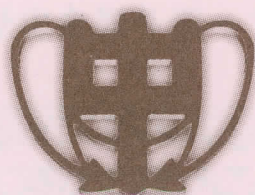


飛松中学校  
創立50周年記念

# 同窓大会



1998年  
3月7日(土)午後1時30分～  
母校新体育館にて

ようこそおいでくださいました

# ご 挨拶

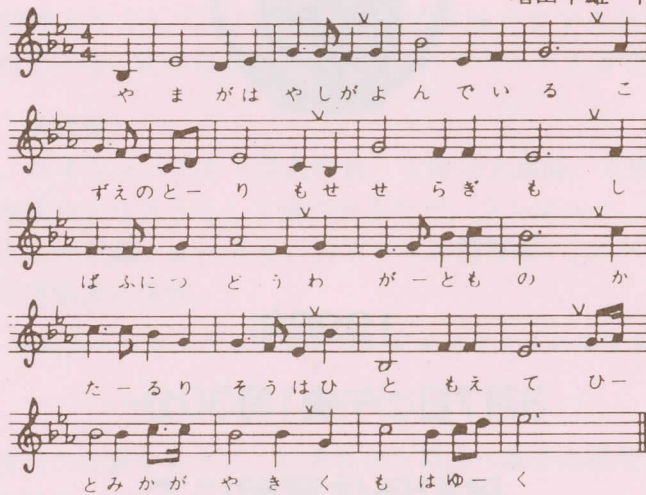
神戸市立飛松中学校同窓会会長 伊藤 友宣

恩師の先生方、そして同窓生のみなさま、ようこそおいでくださいました。

50年、つまり半世紀の歴史を刻んできたわが母校・飛松中学校の、今日のこの明るく元気なたたずまい。久しぶりに立ち帰ってみた思いに、みなさまひとしおのものがあろうかと存じます。どうかおくつろぎになってひとときをお過ごしください。

## 校 歌

衣畑昌美 作詞  
増田平雄 作曲



## 校 歌

一、山が林が呼んでいる  
梢の鳥もせせらぎも  
芝生に集うわが友の  
語る理想は火と燃えて  
ひとみ輝き雲はゆく

二、海が白帆が招いている  
沖のかもめも 灯台も  
窓辺によれば師の君の  
指さす潮路今見えて  
飛ぶよ希望が海原に

三、人類が世界が待っている  
進む文化のあけぼのに  
自治・協同と寛容を  
かざす吾等のゆくてには  
平和と幸の光あれ

## プログラム

開会のことば

司会 36回生 館川 豊

黙 と う

開 会 挨 拶

同窓会会長 1回生 伊藤 友宣

祝 辞

現校長 長尾 選 先生  
来賓代表 元校長 吉川 司郎 先生

ブラスバンド演奏

母校ブラスバンド部

スライド上映 「50年の歴史を振り返って」

在校生制作・発表

ス ピ ー チ

22回生 西 和彦

*21世紀に向けて思うこと*

ピアノ演奏

25回生 坂本 恵子

エルガー 愛のあいさつ / ショパン 革命のエチュード他

ス ピ ー チ

17回生 桂 文喬

*落語のようなおもしろさ—時世に思う*

テノール独唱

16回生 西垣 俊朗  
ピアノ伴奏 坂本 恵子

イタリア民謡 帰れソレントへ / マッティナータ

校 歌 斉 唱

参加者全員

閉会のことば

同窓会副会長 2回生 山本 兵衛



## 出演者のプロフィール

### 西 和彦さん (22回生)

(株)アスキー社長、日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会副会長。1975年、日本最初のマイコン雑誌「I/O」を創刊。(株)アスキーは、このほどわが国初の本格的パソコン情報誌「週刊アスキー」を新装再刊している。コンピューター開発の先端技術では世界的な権威。詳しい現況は「週刊アスキー」連載の〈西和彦デジタル日誌〉でどうぞ。

### 坂本恵子さん (25回生)

ピアニスト。京都市立芸大卒。1983年、神戸灘ライオンズクラブ主催のリサイタルでデビュー。以後、関西を中心に活発な演奏活動を展開。京響、大フィル、関フィル、テレマン室内管弦楽団などと協演。大阪文化祭本賞、兵庫県新進芸術家奨励賞、神戸市文化奨励賞などを受賞。

