

名前 堀江 伸一 (ほりえ しんいち)

2009/9/30その4

もし自分に作家の才能があったら。
日本中を自転車で巡りながら、ノートパソコンで執筆。
インターネット経由で原稿を上げたりしたいなあ。

夏になったら北海道。
冬になったら雪の到来に押されるように南下。
自転車で沖縄までいけるか挑戦。
ある日は都会の雑踏にある日は田舎の旅館に、自転車が壊れれば修理に出して。
ネカフェで止まることもあればテントを借りてキャンプを張る日もある。

恋や愛は姫様のお返事を待つとしてそれ以外のことを楽しみたい、日本という土地を隅々まで知りたい。

2009/9/30その3

携帯をなくしてしまった。
27日以降一度も携帯を使っていない。
携帯がないので面接が少し難しくなった。

落とした場所は思いつくし、あそこは一応鍵かけてるけど遠くだからすぐには回収に行けないのがネックだな。

2009/9/30その2

パラグライダーとかパラセールとか行きたいなあ。
広大な面積を使い、しかも吹く風は山や平野の地形の制限を受ける。
すると必然的に一か所一か所の飛行場が個性が出てくる。
どの飛行場も特殊なんだろうな。

まだ一回も行ったことないし、なんか入門本とかからかしら？

とりえずパラグライダーの多様な飛行ルートを視覚的かつ立体的に楽しめるイラストや地図入りの本とか？
道路地図ならぬ空の地図マップ。
地図の上にパラグライダーの代表的なルート取りが呈示され、季節ごとの風の流れが地図用に と解説文付きで表示されたり、空からの写真が地図上に散らばって配図されたり。

そういった地図が本の奇数ページに並んで偶数ページには解説がつく。
そんな感じで日本の主要なパラグライダールートを楽しめる本。

おまけページには長距離を飛んだ人の飛行ルートが地図上に表示されたり。
動物や鳥や植物の群生地、代表的なランドメイクや地図、飛行時の注意付き。

日本の場合土地が狭いから飛行制限とかあるのかな？

パラグライダーって自己責任の世界なんだろうな。

2009/9/30

なんかW i k i 公式で数年後のW i k i について議論するためのページを作っているらしい、
前も同じこと考えたけどブリタニカ大図鑑や博物学華やかなりしころの欧州に対して、W i k i は情報技術を使ってネット上のブリタニカを作っているわけだ。
これは参加するに楽しいプロジェクトだと思う。
日本ではW i k i の知名度は高くても、議論の方の知名度は低いだろうから宣伝だけ。

俺が編集できるのはW i k i のセクトの記事くらいかあ、新聞記事のリストにいたずら書きがなされてないか調べるくらい、
ニコドウに新聞記事検証動画でもあげておこうか？
後、フランス法関係の方がY o u t u b e かニコドウに「よくわかるL e g i F r a n c e 」みたいな動画でもあげてくれればうれしいんだけど望み薄かあ。
L e g i F r a n c e = 意味不明サイトなんて認識の人まだいるからなあ。

- W i k i の将来について

日本のW i k i はオタクとゲームの記事ばかり充実していたという特異な歴史を持つ、
他の国のW i k i と比べて記事のバランスがかなり異質だった。
その歴史は今でも残っている。
だからバランスの良い記事追加を増やしてほしい。

技術的な面はW e b ページの制作者、画面構成は出版業界関係者とかが議論に参加すればいいのかも？
短絡的かな？

- 個人的 編集したい記事、備前焼

備前焼といえば、うちの田舎。
いつか個人的に取材してW i k i の備前焼の記事とか書こうかな？
備前市は海外から焼き物修行に来る人も多い、田舎にしては国際的な地域。
市でも海外のことを考えて行動しているらしい、
その辺とか気になるなあ。
まずはW i k i の記事の充実度からチェックっと。

- 記事チェック終わり

うーん。
W i k i の備前焼の記事、通り一遍のことしか書いてない、
問題は一つ。

- 記事が短いと情報が伝わらない。
- 記事が長くなると、長文を忌避して読者が減る。
- また文章が長いと重要な記述がわかりにくくなる。
- 手短というのは素晴らしいことだよな。

