

O S S の生活史

第一篇

——ソフトウェアとかを触るようになったきっかけって、覚えてらっしゃいますか。

漫画が描けないから、自作OSって形で表現してる

語り手＝大神祐真（へにゃぺんて）

聞き手＝大川貴久

2026-07-15 57分39秒

一

——ソフトウェアとかを触るようになったきっかけって、覚えてらっしゃいますか。

漫画が描けないから、自作OSって形で表現してる

語り手＝大神祐真（へにゃぺんで）

聞き手＝大川貴久

2026-07-15 57分39秒

——まず最初に、ソフトウェアとかったというのを触るようになったきっかけとか、そういうところって、最初どういったきっかけがあったかとかって、覚えてらっしゃいますか。

そうですね。ソフトウェアに触るきっかけは。ソフトウェアっていうと、なんて言うんですかね、ゲームハードというのか、パソコンで言うのかっていうところはありますけど。やっぱり今につながっていることと言えば、パソコンになると思うんですけど。パソコンがうちに来たのが、Windows Me っていうのが出ていた、二〇〇〇年ぐらいの時の話で。その時、私は小学生だったんですけど。それで、うちにパソコンが来たりしたのが、初めてだと思います。

それか、学校の技術学習みたいな、技術家庭科だったかな、そういう授業とかで、学校にあるパソコンに触ったりとかもあったかもしれないですけど。それで言うと、ソフトウェアっていうものの初めての関わりは、うちに初めて。一家に一台パソコンみたいな時代だったんで、一人一台じゃなくて。なので、そこで。

ソフトウェアというよりは、インターネットにそこで初めて触れた、っていう体験の方が大きい感じがしますね。それで、パソコンを開く動機はやっぱりインターネット。Internet Explorerとか、当時、今はEdgeですけど。自分にとってのパソコンのソフトウェア、パソコン、OSを立ち上げて、ひも解いて

いったら、主にブラウザで。そうですね、パソコンといえばインターネットとの窓口みたいな、そういうところから。

——ありがとうございます。やっぱりその当時だと、インターネットがちやうど榮え始めてきた頃。どういったコンテンツとかですか。

やっぱり、それはですね。当時は多分。Flash 動画ってご存知ですかね。

そうですね。昔、Macromedia っていうところがFlashを作ってた。で、それをAdobe が買収して、結構Adobe もFlashを、形式をなくしてしまいましたけど。あれで、なんか、そういうFlash 動画を作って、有志の人たちが、Flash 動画をまとめておく、なんか、面白Flash 倉庫とかいうのは結構有名なサイトなんですけど。そういうポータルサイトみたいなのが、いくつかいろんなところに立ってたりしたんですね。そこで投稿されてるFlash 動画を見たりしたとか。

で、当時、私の自宅はISDN って言って、上り六四キロ、下り六四キロっていう、それでも昔の電話回線からすると早かったんですけど。Flash 動画を見るには遅い回線だったんで。ADSL っていう、もうちょっと早い回線である友達の家に行って、Flash 動画を見るみたいな。

なんで、今だとネット上でやれることっていうのは、別に誰でも自宅であればいいって感じですけど。回線の遅さ速さみたいなのもすごくて。回線が早い友達のうちに行って、わざわざFlash動画を見るみたいなことをやってましたね。

あとは、MMORPGとか。確か今でもあると思いますけど、『メイプルストーリー』っていうやつ。あれを、中学校の時ですね、やって。あれも中学ぐらいの時ぐらいまでISDNで頑張ってたやりましたね。

その、場面展開と、別のステージっていうか、別のフィールドに行く時のワープ演出で。次のステージに。MMOなんで、ネットで繋がってるみんなでやるんですけど。回線の速度が速い人は、次のフィールドに移った時に、次のフィールドのデータをロードするのが早いんで、すぐワープが終わるんですけど。私はワープが全然終わらないんですよ。先にワープした友達が、次のフィールドの出入り口とかで待ってるっていう。

私のグラフィックはワープ先のところで、浮かんたまま固まった状態で、ずっと固まってるっていう。また、ちょっと回線が遅いから時間かかってるな、みたいな。

——確かに。当時はなかなか今みたいにWi-Fiが進んでるって感じじゃないと、そういうことが。

——当時はやっぱり、ゲームとか動画視聴をされるって感じで。実際なんか作ったりとか、そういったことっていうのはされてたりとしました。

ああ、しました。個人サイトって、今改めて、なんかTwitterとかがうさん臭くなってきて取り沙汰されてた時、一時期ありましたけど。まさに個人サイトを私が作っていて。それ今でもあるんですけど、全然もう更新してないんで、二〇一二年か。ちょっとチャットにリンクを貼りますけど。

