もいるかもしれない。上にも下にも、丸や卵の形にボールがあちこちにあり、壁は鏡になっていた。ボールに触ると色が変わったり音が鳴る仕組みになっていた。床はふわふわしていて、浮遊感を感じた。赤や黄色、紫、青など多彩な時もあれば、緑や紫一色になる時もあり、ボールが何色に変わるか予測できず、つい見とれてしまった。また、ボールは触られると変わった音がする為、うっかりぶつかり、驚く人もいた。

最後は、『お絵かき水族館』という作品である。壁一面に魚だけではなく、亀や海月などが泳いでいた。『グラフィティネイチャー』と同様に、オリジナルの魚などを描いて泳がせることができた。前の所より机が多く、魚などの種類もたくさんある。部屋が少し明るく、魚の移動範囲は、壁のみである為、自分の魚を見つけやすい。また、前の所では、描いている人は、子どもが多く感じられたが、ここでは、子どもだけでなく、大人も好きな海洋生物を描いて泳がせ、楽しんでいた。私達も体験してみると、色を濃く塗らないと、色が薄く見えてしまうと気づいた。また、絵が本物の魚のように泳ぐ為、動きがとても速く、写真を撮ると、ぶれてしまうことが多かった。なかなか綺麗に写真を撮ることは難しいが、餌が上から降ってきて、魚達が一斉に集まる瞬間や、ゆっくり泳いでいる時を狙うのが、いいかもしれない。自分の描いた絵は、返却してもらえるので、記念に持ち帰ることができる。

出口では、「缶バッジファクトリー」という、描いた絵を一個五百円で缶バッジに作ることができるコーナーもあった。紙で残すより、缶バッジの方が思い出としても残しやすく、作ってみるのもいいと思った。

普段、なかなか見ることのできない最先端技術を実際、自分自身で体験できたのは、とても貴重な時間だったと思う。その後、科学館の展示を見ることで、科学・技術、宇宙や生命について学ぶことができた。新しくできていく技術に期待が膨らんだ。（大竹）


歩くサイ

作文

▼みなさんは、冬にアイスを食べますか。僕は、アイスが大好きで、小学校六年生まで季節に関係なく、毎日の様に食べていました。最近はそうではなくなりましたが、それでも週に二度は、「ピノ」や「パピコ」、「クーリッシュ」などを今でも食べています。そんなアイス好きの僕が、今回は冬の定番アイスといっても過言ではない「雪見だいふく」に関する、おもしろい豆知識を紹介したいと思います。

▼「雪見だいふく」は、アイスをお餅で包んだシンプルなアイスです。おそらくほとんどの人が、これぐらいは知っているほど、有名なだいふくアイスです。そんな「雪見だいふく」ですが、実は、一九八一年に発売される以前に似たような商品が発売されていました。その名も「わたぼうし」。このアイスは、ほとんど「雪見だいふく」と見た目もパッケージも同じですが、ある一点だけ大きな違いがあります。それは、アイスを包んでいるものが、お餅ではなくマシュマロだったということです。売り上げは好調でしたが、当時の開発者がマシュマロよりお餅の方が日本人好みだと考え、現在のようになりました。「雪見だいふく」は、僕もよく食べるので「わたぼうし」もすごく食べてみたいと思いました。

▼次は、「雪見だいふく」の期間限定商品についての豆知識です。お店で見たことがあると思いますが、ＬＯＴＴＥは、今までたくさん「雪見だいふく」の期間限定商品を販売してきました。みなさんは、一番最初の期間限定商品が何か知っていますか。それは、「月見だいふく」と「梅見だいふく」です。「月見だいふく」はお餅によもぎが練り込んであって、「梅見だいふく」は名前通り梅が練り込んであります。調べて写真を見てみると、それぞれ鮮やかな緑とピンクのお餅でアイスを包んでいて、とても美味しそうでした。他にもたくさんの種類があり、二〇一八年十一月までに発売してきた「雪見だいふく」は、全部で五十二種類です。ただ、現在出回っているものは、そのうちの十種類もないので、残念ながら全制覇することは出来なさそうです。

▼最後に「雪見だいふく」の日について紹介したいと思います。ポッキーの日などは、分かりやすくて有名だと思いますが、「雪見だいふく」の日がいつか知っていますか。実は、十一月十八日なんです。おそらく、ほとんどの人が知らなかったと思います。では、なぜ十一月十八日なのか想像できますか。それは、十一月が「いい」と読む語呂合わせで、十八日はパッケージを開けた時、付属のスティックと二つの雪見だいふくで18日に見えることからだそうです。無理やりな感じもしますが、とても面白いと思いました。

▼みなさんは、どのくらい「雪見だいふく」について知っていましたか。他にもたくさん面白くて、驚くべき「雪見だいふく」の豆知識があるので、ぜひ、自分で調べてみてください。（ロッテ公式ホームページ参照）（堀井）

編集後記

▼最近、五等分の花嫁ドハマり中。僕は二乃推し。みなさんは誰推し？（石原）

▼図書室に誰も来ないことがあります。来て下さい。面白い本が無ければリクエストしてください。（尾嵜）

▼そういえばスマブラのキャラ増えましたねー。まだまだ増えるらしく、楽しみです。（木村）

▼いろいろと大変でした。（堀井）

▼写真がぶれていたら、すみません。（大竹）

▼「薬屋のひとりごと」めっちゃ面白いです。猫猫と壬氏かわいい。おススメです。（蒲）

▼来年度もよろしくお願いします。（竹村）

▼ぼんやりしているうちに終わってしまいました。長いようで短い部活でした。駄文でしたが、楽しんで頂けましたか？（大角）

▼格ゲーで色んな人と対戦することにハマっていますが父親が予想以上に手強くて苦戦しています。ガイル強し。（宮崎）

▼先輩ご卒業おめでとうございます。先輩のいない学校は、イチゴのないショートケーキ。（ｂｙショートケーキが苦手な山川）

取材感想

▼初めてのチームラボを見ましたが、感動しました。（大竹）

▼面白かったです。自分が色を塗った魚が泳ぐのを見るのはたのしい！（蒲）

▼恐竜のパチンコゲームにハマってしまいました。（竹村）

▼久しぶりに名古屋市科学館に行きました。じっくり見ることができてよかったです。（尾嵜）

▼いつも通りの科学館でした。（石原）

▼習ったような物理現象や化学の展示を実際に見て体感できてとても感動しました。（宮崎）

▼二進数クイズガチ勢になっていました。（木村）

▼しっかり楽しめました。（堀井）