適度に図や写真を織り交ぜればある程度の長文は緩和できるとしても、記事書くのって難しい。

2009/9/29

V i z i m o でマリオギャラクシー風味の星を作ってみた。
丸い星二つを円柱でつなげた星で、きちんと星中を走りまわる事ができる。
システムの都合上車以外では星の上を移動できないのだけど、惑星上を歩きまわってこちらを追跡してくる敵も加えたしアイテム集めというゲーム性も加えてみた。
<http://vizimo.jp/works.html?userid=9270&ar=8379>

作っていて改めて気がついたことは任天堂は凄いということ。
何が凄かってカメラワークである。
任天堂のマリギャラを遊んでいる時にも気づいていたが、視界の見晴らしを良くすることにすごく手が込んでいる。

一応私の方は遊べることは遊べるし、敵もきちんところちらを追いかけてくる。
ただ視点操作が全て手動であるため、視界が悪くあまり遊びにならないのである。
車にジャンプ機能とかつければ、マリオもどきな動きもできるがこれだけはどうしようもない、
ちょっと残念。

Vizimoでパラグライダーゲームを実装中。
でたらめ物理エンジンシステム(裏返せばとっても手軽で創意工夫を活かしやすい)Vizimoで風を上手に使うのが存
外難しいので、イベント駆動で至る所に重力を発生させるというトリッキーな方法で制作中。
ちまちま実装すればいつかは作れるけれど、ひたすら作業がめんどくさい。
回転行列とか位置情報とか加速度とか参照渡しとかほしい。

なにか別の言語か別の物理エンジンかVizimoより本格的でスクリプトも使えるメタパースほしい。

2009/9/27その2

今日はVizimoでマリオギャラクシーもどきのルームを作成予定。
パラグライダーもどきを作りながら可能なのではと発想。

2009/9/27

田舎に帰省、電話もパソコンも使わない2日間。
まあ色々あったけどプライベートなので何も書かない。
最近体調が極めて悪く、眩暈と疲労感が漂う。

半分は理由が分かる。
最近ムズムズ足症候群が悪化したらしい。
今まではたいしたことないのではおっついておいたのだが、なんか最近症状が悪化しているようだ。
座っていると足がむずむずして無意識のうちに太ももでミルキングアクションをしている。
するとミルキングアクションで血液が押しだされ不安定に血流が増加、血圧が上がりすぎて尻のあたりで内出血がおこっ
たり、脳内や内蔵にダメージがいつているらしい。
これは一度病院に行かなくては。
うー、気持ちが悪い。

おかげで思考力、注意力、会話能力その他全般全てがががた落ち、なんかミスばかり。
これは肉体労働で足を疲労困憊させるのが一番か？
しかし筋肉増加 無意識ミルキングアクションパワーアップという循環も怖い。
どうやって対処すればいいのだろう？

2009/9/25その2

最新のゲームってどうなってるなるのかと思ってモンハンを遊んでみた。
導入長い。
その分中身は濃い。
キーボード操作で遊んだら恐ろしく操作が難しかったがよくまとまっている。
最大の敵は目の前の巨大イノシシや竜ではない、手元のキーボード操作の難しさだ。
と思わず言いたくなったが、考えたらあのシステムの複雑さを考えたら奇麗にまとまっているなあ。

なにせよ突進してくるモンスターの存在感でかい、突進とか迫力ある。
竜にもイノシシにも！だね。

まあ当面の目標は防御と回避のタイミングとり、賢いアイテム使用一つで難易度が下がるらしい。
すると慣れたら縛りプレイとか？
意外な難敵が味方同士の同士討ち。
敵が出現する前の抜刀動作で切られる、3人ほどで一体を攻撃すると同士討ちが生まれる。
タイミング計るのが難しいかも。

さてそんなモンハンだけど、導入を乗り越えれば週一回60分くらいで気楽に遊んでいく、そんな感じが賢い遊び方かも？
ドラマを一回見る分をモンハンに回してると考えたら大した時間じゃない。

モンハンの釣り場、川魚だよな。
魚が流れに対して体を横にした時、下流に流されていく処理がほしいなあ。
現実の魚は体を横にして流れを体に受け、安全に楽に下流に移動することがあるのだw