——あ、はい。ありがとうございます。

あれ、チャットって、これどこから出せるんです。あ、ありました。よいしょ。こんな感じのサイト。cupnes.com っていう独自ドメインを取ったのは後なんで、当時は独自ドメインにならなかったんで。

なんか無料のホームページスペースを公開してくれるサービスがあつて。なんで、このホームページスペースを公開して、その決められたところにFTPでアップロード、データをアップロードすれば、それが決められた、あらかじめ用意されたドメインのところに、コンテンツが展開されて、お宅のサイトとして使えますよっていう。で、容量無制限なんですけど、当時ですよ。

で、代わりに、このヘッダーとフッターを付けてくださいって、広告が自動で出てるようなやつがあつて。それをあらかじめ

絶対に付けてくださいというルールで。で、今は私の完全なこれ、さくらのVPSでやってるんで、広告とかもうついてないですけど。当時は。多分もうないと思いますけど、TOK2っていうですね、無料ホームページスペースサービスがあったんですけど。でも多分、今これググっても全く別のやつが出てくるんで。

——ああ、レンタルサーバーは、なんか今もあるのはまた別のものなんですかね。このホームページ、容量無制限の高機能格安レンタルサーバーっていうのがありますね。

ああ、そうですね。でも、なんか二〇二四年に、ブログで、TOK2無料プラン終了とか出てるんですけど。でも、そのことです。

——実際、当時、皆さんやられてるっていう感じだったのか。なんか、それとも結構流行りだったのか。それとも結構興味があって、どんどん進んでやられてたのかな、っていう。

ああ、結構、友達がやってたのの影響ですね。私のこのcupnes.comの中にリンク集ってあって。当時よくリンク集っていうのが個人サイトであっただけですけど。そのリンク集によくリンクされてるページは、友達のウェブサイトですね。

多分もうリンクを飛んでも、多分もうサイトないんじゃないかな。あ、これ、ヤク丸の部屋とかは、僕の小中学校の友達、親友

だった友達ですけど。これ、ドメインがTOK2になってますね。でも、もう多分この友達が消しちゃったのか。何なのとかないですね。リンク切れしてるやつがいくらでもありますけど。

なんで、友達が結構いろいろやってて。その友達と一緒に、私もちょっと個人サイトを作ってみようと思って。HTMLタグを手打ちして、やってたって感じですね。

——ええ、いや、すごい。やっぱりこういうサイト、坂井さんとかも持ちで。結構、昔ながらのサイトって感じだったんです。すごい、やっぱりこういうの、昔からやられてる。

そうですね。そういう世代だったんでっていう話です。

——で、なんか、その後に、多分なんか今につながるような、そのOSとか、そういったところに関わるきっかけっていうのは、今どこら辺だったんですか。一応その、大学とかでLinuxについて色々やられてたっていう風な感じのはあったんですけど。どいういった形の活動だったかと。

ああ、えつとですね。きっかけって言うと、もっと古くてですね。じゃあ大学で、なんでそもそもOSの研究を選んだのかっていうところからなるんで。

きっかけって言うと、さっきのFlash動画の次に、もうちょっと容量が大きい、MPEGとかそういう動画を公開する。あ、でも

Flash 動画か。あれは Flash 動画だと思いますけど。今でもある、ふたちゃんねるっていう画像掲示板で、あそこで、OS の擬人化っていうのが一時期流行ってたんですね。

——はい。萌え OS とか、fumi2kick さんとか、そこら辺ですよ。『ぼえりな』とか、ああいう感じですね。

そうかな。ああ、はい。そうです。『ぼえりな』はまさに当時でも、『ぼえりな』っていうよりは、もうちょっとなんて言うんですかね。当時 OS たんとか呼ばれてたやつなんですけど。OS 娘だとか。それで Google で、まさに出てきますけど。

で、これがですね、私が OS 作りたいなと思ったきっかけがこれ。当時、なんか、すでにあるプロモーションビデオとか、そういうのをパロって、OS たんの動画にしてみたいな。あるアニメのオープニングを、OS たんのオープニングみたいにするみたい。そういうのが流行っていた。

