

NEWS 吉祥祭



第1号

2018年6月12日

発行：吉祥祭実行委員会

こんにちは！吉祥祭実行委員会です。今年度も昨年度に引き続き「NEWS 吉祥祭」で吉祥祭の情報をお届けしたいと思います。1年間よろしくお願いします。
今回は、今年度吉祥祭テーマ・ロゴ・キャラクターについてです。

今年度吉祥祭テーマは

エンターテインメント



吉祥祭テーマとは？

私たち吉祥祭実行委員会が3月から数十時間に及ぶ議論を重ねて決めた、吉祥祭の軸となるものです。各参加団体はこのテーマに沿って研究・発表を行います。

です！！

テーマ説明文



今年度吉祥祭実行委員会は、第80回吉祥祭テーマとして「エンターテイメント」を掲げます。エンターテイメントとは「人々を楽しませるもの」という意味であり、音楽・舞台・映画・スポーツ・ゲーム・遊園地など、幅広いジャンルを指す言葉として使われています。私たちはエンターテイメントを通して国境や世代を超えて感情を共有することができます。

2020年には東京オリンピックを控えている今、海外との交流が増え日本のエンターテイメントが世界に発信されることが多くなっています。現代社会には多種多様なエンターテイメントが溢れており、私たちはそれを享受しています。そしてテレビなどの既存のメディアのみならず、YouTubeやInstagramなど私たち自身が簡単に情報を発信できるようになり、それを私たちが楽しんでいるという点において、現代社会におけるエンターテイメントの在り方も変化しつつあります。そのような**現在だからこそ、エンターテイメントの本質について私たちは深く知る必要があります。**

今回、吉祥祭実行委員会ではエンターテイメントに関連する研究対象として**3つの視点**を提示したいと思います。

一つ目は、伝統や文化の面から見た世界各国の様々なエンターテイメントです。

例えば日本には能・歌舞伎・祭などの伝統的なエンターテイメントがあります。

そのなかには昔からの伝統をそのまま受け継いでいるものも、時代に伴って変化しているものもあります。時代に伴う変化の例として、現代のアニメと歌舞伎を融合したスーパー歌舞伎やコントと狂言が融合した現代狂言の舞台などが挙げられます。**伝統的なエンターテイメントの在り方について、それぞれの国の歴史的背景や文化的背景を踏まえながら考察してほしい**と思います。

二つ目は、技術の面から見たエンターテイメントについてです。3Dや4Dの技術を用いた映画やゲーム、人を楽しませるための最先端ロボットの開発など、技術の進歩に伴いエンターテイメントも進化しています。また、エンターテイメントを発信する主流な媒体であったテレビや雑誌などのマスメディアに加え、インターネット技術に立脚したSNSによって私たち個人も情報を発信できるようになりました。**日々進化しているエンターテイメントに関連する技術について調査し、それによってもたらされる影響なども含めて研究してほしい**と思います。

三つ目は、エンターテイメントに関連する問題点についてです。

私たちはエンターテイメントによって幸福感や満足感、達成感等を得ることができます。その一方で、エンターテイメントが発展したからこそ生じる問題もあります。その一方で、エンターテイメントが発展したからこそ生じる問題もあります。

ネットニュースやワイドショーによって私たちは一種の娯楽を得ていますが、その中では一部の特定の人を必要以上に批判して踏み込んだ内容が報道されたり、事実が大袈裟に脚色して報道されたりすることもあり、私たちは無意識のうちに偏った見方をしてしまうことがあります。また、娯楽施設の開発が環境破壊に繋がるという一面もあります。さらに、スマートフォンやインターネットに長時間費やしてしまうことやギャンブルへの依存など、人は娯楽への欲求を制御することが難しいという根源的な問題があります。**エンターテイメントが私たちに与える影響、歴史的経緯、現状について考え、今後どうしていくべきか考察してほしい**です。

エンターテイメントの発展は人々をより楽しませることに大いに貢献していますが、それに伴って発生する影響や問題点に目がいかなることもありません。メディアは偏った面を取り上げることも多く、私たちは華やかなものに惹かれがちです。