それに対しモンハンのモデルはなんというか池の魚？
多少は流れを考慮した動きの力積を足し算してほしいような？
まあ魚によって違うからどうでもいい話なんだけど、何となく釣りやってると気になる。
ってそこまでやったら釣りゲーであって、モンハンではないかw
パソコンの処理能力は有限だから、釣りにたくさんリソースを割り当ててくれるってっこともないか。

でも魚を薄い四角い板のモデルで表現して、板と流れの成す角で流れが魚に与える力積を決定するとか、教科書に載っている一番シンプルな抵抗のモデル。
そうすると、次は乱流の典型的なパターンも導入してほしいとなって、果てがない。
魚が一定の釣り場所にとどまる思考パターンも実装しないとイケない。
とすると結局どこで諦めるかってことよねw
果たしてモンハンの釣り場は多少流れを考慮した魚をいつか導入するのか？
それは果たしてゲームとして面白いのか、実は導入してもつまらないから導入してないだけなのかも？
ユーザーとしてはちょっと気になったり。

魚のモデルは線り込み計算という手が古典で幾つか発展も合る。
魚のカオス系は小さな差分方程式を連続して計算するだけで導出できるので、3Dに比べたらそんなに計算はいらないと思うのが面白いところ。
計算負荷が小さく済むとは思うので少しだけ期待したりして？

モンハン色々変な装備をしている人多いな。
カジキマグロとか、よくわからない謎鎧とか歩いている人見てるだけでも楽しい。
私もそのうち変わり種装備とか用意して参加してみよう。
とりあえずモンハンのマイキャラはガタイのいい黒人ばいキャラで作成。
うんアメゲー風味。
彼に似合う装備ってなんだろ？

まだはじめたばかりなのだが、とりあえずガンランス気になる、あれ面白い武器だよなあ。
ちょっとよくわからないのが弓矢。
練習ミッションでひたすら安全な崖の上から何十発も矢を打ちまくっていたら、矢切れになってしまって矢筒を変える見たいなメッセージが出た。
矢筒の変えたかがわからず、結局弓で敵を殴りまくってクリア、らぶとるっぽい相手に弓で殴りかかる黒人男性、ちょっとあほっぽいシーン。

さて、ネットゲーの男女比率。
ネットゲーごとに大きく違うが、女性比率の高いネットゲーもおおい。
モンハンはどうだろうか？

楽しくて新規面接入れるの忘れてた orz
ってこれのどこが商売向きの日記なんだろ w
明日はもう少しましな日記入れとこ。

2009/9/25

なんか生まれ変わろう。
大きな仕事小さな仕事に関わらず小説をお金にするつもりなら、個人的な愚痴やいじめられた体験を書くのはよくない。
今日からは、もう少し商業向きの日記を書こうと。

Vizimo、重力の値を変更したり色々オブジェに操作できるらしい？
ということは3次元でちょっとおもしろいものができるな？

ベクトル場の概念を使って、理論値非常に怪しいパラグライダーもどきを作れることが分かったが、物体の加速度も正確な位置も使えないシステムとなると、恐ろしい量のオブジェクトとイベントをちまちま作る必要があることが判明。

