

ようこそ青雲館へ

青雲館新聞

発行
秋田県立横手高等学校
青雲館
◎出版委員会

〒013-0037
秋田県横手市前郷二番町
10番1号
TEL 0182-32-2011
FAX 0182-32-0133

白熱の星河祭

あいにくの雨により、例年より肌寒い開催となった令和6年度の星河祭。今年度は、ここ数年で一番の盛り上がりを見せた年となりました。屋台や模擬店の全面的な復活など、雨にも負けないほどの熱気を持って開催されました。



今年度のモザイクアート

テーマ 光彩 ~みんなの個性で描く未来~

星河祭を彩った ポスター

今回のテーマは1年次B組の佐々木颯紀さんの「光彩～みんなの個性で描く未来～」に決定しました。このテーマにはどのような想いが込められているのでしょうか。

私が今年度の星河祭テーマである「光彩～みんなの個性で描く未来～」に込めた思いや考えをいくつかまとめたいと思います。

まず、一つ目の理由として「人や物事の優れた面が生きて表に現れること」の意味を持つ「光彩」という言葉が皆でひとつのものを創り上げたり、一人一人が自己を開示したりする機会である文化祭に最適だと感じたからです。また二つ目の理由として、普段の日常生活ではできないような大掛かりな制作や、各年次での模擬店

を始めとする企画を互いに協力し合いながら行うことを通して、皆の個性が満載された個性溢れる文化祭にできたらいいと思ったからです。更に三つ目の理由としては、この文化祭という学校行事を、先生方を含め、自分たちだけに留まらず他クラスや他学年との交流を深めたり、学校全体が活気づいたりするきっかけにしたかったからです。今年度初めての文化祭テーマ募集の中で選ばれたという貴重な体験をすることができて嬉しかったです。

1B 佐々木颯紀



4 A 屋台の様子



3 B 屋台の様子



モザイクアート設置中



2 B クレープアイス屋さん



今年度のポスター

星河祭ポスターを担当させていただきました。今年度の星河祭テーマは昨年度までと違い生徒の投票があつて決まったものだったので、今まで以上にテーマに見合ったポ

スターを完成させたいと思制作に取り組みました。テーマにある個性という点をどう表現するかに悩むこともありましたが、楽しんで作成させていただきました。3年間、

ポスター作成という貴重な体験をさせていただきました！ありがとうございました！

3 A 高橋 零

生徒会長 ラストワーク

近年の異常気象による9月までの暑さもすっかりとおさまって、過ぎやすくなっていた10月19日、令和6年度の星河祭は開催されました。

まず、今年の星河祭を近年と比べると、一番の違いは、模擬店や屋台などをクラスごとに行えたことだと思えます。入学したときからコロナ禍で、これまであまり規模の大きな星河祭を実施できなかった中で、今年度は、ついに完全なコロナ禍前の星河祭ができたのではないのかと思います。当日はあいにくの雨模様で、屋台を開いて

いた3B、4Aは雨の中で足元がびしょびしょになりながらも焼き鳥やフランクフルト（3B）、焼きそば、おはぎ、ラ・フランス、豚汁（4A）を訪れた多くの人たちに振る舞いました。

そして、毎年恒例のステージ発表も盛り上がりしました。今年度は多種多様なパフォーマンスが披露され、例年になく盛り上がりを見せました。特に、3B高鷹優さんの落語はとっても新鮮なものとなっていました。また例年の音楽部の発表は演奏がメインでしたが、今年度は、2A坂田那帆さんがメインとなつて、

部員達の声を使ってボーカロイドを作り、オリジナルソングを歌わせるという今までにない画期的な発表を見せてくれました。

今年のビンゴ大会は今までのような景品と違い、とっても豪華な景品が用意されており、白熱した戦いとなりました。私も2年連続ギリギリでビンゴを当てられ、とても嬉しかったです。

今年度を振り返ると本当にこれまででは行えてこれなかった反動のように、数年来稀に見る盛り上がりを見せました。当日の雨をものともせず、生徒一人一人が心の中に熱を帯びて、全力を出し切っていました。この星河祭は来年以降も受け継がれ、今年よりもっとパワーアップするようなものとなっていくと思います。