で、当時、今でもありますか、『アイドルマスター』ってあるじゃないですか。『アイドルマスター』の一番最初のものって、あれ、アーケード版の『アイドルマスター』が一番最初のやつですけど。アーケード版の『アイドルマスター』がこれから出ますっていうののプロモーション動画があつて。で、そこでアイドルを育成できるって言って、いろんな機能で、カメラでアイドルを撮ったりとか、いろんなおしゃべりしたりとか。そういう風な

いろんな機能を、ゲームの中の機能を紹介するっていうプロモーション動画を、OS たんになぞらえて。OS ごとに、Me であればフリーズしてしまうだとか、そういうキャラ付けの動画にしてたんですね。

なので、そういう風に OS っていうものをキャラ付けして、単なるソフトウェアじゃなくて擬人化して扱うって面白いなと思って。で、こんな感じで自分も、なんか独自の自分の OS っていうものを、なんかこういう風に擬人化してもらえたらいいなみたいな。で、そうなんか、それよりも、なんか OS っていうのが面白いなと思ってたんですね。

こういう、なんていうか、コンピュータハードウェアを直接触る、直接制御してるもので、すごくお堅い存在でありながら。なんか、当時の自分からすれば、Me がフリーズするとか、そういうのは、なんかすごく、なんか人間くさく見えたというか。なんか負荷をかけまくって、なんかいろいろ仕事を与えるとフリーズするみたい。そんなのって、なんか人間っぽいみたいな感じがしたりとかして。

なんか OS っていうのが、当時いけてない OS を私が触ったからこそ。まあ。でも、私が使ってた Me は、私がカスタマイズというかして、やったやつは、私が触るとフリーズしないみたいな風などこまで行ったんですね。

——Windows はそうですね。なんか結構。

ともかく。なので、そういう風、だからMeを触ったからこそ、OS ったものを、当時は、OS 開発っていうか、OS カスタマイズですけど、っていうところだとか。なんかいろいろいじくってみるっていうところにも興味を持ったし。あと、OS の擬人化っていうものを知ったから、なんか今に繋がるような、ちょっと変なことをやるっていう方向性も興味を持ったんですね。

で、方向性として変なことをやりたくても、技術が伴わないとOS のことは作れないので。なので、理系に進むか文系に進むかっていう、中学から高校に上がる時の選択で、じゃあ理系に進もうっていう風にして。で、コンピュータの情報系の専攻がある私立高校に行ったんですけど。それでコンピュータの道に進むってのも決めてたんで、高校の時点で。

え、もう中学ぐらいからOS に興味があったんで、ちょこちょこOS に関わろうとしつつも。で、その当時はあんまり自作OS ったところに行くまで、あんまりちよつとモチベーションがそこまでなくて。当時は覚悟がなかったというか。

高校になった当時に、ちょうど、今、あの川合さんって、OSASK っていうか、あの緑色の分厚い、三〇日で作る自作OS の、川合さんの、あの本がちょうど私が高校生ぐらいの時に出てたんですね。はい。あと、それと、ちちゃんねるでOS を作ってたっていう、Mona OS ったやつとか出て来たりとかして。

なんか、高校、私が高校生ぐらいの時に自作OS が結構流行ってて、友達もやってたんですけど。でも、その友達は私の同級生で。私、常に、中学生ぐらいとか、パソコンに興味を持ってた時からずっと、自分の周りに自分よりできる人がいるっていう状況にずっといたんで。あ、高校の時も、そのめっちゃめっちゃできる友達が自作OS をやってたんで。なんか自分なんかにはできないなと思って。

とりあえず、その友達が言う、なんかアセンブリだとか、そういうの、CPU が結局マシン語で動いてて、マシン語に直接対応するアセンブリというものがあって。その当時教えてもらったんですけど、よく分からないなとか思いながら。でもOS 自体には興味があったんで、ちょっと頭の中にずっと残ってた。

で、大学で情報系の大学に行って。で、それで、ちょっとOS をちゃんとやろうと思って。それで、やっぱり、当時もういろいろ分かってきてたんで。オープンソースといえば、だからLinux カーネルを研究でやりたいって言ったんですよ。研究、その当時。