### 桂 文喬さん (17回生、本名＝中村 勝)

落語家。桂文枝門下で三枝、きん枝、文珍などの兄弟子とともに厳しい修練。1975年、ABC（朝日放送）主催の落語コンクールで優秀賞を受賞。大阪府大卒で教員免許をもつ特性を生かしてこの10年余、関西各地でPTAなどを対象にくだけた教育講演を重ねている。昨年の独演会は新設されたワッハ上方で開催した。

### 西垣俊朗さん (16回生)

テノール歌手、日本シューベルト協会会員、大阪音大講師。大阪音大大学院修了。日本オラトリオ連盟のソリストとして渡欧するなど、カンタータ、オラトリオ演奏に欠かせない歌手として活躍。オペラも「セビリヤの理髪師」「スペインの時」などに出演。神戸市文化奨励賞を受賞。

## 〈お知らせ〉

- 本日の会費をもとに、同窓会から母校へ創立50周年を記念して校訓碑（石碑）を寄贈します。

### 碑 文

自治＝みずから計画し実行しよう

協同＝たがいに助け合いともに伸びよう

寛容＝ひとの意見を尊重しよう

- 飛松中学校創立50周年記念誌を、受付で取り扱っております。  
1冊3,000円。

# 21世紀に向けて思うこと

これからの50年で生活はどこが変わるか

1998年3月7日

アスキー

西 和彦

nishi@ascii.co.jp

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10  
03-5351-8455

## ここしばらく情報産業界全体がトーン・ダウンする

- ・パソコン不況
- ・情報雑誌の低迷

アスキーの決算は創業以来初めて赤字



- 情報産業が終息した訳ではなく、  
「次世代」型情報産業に移行している準備期間だから約2～3年

- 情報産業は人の夢を叶えてあげることが可能な産業



それゆえ、  
現在の延長では限りがあり、  
次世代の夢を叶えるため大きく変わろうとしていると考えるべき



- ・一般家庭も含めて是非とも買いたいようなパソコンにする
- ・パソコン、インターネットを使った教育委事業を普及させる
- ・電子ショッピング等の普及



各家庭に大きく普及する



第2の情報産業ブームがやってくる

## 「次世代」情報産業が発展すれば、人類の夢に大きく近づく

### ●リゾート・ビジネス

1カ月の内 約半分はリゾート地で仕事が可能

- ・午前中 インターネットで仕事
- ・午後 リゾート
- ・夕方 インターネットで報告書の処理
- ・夜 リゾート・休養・食事

### ●自宅内勤務

毎日出社する必要がなくなる（但し時間拘束社員は除く）



通勤ラッシュが緩和される



時間が大きく節約される



今まで得られなかった時間を  
どのように使うかが  
夢を叶える「鍵」となる

## 時間の観念

人を待っているときの1時間 — 非常に長く感じる  
楽しい人と会っているときの1時間 — あっという間

○苦痛で時間を使うとアドレナリン、ノルアドレナリンが  
長時間体内に放出



体が疲れる  
脳波は  $\gamma$ （ガンマ）波

○楽しい時間は  $\beta$ （ベータ）エンドルフィン、ドーパミンが放出



免疫力の向上、体はより元気に疲れを感じにくくなる  
脳波は  $\alpha$ （アルファ）波 理想波



充実感、落ち着き、発想力、洞察力が鋭くなる

## 仕事の未来

世界中の人々が人生の大半を仕事に費やす

しかし

仕事を楽しんでいる人たちはまだ少数

### 多数派

生活のために  
家族のために  
会社のために  
ストレスを感じながら  
あくせく仕事をする

### 少数派

人生を有意義にしてくれる存在  
楽しい  
自らの才能の発露  
夢の実現

4

仕事＝ストレスという構図

社会の未来は頭打ちする

なぜなら、

ストレス＝楽しいことではない

楽しくないこと、いやなこと→本人の能力は伸びない  
会社も伸びない  
社会も伸びない

楽しいことをすると人間は必ず伸びて成長する

例えば 子供のゲームソフト  
大人の趣味の世界

5

仕事楽しいことがあたりまえの社会になると  
ストレスといった言葉も減り  
本人の能力が最大限に発揮され  
本人の精神的・肉体的健康も維持され、  
結果として  
会社と社会に大きく貢献する