3B 鈴木健太郎



生徒会長挨拶の様子



落語の様子

音楽部

私たち音楽部は、「音楽部でボカロ音源を作ろう」と題し、星河祭でその一連の取り組みをプレゼンと動画で発表しました。そこに至るまでの流れを時系列順にお伝えします。

まず、夏休み期間中、スマートフォンのマイクを使って録音を行いました。「あ」「ん」までの五十音に加え、「きゃ」「くあ」などの音も個々に録音し、合計142音×4人分、という形になりました。その568音を編集する作業は、夏休み9月中旬にかけて行いました。パソコンの専用ソフトで、声の波形を色付きで見ながら、母音と子音の境目や、発音し始める場所に印をつけ、歌わせるためのソフト（以後UTAU）側がどのタイミングから音を出



←音楽部発表の様子

し始めれば良いのか教える作業です。これを原音設定と呼びます。とてもマニアックな話になるのですが、声の波形は人それぞれで、様々な特徴が一発で見取れるのです。今回編集した中では、2Aの沖田さんの声の波形がダントツで綺麗でした。そして編集が短時間で済んだのは3Aの高橋煌明さん。私にとつてとても有り難いことです。ちなみに私の声の波形はというと、男声も女声も波形が一定の太さではなかったため、142音ひとつひとつにイコライザーと呼ばれるエフェクトをかけてなんとか形にしました。1音をトラックに置いてはイコライザーをかけ、保存して……を142回繰り返したのです。そんな紆余曲折がありながらも、なんとか原音設定を終え、キャラクター

2A 坂田那帆

展示・企画部門		販売部門	
① 校内展示（12月19日） ② 校外展示（12月20日） ③ 校内展示（12月21日） ④ 校内展示（12月22日） ⑤ 校内展示（12月23日） ⑥ 校内展示（12月24日） ⑦ 校内展示（12月25日） ⑧ 校内展示（12月26日） ⑨ 校内展示（12月27日） ⑩ 校内展示（12月28日） ⑪ 校内展示（12月29日） ⑫ 校内展示（12月30日） ⑬ 校内展示（12月31日） ⑭ 校内展示（12月31日） ⑮ 校内展示（12月31日） ⑯ 校内展示（12月31日） ⑰ 校内展示（12月31日） ⑱ 校内展示（12月31日） ⑲ 校内展示（12月31日） ⑳ 校内展示（12月31日） ㉑ 校内展示（12月31日） ㉒ 校内展示（12月31日） ㉓ 校内展示（12月31日） ㉔ 校内展示（12月31日） ㉕ 校内展示（12月31日） ㉖ 校内展示（12月31日） ㉗ 校内展示（12月31日） ㉘ 校内展示（12月31日） ㉙ 校内展示（12月31日） ㉚ 校内展示（12月31日） ㉛ 校内展示（12月31日） ㉜ 校内展示（12月31日） ㉝ 校内展示（12月31日） ㉞ 校内展示（12月31日） ㉟ 校内展示（12月31日） ㊱ 校内展示（12月31日） ㊲ 校内展示（12月31日） ㊳ 校内展示（12月31日） ㊴ 校内展示（12月31日） ㊵ 校内展示（12月31日） ㊶ 校内展示（12月31日） ㊷ 校内展示（12月31日） ㊸ 校内展示（12月31日） ㊹ 校内展示（12月31日） ㊺ 校内展示（12月31日） ㊻ 校内展示（12月31日） ㊼ 校内展示（12月31日） ㊽ 校内展示（12月31日） ㊾ 校内展示（12月31日） ㊿ 校内展示（12月31日）		① 校内販売（12月19日） ② 校内販売（12月20日） ③ 校内販売（12月21日） ④ 校内販売（12月22日） ⑤ 校内販売（12月23日） ⑥ 校内販売（12月24日） ⑦ 校内販売（12月25日） ⑧ 校内販売（12月26日） ⑨ 校内販売（12月27日） ⑩ 校内販売（12月28日） ⑪ 校内販売（12月29日） ⑫ 校内販売（12月30日） ⑬ 校内販売（12月31日） ⑭ 校内販売（12月31日） ⑮ 校内販売（12月31日） ⑯ 校内販売（12月31日） ⑰ 校内販売（12月31日） ⑱ 校内販売（12月31日） ⑲ 校内販売（12月31日） ⑳ 校内販売（12月31日） ㉑ 校内販売（12月31日） ㉒ 校内販売（12月31日） ㉓ 校内販売（12月31日） ㉔ 校内販売（12月31日） ㉕ 校内販売（12月31日） ㉖ 校内販売（12月31日） ㉗ 校内販売（12月31日） ㉘ 校内販売（12月31日） ㉙ 校内販売（12月31日） ㉚ 校内販売（12月31日） ㉛ 校内販売（12月31日） ㉜ 校内販売（12月31日） ㉝ 校内販売（12月31日） ㉞ 校内販売（12月31日） ㉟ 校内販売（12月31日） ㊱ 校内販売（12月31日） ㊲ 校内販売（12月31日） ㊳ 校内販売（12月31日） ㊴ 校内販売（12月31日） ㊵ 校内販売（12月31日） ㊶ 校内販売（12月31日） ㊷ 校内販売（12月31日） ㊸ 校内販売（12月31日） ㊹ 校内販売（12月31日） ㊺ 校内販売（12月31日） ㊻ 校内販売（12月31日） ㊼ 校内販売（12月31日） ㊽ 校内販売（12月31日） ㊾ 校内販売（12月31日） ㊿ 校内販売（12月31日）	