OS をやりたいとはいえ、本当に、研究室選択の三年生当時、四年生から研究室に配属になるんで、三年末、それぐらいの時の研究室選びの時点は、本当にCPU のパイプラインとか、フェッチ・デコード・エグゼキュートって、パイプライン処理さえもよく知らないで。そこを扱える研究室の門を叩いたんで。

あ、ちょっと君、モチベーションがあるのは分かるけど、君、何も知識がないから、ちょっとLinuxカーネルを扱うのは厳しいから、もっと組み込みの、あの小さいOSから始めよう、っていうので。TOPPERSっていう、あの名古屋大学の高田先生だったかな、っていうところで開発されてる、μITRONっていう組み込み系のリアルタイムOSがあって、μITRON自体がリアルタイムじゃないのか。ともかく、そういう小さいOSの実装があって。

あと、TRONは、東京大学の坂村先生っていう方が。

——はい、そうです。

これの組み込み向けのリアルタイムOSとしての実装みたいなのがTOPPERSで。そのTOPPERSを使った、ちょっと研究を、え、やって。

で、え、だ、で、そこで、OSだとかCPUだとか、そういうことがちゃんと分かった上で、初めての就職先が、あのCPUボードを自社で開発して、そこにLinuxカーネルを移植して、お客様にはそのプラットフォームとして提供するっていう、組み込みCPUボードを作ってるメーカーに、最初の就職先でいたんで。そこで初めてLinuxカーネルをちゃんと触ってっていう形ですね。

で、そこまで来てLinuxカーネルを触ったところまで来て、改めて、その当時はもうカーネル、Linuxカーネルのコミッタに

なろうかと思ってたんですけど。でも、なんかだんだんですね、なんか当初のモチベーションじゃないぞ、ってところで気づき始めて。当然、OSなんか、そこから来てるんで、本当は。

なんで、技術的にはもう分かったはずだから、そうじゃなくて、なんか、すでにあるものにコミットしてくんじゃなくて、自分のOSを作ったかったはずだ、ということに気づいてですね。

で、Linuxカーネルの、その最初の就職先に勤めて、一年経ったぐらいか、それぐらいから、ちょっと自作OSを、始めて、っていう形で。

最初に、全部フルスクラッチで、ブートローダとか、カーネルとか、ユーザーランドを全部作るっていうのを、まず最初にやってっていうところですね。

——そうですね、あのOSですかね。そうですね、はい、そうですね。実際にこれが初めて自作OSをされたっていうものになる。

あ、はい、そうです。

——実際にこれについて、その、たくさん技術同人誌の方をどんどん出しているっていうような感じで。もう二〇一七年から、そう、なんか約一〇年ぐらい向けていろいろやられてるね。なるほど。そうですね、じゃあもう最初の方の動機から、もう一貫して、その、お仕事にもつながって、その上で自作OSの方に。も

うそうですね、あの、実際に趣味の方で繋がってるっていうような感じっていうことなんですか。

あ、そうですね。でも、仕事との繋がりがっていうと微妙で。なんていうか、結局、前職を辞めたのも、前職を辞めたのは直接の、半分ぐらいの動機は、理由は、その前職の会社が、ちょっと業績も悪化して、別の会社を買われるみたいな事態になってしまつて。ちょっと、みんな、いろんな先輩方も辞めてつてるみたいな状況だったんで。ちょっとどうしようかかってので。

自分もちょっと、今の会社で、今の二社目の、この今いる会社にご縁があったんで、転職したって感じですけど。今の会社は、そういう組み込み系の会社とかではなくて、普通にインフラエンジニアをやってるんですけど。でも、それでも最初は、この今いる会社は Linux カーネルに独自で、ブロックレイヤーにパッチを当てるみたいなことをしてたんで。それに私がコミットしたっていうのが、一つきっかけとしてあったんですけど。

でも、組み込みから離れるっていう、その CPU を直接触るってところから、CPU の、なんかレジスタとか、そういうレベルからちょっと離れるっていうところには、結構、思いとしては、そもそも Linux カーネルのコミッタになることは、もう諦めてるっていうか。そっちに自分の趣味の時間は割かないで、もうフルで自分の OS を作るっていうところに、自分の仕事以外の時間は全部そっちにつき込んでるんで。