ああ、うちのパソコンでセカンドライフが動いたらなあ。

Vizimoとセカンドライフじゃ扱えるデータに相当の違いが、、、

2009/9/24 18時49分その3

レースゲーム作るの大変、もう駄目ば、
制作条件を見つけた。

- ・ 落とし穴や急なカーブや落ちる原因となるコーナーは必ず視界内に入るように見晴らしを良くする。

視界内にあるものでのミスは納得できるが、遮蔽のせいで視覚になっていた部分の先がいきなり急変するとユーザーは納得しない。

それに見晴らしが良い方が、走りながらのコース取りが楽になる。

心理学的な要因がでない、
後は転びにくいように、地面の摩擦係数を上げる場所を増やすとか、
結構奥が深い。

- ・ きわめて日常的な話、

なんかご近所で私のことを盗作犯に仕立てようとする人がいるなあ。

私がネットに作品をUPした後か制作中の時に、氏が「実はあれは私が考えた、堀江に盗まれた」という人がいる。

全く根拠も何もない話、

氏が私に盗作されたというなら、その氏にはぜひ私の作品の続きをアップしてほしいものです。

私しか作品を作っていないんだから、続きは作れるはずがない。

次に俺が何をやるか説明してみるよって話、

私の作品の続きを作れなかったり予期できなかったり、アイデアを何も上げることができなければ氏が嘘つきというのがよくわかるでしょう。

氏は膨大な量のアイデアストックや書きためた小説をお持ちだそうです。

氏には、何か一つくらい皆を納得できるような作品を上げてほしいものですね。

ま、一つでも面白いアイデアや作品を上げることができるならですがw

なにはともあれ、ディスガズVSゴーストライダーはめちゃくちゃ考えて要約あれに落ちつけたんだから、あれ苦労の産物、自分で作ったものを盗作犯に仕立て上げられたらたまらないよ。

私の場合作家の才能があるわけじゃないんだから努力で作っている。

Wikiの編集履歴を確認するとわかるけど、毎回試行錯誤しながら一つ一つどうにか作って、どうか当たってくれよそう考えて作ってんのに。

むかつくなあ。

といっても相手は友達が多く、友達のためなら口裏合わせ平気でするみたいなんだよね、どうしよう？

ありもり氏が親玉、それとも藤村の盗みを森本がバックアップ？

どっちだろ？

2009/9/24その2

やっぱりコース作っちゃおうかな。

なんかセカンドライフ、Win vistaでは動作が不安定らしい、

うちのパソコンでも動かなかった。

残念、

しょうがないのでVizimoでレースゲーム作るうかな？

2009/9/24

高砂にある山上公園でプロットの作成。
小山なので登りやすく、ひたすら平らな加古川平野を一望でき非常に良い創作活動場所だ。
戦闘機ロボ ディスガズVSゴーストライダーの軌道上戦闘で面白いのができたのもうアップしたくてたまらない。
戦闘機の戦闘に忍者物の要素を加えたかなりトリッキーな戦闘。
もう我慢できない。
断筆は禁煙よりも辛い、タバコ吸ったことないけど、
Upしちゃえw

山の上で創作中、おばあさん7人の登山会がきていた。
山での習慣通り挨拶をして、隣に座ったおばあさん2人と軽く昔のことを聞いたりしながら創作継続。
昔加古川は田んぼばかりだったとか、ちょっと想像がつかないな。
創作物の内容を聞かれたけどあまり女性向きでないバトル多めの小説なので内容は適当にごまかしておいた。

2009/9/23その2

何となくネット。
うん駄目人間だ。
ソニーPSPによるARラジコンカー特許発見。
<http://avatarwatch.blogspot.com/2009/04/ar.html>

こういうのって悪くない。
問題はカメラが壊れないか心配になることと、子供でも簡単にRCカーや他のラジコンに設置できるかということ。
視界が低いというのも問題だし、重心バランスも気になる。

カメラを盗撮に使ってはいけないし動物につけるのは自己責任、街頭カメラとして使うかは個人の自由。
小説やドラマやアニメでも使えそう。
そんな感じだな。

子供向けSDロボ小説、ギガンダム討伐もレースコースもコメント付かない。
お金になってないというのは不名誉なことだな、つらい。
10月17日までネタのアップする気がないから、日記の更新と小説設定の整備やレースゲームの作成くらいしかやることがない。
ちょっとつらい。

セカンドライフなら一応著作権を明示できるのかあ。
Vizimoでレースゲーム提案してもどうせ金にならないならセカンドライフ覚えてみるか？

2009/9/23

昨日は特に何もなし。
Vizimoでちょっと変わったレースコースを作ろうと考え、まずは他の人の作品を参考にと思う。
意外と遊べるステージが多く皆工夫しているんだなと、そんなことをやっているうちに24時を過ぎていた。
しょうがないので寝る。

さて今日はレースゲームを作ろうか思案中。
何しろ研究されつくしている分野だから新しいコースもコーナーもない。
その上、毎年有名な無名なのと数もおおいから斬新なのを作るわけじゃない。
自分が走って気持ちいいコースを作ろうと思う。

