

Q1: 翔測祭を終えての感想は？

A: 以前は先生主体だったが今年は生徒主体で行った。また食品販売や一般客の入場など未経験の出来事があったにもかかわらず、大きなトラブルもなく充実した2日間となって嬉しい。

Q2: 実行委員長の当日の仕事は？

A: 一言で言えば裏方。本部での円滑な運営サポート、企画や店の様子の撮影、各クラスのクラスTシャツ投票に向けたPDFなどの作成、トラブル対応、受付など。

Q3: 今年のテーマに向けて何か努力したことは？

A: 今年のテーマには「コロナによる不自由が緩和され自由になった」という意味が込められており、コロナがまだ無かった4年前のように制限のない自由な形になるようにした。それにプラスして今の自分達がやりたいことを上手く組み込ませた。

Q4: 次の翔測祭に向けて何かアドバイスをお願いします。

A: 今年度の翔測祭は来年再来年に翔測祭を行う時の基盤になるようにとも考えて行っていた。今年は前例を知る者がおらず手探り状態だったが次からは今年を元にもっとやりやすくなると思う。頑張っていて欲しい。

今年は去年と比べて活気が増していたと振り返って思う。空白があったにも関わらず、ここまで良い結果に終わったのも翔測祭実行委員の人達の活躍のおかげだ。この場を借りて感謝を述べておく。本当にありがとうございました。

インタビューにより翔測祭の裏側を垣間見ることができた。私は卒業だが、今から今年度を受けてパワーアップするであろう来年度の翔測祭が楽しみだ。

担当: 3-B 樋口 心優
三浦 宇陽

3-B 坂内翔太郎さんにインタビュー
翔測祭 実行委員長



第104号

麻布大学附属高等学校
新聞委員会

2023年12月20日
印刷: (有)山口印刷所

3-G ベストエンターテイメント賞 最優秀賞

クラブ「WONDER G-BOX」

僕たちが最優秀賞に至るには様々な工夫がありました。企画段階ではクラブという体験したことのない漠然とした企画に、皆どう作り上げていくかわからない状態でしたが、夏休み中に文化祭係が熟考してくれたおかげで、クラス一致団結して準備に取り掛かれたと思います。

まず、僕らのクラブはDJブースがフロアのだ真ん中にありました。それに加え、DJが巨大な牛の着ぐるみを着ることで注目を集め、マスコットとしてお客さんに印象を残すことに成功しました。入り口には「WONDER G-BOX」とタイトルの文字がLEDと共にデカデカと君臨していました。それは明らかに目立っており、さらに注目を集められたと思います。フロア内には煙発生装置によるスモークが立ち込めていて、真っ暗な教室とアルミを散りばめた壁がLEDの光線を反射する様子は、さながら本物のクラブでした。そんなWONDER G-BOXでしたが、意外とスロースターターだったのです。

文化祭1日目は校内公開だったこともありポツポツしかお客さんが集まりませんでした。けれども、来てくれたお客様は確実に満足していたのであまり心配はしていませんでした。

そして2日目、灼熱の夏日だった当日は校内にいても汗をかきほだした。しかしスモークを焚いていた僕らのクラスは送風機で換気をガンガンに回していたおかげでとても涼しかったのです。これを利用して、フロアに椅子を設置し、休憩もできる場所とすることで多くのお客さんを確保できました。こうして、溢れるほど人が集まったWONDER G-BOXは床が抜けそうなくらい盛り上がりしました。音楽にのり、踊って、手を叩いて、歌って、何も考えずハジけられる最高の場所でした。

実際僕も、DJをやっている2日間興奮が止まりませんでした。僕だけでなくみんなも、とてもいい思い出になったと思います。でも盛り上がりすぎて教室が汗臭くなっていたのは玉に瑕でしたね笑。



3-H ベストデコレーション賞 最優秀賞
ベストエンターテイメント賞 優秀賞

シューティングゲーム「Satotac Mansion」

お化け屋敷の雰囲気を出しつつアトラクションとしての楽しさや遊び心を出すように工夫しました。入口の門に飾った大きな蜘蛛の巣は目立つようにして糸だけでなく綿を使用したりリアリティを出しました。文字を立体的にし他の教室より目立つようにしました。外も内も出来る限り真っ黒にしてお墓などを置き世界観を楽しんでもらえるようにしました。乗り物にスピーカーを付けて音が近くてハラハラするようにしたり、ランタンなどの灯りを使うなど暗いからこそ楽しめるよう工夫しました。乗り物を2つにして回転率をあげてミニゲームなどで飽きずに楽しめるようにしました。