なんで、もう Linux カーネルのソースコードとか、自分の仕事以外の時間では一切読んでないんですよ。はい。なんで、そうになると、キャリアみたいなどころからは、どんどん遠ざかるんですよ。と、自分の OS 自体は、これは売り物として作ってるものじゃないんで。あ、全然自分の好きでやってることなんで。

なので、仕事に、これ、それで言うところ、こういう Sechack だとかセキュリティ・キャンプとかで、こういう独自の活動を続けてたっていう方向性で、こういう講師としてお声かけをもらえるようになって。初めて、この私の、この個人の活動っていうのが、ちょっとお金に繋がってきたっていう感じ。

——ああ、え、ああ、すごい。実際に、このオープンソース、その技術書典とか、多分、技術書典に出版されたのが最初とかで。かなり、結構こういうコミュニティといいますが、こういったものに出そうと思ったきっかけとかって、何かあったりとかしますか。

はい。ちょっと、同人誌を書こうと思った動機と、コミュニティ、勉強会とかで発表しようと思った動機は、ちょっと違うんですけど。まず勉強会の方からですね。そういう OSC とか、そういうカンファレンスもそうですけど、そういうところで発表しようと思った動機は。

最初、OS5 (オーエスファイブ) とごうか、OS5 (オーエスゴ) って呼んでるんですけど、OS、どちらでもいいんですけど。OS5 を作った時は、最初は、特に、公開、まあ GitHub 上で公開をしてましたけど。特にそれはプライベートにする理由がなかったから公開リポジトリにただで。特にどこかで発表しようとか思ってたんですけどね。自分の好きでやってただけだったんです。

なんですけど、当時北海道に住んでいて。北海道の、そういう技術系の勉強会があるってことを、どこかで調べたのかな。一年ぐらいずっとどこにも発表しないで、自分で一人ずつと作っていて。ある程度完成した、完成だと呼んでもいいかなっていうところになったところで、せっかくだから、これどこかで発表できないかみたいなのを、ちょっとだけ考え始めて。たまたまその時、compass で調べたのかな。

道内で、特に札幌に住んでたんで、札幌から行ける距離で勉強会に行かないかと思つて。そこで、ちょうどある勉強会が結構低レイヤーなことを話してたんで、ここでもら発表してもいいかもしれないと思つて。

でも、こんな自分独自の OS の話なんて、Linux カーネルへのパッチの当て方とか、そういう実用的な話とは関係ないんで。なんで、そこで話して、もしウケなかったら、もう別に自分の好きでやってる話だから、もう引き続き一人でやればいいかなと思つ

てたんですけど。ありがたいことに、そこで発表を聞いてくださった方が、もう皆さん面白がってくれて。

なんで、それがまず、こういう、独自の何か、そういう大きいアップストリームがあるものに貢献するって形じゃなくて。何の役に立つかわかんないけども、なんか変なことやってるみたいなのも面白がってくれるんだなっていう。そこで勉強会で知って。

あと、当時、大学時代に。OS を作ってたのはもう社会人になってからなんで、話が前後しますけど。大学時代に、既に OSC の北海道には、参加者として、発表者じゃなくて参加者として参加して。そこで、学生時代に聞いたセッションが坂井さんの。今の坂井弘亮さんの。私が初めて坂井さんを知ったのは私の学生時代なんですけど。坂井さんのそういうセッションとかも聞いてたりして。

なんか独自のことをやって、面白いことをやって発表できる場があるんだなっていう、OSC ってことも思い出して。そこで、じゃあ、そういう勉強会だとか、そういう展示であれば OSC なら受け入れてくれそうだった。

っていうか、OSC も、最初は、OSC 北海道は、なんか、大体コミュニティじゃないですか。コミュニティっていう出展っていう名前なので、当然コミュニティが出展してるわけですけど。私、コミュニティっていう枠で出てますけど、コミュニティじゃない、一人なんですから、厳密にはコミュニティじゃないんです

けど。なので、最初はいいですかって聞いたんですよ。メールで。こういう活動をして、コミュニティってわけじゃないんだけど出展したいんですが、いいですかって。それで、全然いいですよって言うてくださったんで、そこから展示し始めたみたいな。

受け入れてくれたり、面白がってくれたりする人がいたから、展示だとか発表だとかするようになったっていうのが、一つ理由で。

同人誌の方はですね、私が高校生の時とか大学時代の時とかに、コミックマーケットに参加者として参加して。当時は技術同人誌じゃなくて、普通にアニメとか漫画とかの同人誌を目当てで行って。同人誌を出す人っていうのは憧れがあったんですよ。なんで、同人誌を出す側にいつかなってみたいなんて思いがずっとあって。