星河祭パンフレット

コラム 雫の部屋

第二回目は第一回の吉川若葉にかわり、3年A組高橋雫がお送りします。第二回目にしてゲーム紹介コーナーのようになってしまうこのコーナーですが、今回私が紹介させていただくゲームは「漢字でGO!」というゲームです。

ルールは至ってシンプルで、限られた残機や制限時間の中、出題された漢字の読みに答えていくというもので、勉強、タイピング練習にもなるゲームとなっています。問題数や残機の設定や、難易度も幅広く、慣れや、漢字の得意不得意があまり関係なく、楽しめる仕様です。難易度が上がると、私達が常用している漢字と読みや意味は同じなのに見た目が違う漢字や、普段カタカナ表記されている言葉の漢字だったりが多く出てくるので、ちょっとした勉強になるし、当てるのができたり、知ってる言葉が出てきたりすると嬉しいですよ。また、

最近のアップデートにより、計算や英語、更には、元素記号などのジャンルも加わったのでゲームの幅が広がり、より楽しめる人も増えたのではないかと思います。

そして、なんと！このゲームは学校でみなさんが使用しているChromebookでもプレイすることができます。学校での空き時間での息抜きにプレイしてみても？一人でやるのも楽しいですが、大人数でやる方が楽しく、知恵も出やすいのでおすすめですよ。それぞれのジャンルが得意そうな友人や先生を誘って、最高難易度にチャレンジしてみるのが面白いかもしれません。（※この文章はあくまでゲームの面白さを紹介しているものであり、授業中のこっそりゲームを推奨するものではありません）

3A 高橋雫

編集後記

この一年を振り返ってみると、とても多くの文章を書いてきたと思います。総文字数1万文字はいかずとも、数千文字程度は書いてきたのではないのでしょうか。多分、私の高校生活の半分は文章を書いてきたのではないかと思います。

今回の青雲館新聞はほぼ全てが星河祭の記事を占めています。まずは記事を書いてくださったみな

なさまに感謝申し上げます。こう振り返ってみてもやはり、多くの方の熱意で星河祭はあれほどの盛り上がりを見せてくれたのだと心からそう思います。

そして今回初めて新聞編集に取り組みしたので、至らぬ点が多くあったと思います。お読みくださりありがとうございます。

3B 鈴木健太郎