6

仕事に対する意識が変われば世界は変わる  
↓  
仕事楽しいことが多数派になる  
↓  
実現する可能性として

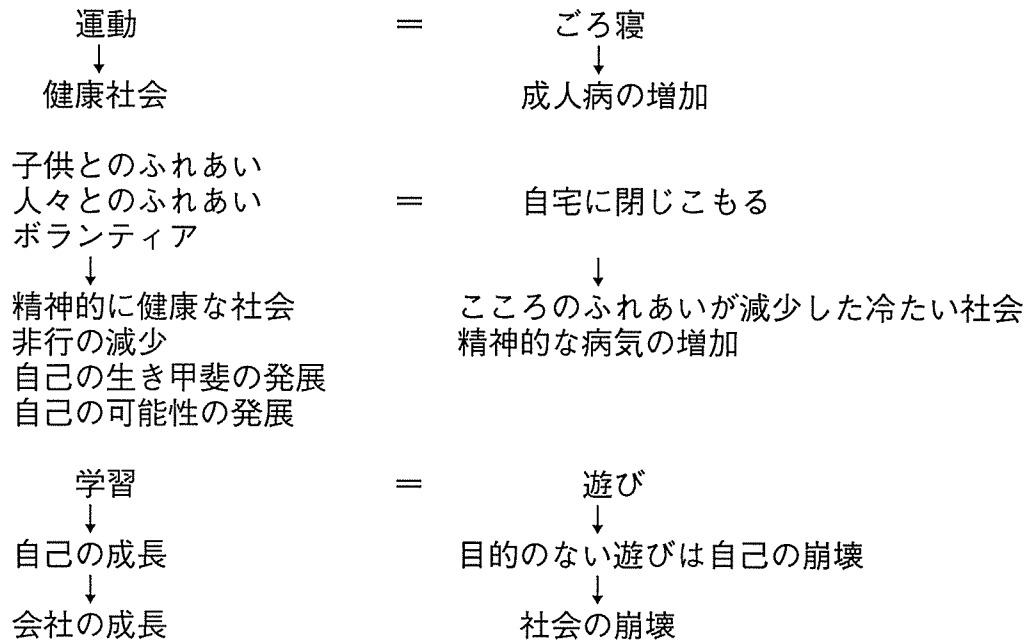
本人の意識改革  
社会の意識改革  
社会の現実的改革

7



## インターネット文明の明暗

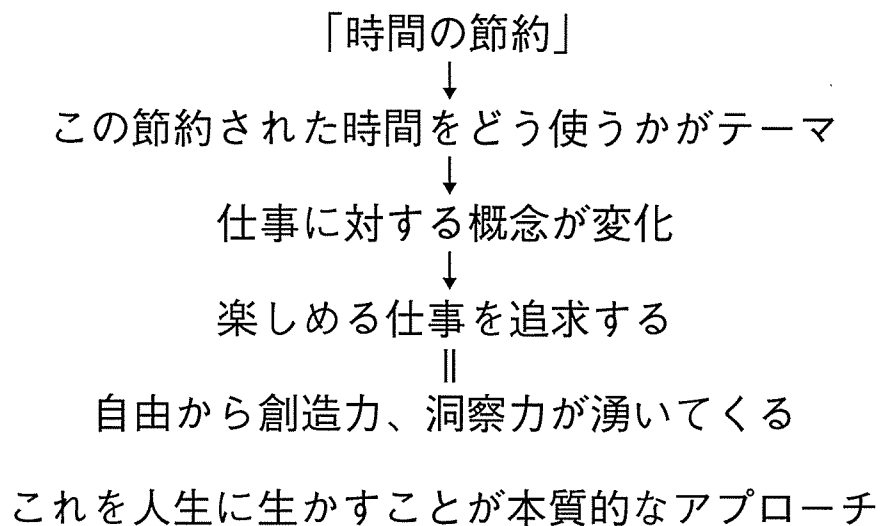
節約できた「時間」をどう使うかで明暗が決まる



時間を上手に使える人が社会から尊敬を受けるようになる

8

## インターネットの発展



## 21世紀の新しいライフスタイル

9

# 21世紀は「インターネット文明」の世紀

ひとりひとりの可能性を存分に発揮し  
幸福な人生を実現してゆきたい