そう思ってたなら、技術書典というイベントがあって。しかも技術書典の♡が募集開始しますよみたいな時に、ちょうど私、前職の時に異動で東京に配属が変わって、ちょうど東京に来た時だったんで。出展できるかもと思って申し込んで。しかも技術書典は同人誌の書き方まで教えてくれるんで。それでコミックマーケットでいろいろ見てた思いもあったんで、ぜひ同人誌を出してみたいなと思って、っていう理由ですね。

——ああ、ありがとうございます。あの、私も、この前の技術書典で、あの、出したりとか、やっぱりコミックマーケットに出しててやっぱり、そういうのが興味だったというのがあったので、やっぱり同じような形なんだなっていうな。そうですね。実際に出した時とか、反応って結構、その、みんな見てくれてすごい嬉しいなっていうのがあったんですけど。実際どうですか、出したりとかして。

ああ、そうですね。ネタによるんですけど。最初に出した、あのOS5っていうの、あの同人誌は。OS5っていうか、あれ英語で書くとファイブって読みますけど。あれに関しては、三〇〇〇行ぐらいで全部収まってるんで。全部ソースコードを印刷してコメントリーをつけるみたいな。この本一冊にOSの全コードとコメントがついてますみたいな。それは結構ウケたんで、一回その場で完売して。

技術書典♡がすごかったのは、当時その場で追加印刷っていうサービスがあって、その場で増刷っていうのがあって。イベント内に出版者が、ちょっと増刷したいですっていうと、何時間後とかに増刷された同人誌が届くという、恐ろしいサービスがあつて。

——すごい。

多分もう今やれないと思います。

——そうですね、出展者の数も多いんで。

当時は出展者の数はそれほどなかったのか。それでも秋葉原 UDX に結構出展してましたけど。

すごいウケましたね。でも、ちょっとその後、調子に乗ってというか、独自の方向性に進んで、あまりにも独自のものを出したりとウケなかったりというか。面白がってくれる人もいれば、内容が内容なんで、立ち読みして、ありがとうございましたという方もいたりとか。

——結構ありますね。やっぱり手に取ってただけるっていう、実際に会ってっていうのは、なかなか今までなかったので、すごい私も感動したというか、嬉しいというか。

そうなんです。もう本当に、同人誌を手にとって、面白いですって言うってもらうとか、買ってくださいる時とかは、もうめちゃ嬉しいですね。自分の気持ちを一〇〇パーセント入れて作ってるんで。もう本当、自分の趣味というか、自分の好きを詰めて作ってるので。それを同じように好きだ、面白いねって言うてくれるのは、何物にも代え難い喜びというか。

——本当にありがとうございます。今と話、結構やられてきてて。今、一番主に、へにゃぺんて、大神さんで、今やられていることってというのは、どういったものをやられている。

あ、はい。あ、そうは、今はですね、もうというか、これまで結構独自な方が、自分が好きなものというか、自分独自っていうところをすごく重視して突き詰めてやってたんですけど。ちょっと、これも私、アニメとか映画とかからすごく影響を受けていて。特にアニメとか映画の監督とか、漫画の作家さんとかに影響を受けるんですけど。

独自の方向性に突き進んだ時は、押井守監督ってご存知ですか。『攻殻機動隊』とか。

——そうですね、有名です。

あの監督にすごく影響を受けてた。監督は未だに結構一部には人気で、いろいろ映画監督、今でもやってますけど。当たり外れがすごい監督で。ですね、確かに一回、天使のたまごという作品を作る時には、業界から干されたみたい。でも、やっぱり、自分、それでも自分の色を出すというか。あれだけ自分の好きにやって、作家性というか、色を出すっていうところは、やっぱりいいなっていう。

そこから影響を受けた時は、本当に誰にも伝わらなくてもいいから、自分がこれが最高だと思うものを作ろうっていう風にやって。それが、バイナリ生物学だとか、そのあたりで。