高山急傾斜コース試作中
<http://vizimo.jp/works.html?userid=9270&ar=8295>
今のところスキージャンプよろしくジャンプしながら急な坂道を駆け下りる部分を作成。
小さなジャンプしかできないのですが、小さなジャンプで以下に浮遊感を出すか、
オブジェクトのサイズを弄ることで徹底的に浮遊感を出しています。

遊び方
スタートしたらAキーを押して視点を背後に固定。
後は車に乗って キー押しっぱなしでアクセルだけ全開。

坂道を駆け下りながらの2連続ジャンプが楽しめます。

心理学の知識を使ってコースを作ってます。
東京ディズニーランドで多用されている小さなエリアを広く見せる視覚効果。
それを応用して、オブジェクトのサイズを調整することで小さなジャンプを大きく見せてます。
実際はたいしたジャンプをしていません。

さて他にも色々考えているのですが、ネックになっているのはこれなんだよな。

- ・ 第5条 ViZiMOで扱われるすべてのコンテンツの著作権者人格権はその著作権者が有しますが、ユーザーは株式会社マイクロビジョン及び株式会社マイクロビジョンの指定する相手に対して著作権者人格権を行使しないものとします。
- ・ 2 ViZiMOで扱われるすべてのコンテンツに関して、宣伝、利用促進、出版、マーケティング等を目的としてそれらの著作物を使用する場合、ユーザーは株式会社マイクロビジョンに対し、無償で非独占的に著作権法上のすべての権利に基づき使用（複製、公開、送信、頒布、譲渡、貸与、翻訳、翻案、改変を含む）する権利を許諾するものとします。

これってつまり、堀江伸一に著作権はあるが行使はできないということ？
それとも公式側が上位で堀江が下位という関係になっているだけで共同著作ということ？
堀江は堀江で著作権を行使できる状況もあるが、基本的に公式側も著作権を行使できるということかしら？

行使できない権利って存在しないのと同じ気がしてならないのがこの文章の不可解なところ。
法律文書は難しい。

セカンドライフでも考えようかしら？
でもあれは手軽さがなくプロやセミプロ、アーティストが作りこんむ場所ってイメージあるからなあ。

うーん結局悩んでも意味ないかな？
どうせ作ってるコースは世の中に対する提案以上のものにならず、これが直接金になるわけでもない。
堀江伸一はちょっと変わったレースゲームを作る。
そんなのが記憶の片隅に残る以上のことは期待できないとなれば悩んでいるのはただのバカかも？

2009/9/22 15 : 41

座標平面を S 。
 S に適用する写像を M 。

もし M が一対一対応の場合と多対一対応の場合ではどのような違いが生まれるか？
本格的な数学からみたら初等的にみえるだろうけど結構面白い。

S に M を適用し続けた時の周期点の集合を U とする。
 U の部分集合を通る曲線 L を考える。
 L は周期点というピンで止められた蛇のようなものだ。
この蛇は一回写像が適用されるたびに体を伸ばしたり縮めたりする。

さて U の要素がどのような周期点であるかはとても大事だ。
近傍の点が収束していく周期点であるか、逆に近傍の点を遠ざける周期点であるかで蛇の性格は変わってくる。

もう一つ書いておくと、複素平面上で曲線の形を決定する場合はとても困難なことがある。
点に対し連続して写像をとり、その軌跡を曲線とみるための補完可能な漸化式を設定する。
一番シンプルなのは Z^n のような式だ。 Z は複素数、 n は実数。
さてこのような式で曲線の形を決定するために、曲線の通る点を決めるとする。
もし指定される点が無理数の組であらわされるなら、無限個の点をもってしても曲線の形を決定できないという困難が生まれる。

この性質は複雑な問題でも保存されるようなので、曲線の形を決定することは難しい、そして周期解は有理数的な比を持った部分にしか存在できない、すると適用されるたびに曲線の形を次々と変えていく写像の問題も難しくなるし、平面全体のことを考えることも難しくなる。