3-D ベストエンターテイメント賞 第3位

ラーメン「麺寿」

チャーシューとスープにこだわりました。チャーシューは予算が多かかってしまうため、入れるかどうかをクラスで話し合い、ラーメンにはチャーシューが必須であると決め入れることにしました。スープは効率を重視しつつも本格的なラーメンに近づけるために色々なレシピを調べ、皆んなに最後まで飲んでもらえるようなスープにしました。初めての試みで予算内に収めるのが大変でしたが、当日は沢山の人がラーメン食べに来てくれて「美味しかった」と言ってくれたので達成感を感じることができました。



2-D ベストデコレーション賞 優秀賞

謎解き「Deep Sea～Dの呪われし秘宝を探せ」

テーマは、お化け屋敷、深海(船)、謎解きです。外装について工夫をしたところは余り物の資材を有効活用しました。敢えて、一度完成させてから壊す事で自然に壊れてしまったような、リアリティを出せました。効率よくお客さんを回す為に、謎解きは外で並んでいる時にしてもらい、その後に入るの、退屈させてしまわないようにしました。



2-1 ベストデコレーション賞 第3位

アトラクション「不思議の森の健一」

外装ではフラワーペーパーで作った花を沢山飾り、天井に折り紙で作った花を吊るして華やかに仕上げました。パステルカラーがメインですが、遠くからでも分かるように、はっきりとした色や目立つ色を取り入れました。内装は台車に乗ってボールを穴に投げるゲームの為、お客さんの視点に合わせて低い位置を中心にイラストなどを貼りました。曲をBGMとして流していたので、その雰囲気に合わせたイラストや、台車の進行方向と同じ向きで飾り付けをしました。外装は明るく可愛い感じですが、中に入ると壁や背景は黒く電気を消して暗い感じにして外と中のギャップを作りました。また、小さい子が怖がらないようイラストが見にくくないよう、ライトを使い工夫しました。入口出口にはスズランテープを繋げてカーテンのようにし、潜ることで新たな世界観を感じられるようにしました。



1 目 京都 観光

2-H 岡本 侑里香

修学旅行1日目の京都観光では、沿線火災の影響により新幹線の到着が予定より約2時間遅れてしまったことにより、1時間予定が押し倒されてしまうことになりました。それにより、あらかじめ立ておいた計画が崩れてしまいましたが、各自グループ内で当初の予定を見直し、時間内で行ける計画に素早く変更する事ができました。そのため、京都に到着してから美味しいご飯を食べたり、美しい景色を見たりたくさん京都の魅力に触れることができとても良い思い出になりました。

2-H 奥野 優奈

私たち2年生は修学旅行初日の10月23日、約4時間の京都観光を予定していましたが、新幹線が沿線火災の影響により一時運転見合わせとなり、いつ運転を再開するか分からない状況に大きな不安を感じましたが、約2時間後、新幹線は運転を再開し、無事京都駅に到着しました。



また、ユニバーサルスタジオジャパンではアトラクションやエリアの再現度も高く、まるで本当に自分がその世界に入ったかのようにも感じました。中でも印象に残っています。中では私が一番好きで、映画の世界に本当に入れたように感じました。

2-B 下田 有紗

今回の修学旅行の中で、全作品を見ていくスパイダーマンのアトラクションがあるUSJに行くことをとても楽しみにしていました。そのエリアに近づくにつれて「ニューヨークの街並み」になっており、映画の世界に降り立ったようでした。乗り物までは多くの人が並んでいたのですが、たどる着くまでが途方もないことのように思えました。ですが少しずつ歩を進める間も気分を盛り上げるような仕掛けがあり、退屈になるどころか徐々に期待が高まっていきました。そして、いよいよアトラクションが始まると見覚えのあるキャラクターが現れ、その世界に引き込まれていき映画を観るだけでは味わえない体験をすることができ、幸せでした。

今回の修学旅行の中で、全作品を見ていくスパイダーマンのアトラクションがあるUSJに行くことをとても楽しみにしていました。そのエリアに近づくにつれて「ニューヨークの街並み」になっており、映画の世界に降り立ったようでした。乗り物までは多くの人が並んでいたのですが、たどる着くまでが途方もないことのように思えました。ですが少しずつ歩を進める間も気分を盛り上げるような仕掛けがあり、退屈になるどころか徐々に期待が高まっていきました。そして、いよいよアトラクションが始まると見覚えのあるキャラクターが現れ、その世界に引き込まれていき映画を観るだけでは味わえない体験をすることができ、幸せでした。

2-C 常思 遠

2 年生 修学旅行

2-1 清水 麻衣

先日の修学旅行で私達は1日目に京都・大阪に行ってきました。平日にも関わらず観光客や外国の方がとても多いことに驚きました。私は京都も大阪も初めて訪れたため、最初は実感がありませんでしたがだんだんと高揚感が湧いてきました。途中新幹線が一時停止してしま...