その後にですね、数年前ぐらいですけど、幾原邦彦監督っていう、『少女革命ウテナ』だとか、あと『輪るピングドラム』だと

か、そういうアニメの監督をされてた、プロデューサーもされてた方の作品を見た時に。あの方の作品は、確かに独自色はすごく強いんですけど、なんかいうかですね。

ちよっと、どっちが良い悪いじゃないんですけど。よく、同世代の監督として、庵野秀明監督と同世代の、年齢的に同世代なんですよ、幾原さんっていうのは。

庵野監督との違いみたいなどころで見ると、庵野監督は、もう自分が見てきたウルトラマンだとか仮面ライダーとか、今でも自分でそれを映画にしちゃうくらいですけど。でも、エヴァンゲリオンの時から、そういう自分の好きだったものをパロディとして入れるというか。『トップをねらえ！』なんかは完全にパロディですし。なんで、それで、自分の好きをそういう形で表現するっていう。自分の好きを作品に入れて、人にも面白がってもらう形にするっていうのが、エンタメ監督としてすごいところなんですけど。

幾原監督は、七〇年代チックな匂いがする、古めかしい感じの演出をする、昔の舞台演劇みたいなどころを入れつつ。そこが多分、結構独自の演出のところですけど、そこは多分好きな趣味を入れてるところだと思うけど。内容のテーマとして、誰かを救おうとしての物語。視聴者を、話の中で、このある不幸せだった人を、なんかこの、視聴者に幸せになってほしいっていう思いを入れてるように見えるんですね。

特に『輪るピングドラム』なんかは、あれは地下鉄サリン事件をモデルにして。あと、話の上では、地下鉄サリン事件で亡くなった人を、運命の乗り換えみたいな、そういうことを劇中で呼んでますけど。そういうことをすることで、なんとか、もう逃れられぬ運命という形で亡くなってしまった人を、なんとか救うっていう風な物語にしています。

結構そういう社会的なテーマを。庵野監督も『シン・ゴジラ』の時に、福島のことをモチーフにしてたんで。社会的なテーマは庵野監督が扱ってない訳じゃないんですけど。庵野監督の、自分の好きを好き放題入れて、分かる人は分かってくればいいみたいなノリよりかは、幾原監督はもっと、なんか自分の好きを通して人に寄り添うというか。そういう風なところがすごく影響を受けて。

特に『輪るピングドラム』は、話の芯のところに、『銀河鉄道の夜』っていう宮沢賢治の、話の芯に入ってたりとかして。あれなんかは、本当の幸せってなんだろうみたいなことがテーマにあって、話なんで。

そういう風なことを見た時に、今はすごく幾原監督だとか、あと庵野監督とか、そういうところに影響を受けて。独自じゃなくて。その独自のものを、私が独自にやってきたことっていうのは、結構人に面白がってもらえるっていうのが経験上あるんで。独自のことをやって、これはビジネス的に何の価値もないよな

って思ったんですけど。最近は面白がってもらえるっていうところがあるから。その、面白がってもらって、だからこそ。

技術的に何か大きいアップストリームに貢献していく方向性じゃなくて、むしろOSとかよく分からない人に、OSをちょっと分かってもらいたいな。エンジニアはもちろん面白がってくれたらいいんですけど、エンジニアじゃない人にも楽しんでもらえて、OSってものに親しんでもらえるきっかけになるみたいな風になっていけば。私が独自で変にやってきたっていうことの意味も、そこになんか報われるのかなって最近はあるので。なんでも、最近は独自であり、自分の好きを詰め込んで、それで人を面白がらせるっていうのができたらいいなって思ってますね。

——そうですね、まさにOSCの時とか、人間OSとか、実際に見せて実演していただいたりとかしたんですけど。確かにあれ、OSについて、一緒にいた子はよく知らなかったりとかしてたんですけど。やっぱり見てた後に、やっぱり面白かったっていうのが出て。実際にOSが分からないような人でも分かるようになって。実際には、すごい感じてる、すごいなっていうところを感じて。実際に紙に記入してシステムコールを再現したりとか。

まずは面白がってもらいたいってところですね。OSに関して分かってくれたら一番いいですけど。まずは、なんかよく分かんないけど面白いねっていうだけで、まずは全然いいというか。まず

は私のOSっていうコンテンツ、変なOSっていうコンテンツで、人を楽しませたいなっていうのが、ちょっと今の思いですね。

——こういう活動と違って、結構もう約一〇年以上とか続けられてる中で。やっぱりその途中でいろいろあったと思うんですけど。やっぱり一番難しいなって考えたりとか、今最近も困っていることとか。実際に活動していく中で、何かしらの壁とか、そういうところっていうのは何か感じてる場所っていうのはあったりします。