今年度吉祥祭実行委員会では、**私たちを楽しませてくれるエンターテイメントについて改めて考え、背景にある社会問題を深く掘り下げることで、その本質を知り、エンターテイメントと密接に関わっている現代社会の中で私たちがどのように向き合っていくべきなのか、エンターテイメントのこれからの在り方について深く考察していただきたい**と考えています。そして、吉祥祭が今を生きる生徒自身の問題意識に響くような、未来へつなげる研究・発表の場となるよう願っています。

ロゴ説明文



エンターテインメント

今年度のロゴは、人から人へ贈られるプレゼント箱の中に、様々なモチーフを入れることでテーマである「エンターテインメント」を表しました。

リボンを挟んで右側は、日本の伝統的なエンターテインメントを表しています。伝統芸能や祭りによって人々は巧みな演技や華やかな催し物を楽しみ、けん玉などの伝統的な遊び道具で世代を超えた交流をしてきました。また、思いを込めた作品で見る人に感動を与える書道や華道は、作品を通して思いを伝えるだけでなく、パフォーマンスとしても人々の心を動かします。これらを扇子、筆、けん玉、生け花のモチーフでかたどらせ、提灯を吊るすことで多種多様な日本の伝統的なエンターテインメントを表現しました。また、古くからのエンターテインメントが継承される一方で、海外からの影響で徐々に浸透した映像の文化が、現代のエンターテインメントへの幕開けとなったことを、フィルムで表しました。

リボンを挟んだ左側は、現代社会の中で発展しているエンターテインメントを表しています。海外から入ってきた舞台やスポーツ、アミューズメント施設など様々な形のエンターテインメントはマイク、手品、スケート靴、観覧車で表しました。またここにゲーム機を組み合わせることで、これらは機械技術の発展と大いに関わりがあることを表現しました。

その一方で、こうした現代のエンターテインメントは見落としがちな問題を含んでいます。左下に散らばるコインは、ギャンブルやゲームなどの娯楽に依存してしまうことの危険性を表現しました。その隣のテレビは、バラエティー番組やワイドショーなどのマスメディアを象徴しています。画面を黒くし、テレビから電波を出すことで様々なメディアと私たちとの関係性の負の側面を表しました。大きく報じられる特定の有名人の個人的な情報や、大袈裟に脚色して報じられがちな情報を私たちは一種の娯楽として楽しんでしまっています。さらに、SNSの大幅な普及が進んでいる今、私たち個人が情報を発信する側になり、それを楽しむことができるようになりつつある現状を動画の再生ボタンのマークを用いて表しました。こういった現代的なエンターテインメントの中に存在する闇の要素を左下の黒い落とし穴で表しました。現代のエンターテインメントを享受するにあたって、知らぬ間に私たちがその落とし穴にはまってしまう危険があるということ、コインやテレビが黒い落とし穴の中に落ちていく形で表現しました。

私たちは「エンターテインメント」というテーマの背景にある本質をこのロゴで表現しました。

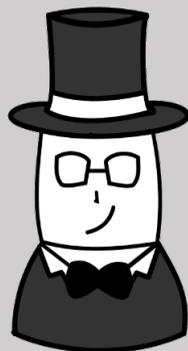
テーマ発表をしました！

4月25日(水)6時間目に全校生徒に対してテーマ発表を行いました。吉祥祭実行委員会のメンバーがテーマの真意を浸透させるために制作したオリジナルの劇を行った後に、スクリーンに今年度のテーマである「エンターテイメント」が映し出されると、生徒たちからは大きな歓声があがりました。

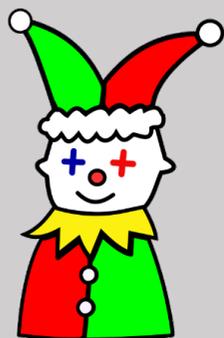
その後、吉祥祭実行委員長からテーマについての説明と今年度吉祥祭の変更点の説明、PRセクションリーダーからロゴについての説明がありました。最後に今年度吉祥祭実行委員会メンバーの紹介があり、テーマ発表が無事終了しました。



第80回吉祥祭キャラクター



↑エンター氏



↑ピエロくん

より良い吉祥祭となるように吉祥生全員で
頑張りますので、
第80回吉祥祭をよろしくお祈いします！！

吉祥祭まであと**103日**！！