2-2A ユニバーサル スタジオ ジャパン

修学旅行の2日目にユニバーサルスタジオジャパンに行きました。修学旅行の日程が丁度ハロウィンの時期と重なり、ユニバーサルスタジオジャパンではゾンビのイベントが開催されていました。今年は例年よりもゾンビの数が多く、ゾンビのステータスもとても迫力があり、すごく記憶に残る楽しい思い出になりました。

2-A 白水 真子

今回の修学旅行の中で、全作品を見ていくスパイダーマンのアトラクションがあるUSJに行くことをとても楽しみにしていました。そのエリアに近づくにつれて「ニューヨークの街並み」になっており、映画の世界に降り立ったようでした。乗り物までは多くの人が並んでいたのですが、たどる着くまでが途方もないことのように思えました。ですが少しずつ歩を進める間も気分を盛り上げるような仕掛けがあり、退屈になるどころか徐々に期待が高まっていきました。そして、いよいよアトラクションが始まると見覚えのあるキャラクターが現れ、その世界に引き込まれていき映画を観るだけでは味わえない体験をすることができ、幸せでした。

2-C 青山 泰之

今年の2学年の修学旅行最終日に大阪でスタディツアーを行いました。スタディツアーとは、体験学習や現地の人々との相互関係を目的として行われるものです。各クラスごとにそれぞれのテーマを持ち、現場に向かって実際に現地を視察しその人々からお話を聞いて理解を深めました。テーマは、「ホームレス問題」、「子供の居場所」、「伝統芸能」など、日本で今問題となっているについてです。その後、新大阪の会議室で各班に分かれ、出されたお題について話し合いを行い、考えをまとめる作業をして、理解を深めました。

2-B 久慈 葵

私はスタディツアーを通して、社会問題の一つであるホームレスの問題について考えたり学んだりすることができました。ホームレスに対して良くない印象をもっていました。実際にホームレスを経験した方やホームレスの人を支援している方のお話を聞いてホームレスに対する見方は少し変わったかなと思います。社会問題はすぐに私たちが解決できる問題ではないけれど、社会問題を知り、その解決策を考えることはとても大事だと思いました。

2-C 常思 遠

万事万物が世界に来るのには孤独な存在ではありません。私たちはいつもこのようなものと様々なつながりがあります。勉強と娯楽、このようにつながりは全ての学生に関係します。これはみんなの頭を悩ませる問題だ。小学校の基礎を築けば、中学校は楽になると考える人もいます。もしそうなら、なぜ中学校の先生は「中学校の基礎を築けば、高校は楽になる」と言ったのか。これは明らかに無限の循環に過ぎない。勉強と娯楽は衝突せず、勉強の余暇に適切な娯楽をすれば、学習の効率を高め、勉強の時間を娯楽に比べて、やはり勉強が大多数を占めている。勉強と娯楽が共存する。もし、私たちが勉強と娯楽を適切に融合すれば、私たちは幸せで賢い。勉強と娯楽はどのように適切に手配されますか。まず勉強して、勉強に疲れたら、娯楽をしましょう。勉強は娯楽より重要で、勉強を最優先にしなければならぬ。しかし、学生にとって、娯楽の魅力が少し優れていることは疑いの余地がなく、遊び好きは私たちが本性です。

1-D 角田 彩

最初のTGGの印象は、「うまく聞き取れるかな」「焦らず話せるかな」等不安な感じでしたが、いざ始めてみると、スタッフの方がとても気さくですぐに緊張もほぐれて、多少分からないところでも小声で教えてくれたり、たくさん質問をしてくれて話させてくれたりと、自分の第一印象とはかなり異なるような場所での良い場所でした。特に、スタッフの方と最初に行った、自己紹介、クイズで笑ったりして話やすくなったこともあり、その後のアクティビティでも緊張せずに話せました。

1-C 松原 陽太

TGGでは班を作り、様々な体験をしました。まず、英語での授業を受け、班員との話し合いをしました。次にアトラクションエリアと呼ばれる場所を回りました。エリアではレストランや、飛行機の中など、様々なシチュエーションがあり、日常生活で使う英語を学び、実践することが出来ました。今回のTGGでの校外学習は、普段の英語の勉強の成果や、自分の英語力を試しつつ、実用的な英語を知ることが出来る、貴重で、良い機会となりました。今後の生活で英語に触れる機会は多くあると思うので、その際に今回の学習を活かせるようにしたいと思います。

1-A 古瀬 稜真

1-D 常住 麻矢

出が沢山出来た。思ったより食いたい物もまだまだ沢山ある。今度時間がある時にゆつくり行きたいです。



私はスタディツアーを通して、社会問題の一つであるホームレスの問題について考えたり学んだりすることができました。