複素解析の世界では初歩かもしれないがこれは私のような低レベルな人間にはとても難しい問題だ。

2009/9/21 22:14

今日は18時からフランス料理店で晩飯、
弟Kの誕生日前祝いなのだ。
加古川から明石まで移動。
明石海沿いにある綺麗な雰囲気のお店アンシャンテ。

料理はまあまあだった。
会話もそこそこ。
悪くない。
フランス風のソースやポタージュも出だし神戸ビーフも堪能した。
最初の前菜がまずかったが、せっかく高い料理を食べたのに文句を言っはいけない。
まあまあ満足。

1時間かけてドライブして、2時間かけて料理を楽しんで、1時間かけて帰宅、なんと一回の食事で4時間もかかってしまった計算になる。

家族全員で店へと移動中に縁起の悪いことがあった。
250号線、道幅の広い道路を移動中のこと。
交通量が多いこの道を60KM以上で走行中、いきなり犬が飛び出してきた。
前後に車があり交通量も多く薄暗くなりかけた時のこと、あまりの突如な飛び出しに反応することもできず引いてしまった。
犬をはね飛ばしただけならいいのだけど、タイヤで引いたらと思うと少し辛い。
はね飛ばしただけで生きていてほしいものである。
一応車の足回りに異常が出てるかもしれないので、明日はトヨタで車の点検をしてもらおう。

しまった日記の時刻打ち間違えてた。
最初20時14分とうってしまった。
打ち始めは22時14分だったよ、俺お馬鹿！
ちゃんと訂正っと。

2009/9/20

家で昼飯大もりチャーハン。
その後すぐ新婚さんいらっしやいを片目に、宇宙兄弟1巻を読む。
新婚さんいらっしやいてやっぱやらせなのかなあ？
3回くらい読むと主人公の微妙なへたれぼさに笑えるようになってくる。
共感できるなあという感じ。
などとどうでもいいことをたまに考えたりしながら両方楽しむ。
今日は多分特に何もなし。

レースゲーム数人しか遊んでいなかった。
ちょっとへこむ。
次はもうちょっとおもしろいの作ろう。
気付いたけどVizimoは何年間も テストが取れてないのか。
多分ベータテストを行っているうちに、時代遅れになったんだろうな。
それで開発や更新も中止してはずせなくなったとか。

物理エンジンといってもおもちゃレベル。
エーコンに毛が生えた程度のなんちゃって物理エンジン。
裏を返せば難しいこと何一つなしで作れる。
使いやすく学習時間が短い制作ツール。
という手軽さは今でもアドバンテージかな。
良くも悪くもお手軽。
中学生や物理を習って応用してみたい高校生、趣味でサクッと作りたい大人向けのソフトかしら？

基本セットの車の挙動がひどいから自分で作ろうかしら？

2009/9/19その3

- Vizimoってなに？

Vizimoというお手軽物理エンジンを発見。
物理エンジンとフルズツールのセットになっていてこれで色々なものを作って、SNSで公開。
他のユーザーが遊ぶという。
手軽にゲームを作って見せあえるらしい。
中学生でも作れる手軽なエンジンとツールが魅力。
思わずドライブゲームを一本作ってしまった。
<http://vizimo.jp/works.html?userid=9270&ar=8286>

ゲーム開始後Xで車に登場。
Aで視点を車の後ろに固定して遊んでください。
ドライブは キー。
傾斜のあるコーナーを曲がる時が快感。
そんなドライブです。

レースゲームというのは難しいね。
うん、難しい。
エリアが有限。
そのうえ組み合わせの基礎となるコーナーは決して多くはならない。
この中でいかに詰め込みながら、しかもユーザーに快感を感じさせるか。
難しい。
作っていると色々な事に気がつく。

例えば期待感。
複雑なコーナーに入る前に見晴らしのいいところを入れる。
するとユーザーはこれから複雑なコーナーを抜けるぞという心の中での期待感が上昇していく。
これは大事。

次は獲物を狙うようなタイミング。
リンク先の斜面コーナーで、細い所に上手に調整しないと進めないところを設定している。
するとスナイプで獲物をじっくり狙うような気分が出てくる。
これって大事なこと。

