

学習アプリ、アニメ、AI、ホームページ、今までたくさんのものを制作してきました。多くは、学習に活用するため、あるいは地域文化を体現するために制作しました。データを検証して作ってきたつもりですが、作るのは人です。アニメにしても、アプリにしても、自分の思い入れが表に出ることもあります。

そういったものの一つがドローアプリ「駿河富士」です。

これは東海地方から見る富士山の風景を書く「漢字」の静岡バージョンです。私は若いころ静岡県三島市に住んでいました。初めて東北を離れて住んだ場所でした。その時の富士山の風景が忘れられずに、三島市の知人から声がかかった時、これに応じて制作しました。

東北を離れて毎日見た富士山の壮大さ、美しさは今も目に焼き付いています。これは静岡デジタルコンテンツグランプリで賞をいただきました。アニメだアプリだといっても人が作る限り、人の感性や感動、こだわりといった思いが作品に加味されます。

人の思考をデジタル化しているので、時には人のアナログ部分やモラルが大きく影響します。ネットでもサイトでもそれは顕著に現れます。人のアナログ的なモラルや感性の向上なくして、ネットやサイト、コンテンツの向上はないと思います。

よいデジタルコンテンツが世に出るには、データの検証や制作技術の取得とともに、人のモラルや感性を育てる必要があるでしょう。

END

「駿河富士」

三島市に住む学生のこと
見た富士の大きさ
その思いが影響

静岡で受賞

「デジタルコンテンツ」と言えど
人が思いをデジタル化したもの



人のアナログ部分やモラル、感性が影響



人のモラルや感性の向上なくして
コンテンツや教材としての向上はない

幾多のコンテンツを制作

目的: 学習教材 地域文化の体現 など
AI アニメ ホームページ ゲーム ワープロ

自分の思い入れが表に出ることも…

「駿河富士」