あと道幅の広さ。
マリオカートと自分のを比べると、マリカはめったにコースアウトがない。
私の方はコースアウトが起こりやすい。
マリカは非常に道幅を広くとり、めったにものに当たることもコースアウトすることもなく自由に走れるようになっているの
にたいし、私の方はそうではないからだ。
マリカはカートが小さく、だれもが自分の通りたい通り方でコーナーを攻略できるところに良さがあるんだなと感じた次第。

やはりマリカは偉大ななあ。

2009/9/19その2

サイクリング日記 明石 須磨
明石駅から南の海岸沿いの道路へ。
時折海を見ながらの走行となる。
しばらく進むと右手に大蔵町の砂浜。
大蔵海岸と進む。
海に覇ちょっと興味があるがもうクラゲの季節だし今日はサイクリング。
横目にさっと進む。
大蔵海岸を抜けるといきなり見晴らしがよくなる。
左手に海が見えるようになるから。
さて道を進むと明石海峡大橋。
やはり、この建造物はいい。
月並みだが、橋全体が地球の丸みにそっているというのがよくわかるし重量感もある。
近くの砂浜は有名。
ここにきたなら明石海峡の徒歩横断コースかなあ。

さて道を進むと北側の住宅街が途切れる。
山が海にせり出し、左手には山、右手には海。
歩道も広く爽快な道だ。
いつもは電車から見る海も、今日は歩道からゆっくりみれる。
電車と競争しようかとおもうがここではあっという間に抜かれていく。
その道を進むと須磨につく。

2009/9/19

俺の第二男のKは真面目、とにかくまじめ。
嘘という言葉が母親のおなかの中に置き忘れたような男で、モラルと社会のルールを守ることに生きがいを感じているような人間だ。
犯罪やいじめを現行犯で止めにはいって説教をしたあげく、犯罪者に逆切れされて刺されないかと心配になるくらい真面目な人間。

しかしあもまじめだとこちらがちょっと大変。
向こうは一応フルタイムの正社員として信頼を得ていて、こっちは無職、顔を合わす土日はひたすら肩身が狭い。
しかしまあ真面目すぎて恋愛がうまくいってないのだろうと思う。

今日はネットで変な動画を見つけてしまったので思わず10連続コメントしてしまった。
F22引退動画w (リンク先はジョークコメントです)
<http://www.nicovideo.jp/watch/sm8269428>

2009/9/18

書いてからきづいたけどきわめて個人的な日記だな、誰も読まない誰もよまないって、だからまあ読者の目を気にしない文章でいこう。

最近体がなまっている、働いてないから。
そら面接が大事だけど、まあ俺の場合大抵落ちる。
しょうがないので体を鍛えることにした。

出発は12時。
ペットボトルにお茶と塩を入れて愛用の自転車とともにGo。
まずはめいき幹線に出て、後はひたすらひた走る。
神戸なら気軽なものだ。
天気もいいし気温も丁度いい。

まずは加古川からでて東加古川土山とどんどん走っていく。
幅の広い自動車道に店舗や住居が並びたち、その間に田んぼや畑が挟まる。
加古川という土地は基本平らであるため単調な風景が広がる。

風景が変わるのは明石に入ってから。
明石市に入ると道路の企画が変わるのが車道わきの歩道が少し広がったりする。

特に明石市大久保の手前から風景が変わる。
大久保手前に日本にしては広大な畑や田んぼが広がる風景があり、そのあたりから土地に起伏が出てきて立体的になる。
めいき幹線が盛土の上や高架の上を走るようになり、十何メートルも下にある周りの風景を眺めながら大久保の都市部に入る
ことになる。

大久保の都市部は、畑や田んぼ地帯からいきなり縦に長いマンションや建物が現れる点に特徴がある。
畑と田んぼで平らな土地利用に慣れた目には、この縦に長い建物はやたらと高く見えるのである。
後、比較的大きな建物が集まるため土地利用に余裕があり、建物も綺麗なために美しい町だ。

さて大久保を抜けるとしばらく湖を抜けることになる。
道路は湖地帯の中を突っ切り、風景は遠目まで見える。
明石市のシンポルタワーが小高い丘にありその回りにあつまる住宅街は一種独特の風景を作り出す。

道路は明石へとむかう。
地形に起伏がありその間を住宅が埋めている、道路は高架が立体的に走り人口は増えてくる。

西明石駅周辺の高い人口密度と地形の起伏がおりなす風景はみていてとても楽しい。

ここで昼を買う。
駅前はお弁当屋ばかりだった、ちょっと回っただけなのに駅中に3件もある、それも300円400円と安い弁当が多い。
明石の人は弁当と総菜が好きなのだろうか？
街が変わると店も変わるものである。
スーパーだらけの加古川周辺では考えられない偏りだった。
とりあえず惣菜を適当に見繕って遅めのお昼。

一度道をずれて今度は2号線沿いを走る。
まあ2号線は加古川と同じ風景、とにかく道路のための道路という道である。
とくにないので明石までひた走る。

明石、
やはり明石駅は違う。
明石駅南側の商店街はカラフルな色遣いと人通りで有名。
2号線からわき道にそれて蛸フェリーを見学、フェリー出向シーンを見れた。
ちょっと嬉しい。
タコフェリーは乗ったことないけど以上に安いというのは覚えている。
トラック用フェリーも走っているが高速道路無料化するとこのフェリーはどうなるのだろうか？

明石駅前を自転車で走るといふ迷惑行為をしながら見学。
神社で一休憩そのまま海岸沿いの道路へ、やっぱり海沿いは景色がいい。

明日は明石 須磨までかこう。
やっぱね明石海峡大橋とかねあの辺は景色いいから手軽なサイクリングだな。

・ その他

阿部大和ちゃんが元気いっぱいだったらうれしいな。
やっぱお姉さんになったときのやまちゃんの花嫁姿とか見てみたいし、大好きだっていいたい。

2009/9/18

さて、ネタのアップはやめたわけなのでしょうがないから1カ月日記サイトとしよう。
今日はダスキンに面接の電話を出したが、面接官から馬鹿にされてしまった。
先方は物笑いの種にして落とす気満々のようだからいくのはやめよう。
こんな経験人生で2回目、何年か前にいった派遣先が現場の派遣社員をひたすら馬鹿にして盛り上がっていたのを思い出す。
しょうがないので他の会社に当たろう。

大体給料の安い、世間的に使い捨て仕事と見られる仕事ほど、人を馬鹿にする傾向の強い人間が多い。
私の場合だとこういう所しか面接先がないのが辛いところ。

まあこんなの書いても読者はついてこないなあ。
明日はもうちょっとましなことを書こう。

今日は神戸まで自転車でサイクリング行ってみたとかそういうののほうがまだましだな。

2009/9/17

ご近所のF氏宅内から聞こえてきた発言。
「こりゃ堀江が盗んだということにしとかないと収拾がつかなくなるぞ」
という発言をした方が新しいウソをつき始めたようなのだ。
なんかなあ何を盗んだことにしているのかわからないが、F氏宅で発言した男が警察に被害届をだしてないということは、F氏宅はきつとうしろめたいということだな。

もし俺の創作が盗作されているなら、俺創作やっても何も意味がねえな。
いっそのこと一カ月程度ネットにアップするのやめようかしら？
仕事も探さないといけないし。
結論10月17日までネットへのUP中断。

F氏は私に対しクラッキングやって創作物を盗んでいる節があるのだが、ネットでのクラックは直接的な金銭的被害が出ない限り日本の警察は動かない。
ネットからの盗作は欠片も警察の捜査対象にならないらしい。

一応私はコピーライトを丁寧につけるが、日本ではコピーライトは同人文化であってプロの文化ではなく、法的拘束力も習慣的コンセンサスも研究論文以外にはめったになりたない。
つまり日本ではコピーライトというのは趣味の問題に属し、創作物の保護としては何の意味もなかったりする。
法律の条文では著作物は著作者に属する、現実的な日常では実際に盗作が発生した時何の意味もない。
コピーライトという文化のもつ不道徳性が顕在化するわけである。
辛いなあ。

日本ではプロが素人に対して著作権を行使することはできる。
素人のコピーライトは同人仲間以外には無視される。

まあ、こんなのは愚痴に属する。
きちんとした売り込み、才能とそれを無駄にしない努力に少々の運。
それらがあればきちんとプロに慣れるのであって、まずは一作小説を形にしないと、どうにもならないのである。