そうですね。一番は技術的なところっていうよりは、なかなか、ここまでのレベルでの共感者は、なかなかやっぱり得難いというか。

今回のSecHackにしても、私の大神ゼミには二つ応募コースを挙げていて。一つは、私みたいに独自の、何か人のためになるというか面白い形でOSを表現するっていう、OSに関するコンテンツ制作。それはOSのものを作ってもいいんですけど。そっちをやるか、あるいは。

OSじゃなくて、自分の好きな技術っていうもので何か作品を作るっていう。当然それは、私がこういう独自の活動をしてっていうことに共感はいただいた上だね。でも、少なくともゼミに入ってもらったら、週に一回は私と会うことになるんで。こういう私の心情とかポリシーみたいなところに共感というか、その話

を週に一回聞いても苦じゃないぐらい。私のこういうやり方に全く同じことをしてくれなくてもいいんですけど。せめて週に一回聞いても苦じゃないぐらいには共感してくれるっていうのは条件の上で、自分の好きなことをやるっていう、二つ用意したんですけど。結局、大神ゼミとしては、二つ目の持ち込みの方のみになりました。

なので、ちょっとやっぱりOSっていうレイヤーで、なんかそういうちょっと変なことをやるみたいな。変なことをやるにしても、やり方が私は変すぎるとかもあるかもしれないですけど。そういう意味で、OSを通して自分を表現するというか。

漫画家の人とか映画監督の人とかは、結構作家性が強い人っていうのは、コンテンツがちゃんとエンタメとして。押井監督の場合はあまりにも作家性が強すぎてエンタメとして成立しないやつもありますけど。あ、ともかく、作家として、そこにメッセージを入れるというか。物語のストーリーラインとは別に、裏にこの作家の人とか映画監督が言いたいメッセージが含まれてるっていうのがよくありますけど。

そういう風に、OSに関しても。OSって、単なる、私にとって、漫画が描けないから、自作OSって形で表現してるっていうつもりなので。OSも同じようにメッセージを入れられるんじゃないかなと思って、そういう試行錯誤を特に近年はやっていて。

人間OSに関しても、あれは、同人誌を書いている間はOSの開発をしていないっていうジレンマがあって、それを解消した形でもあるんですね。あれ自体がちゃんとOSとして、日本語という形のマシン語として成立しているの、本の執筆中はOSを開発しているってことで言えるわけです。OSの同人誌の場合は、コメントリーをつけている間は本を書いているのであって、OSを作っているわけじゃないじゃないですか。

その他の同人誌に関しても、すでにある程度作ったOSに関しての解説みたいなことになるので、本を書いている間はOSを作ってるってことにはならないんですけど。人間OSに関しては、本を書いているイコール、あれがOSの開発にもなってるっていう。

そういう自分の個人的なジレンマを解消するっていう形で、今回メッセージを入れてみたっていう。

そういうレベルで、なんかOSを表現手段としてやるみたいな、そういうところにまで共感して、じゃあ自分はこういう作品を作ってみたくとか、そういう風に影響を与えられたらいいなと思ってるんですけど。なかなかそのレベルで共感してくれる人はいないので。

それはちょっと私が面白いものを作れてないっていう、ちょっと未熟なところもあるんですけど。ちょっとそれが最近の悩みですね。なんか、もつとちゃんと面白いものを作らないとなってしまう。

——です。っていう感じだと、その、私、あの、RPGOSとか、その多分キャンプの方でやられて、あの、OSすごくとか、そういう感じ。そういう何かしら、そのOSを何かと一緒に作って、何かを伝えるっていうことを機にいろいろやられてるって感じになってるってことなんですかね。

実際に、そうですね、それを結構大事にして。RPGOSなんかは、幾原監督の話、幾原監督の影響を受けて最初に作ったものだったり。

そうですね、あれなんかでも、結構、方針、大きく方針轉換したのは、これまではフルスクラッチで作るって言って、一切、もうフォントも自分の手書きの文字をフォントにしたりとかして。なんか全部自分で作るからこそ、自分独自のOSだって言えるんだっていう気持ちでやってたんですけど。

高畑勲監督って、亡くなられてしまいましたけど、あの監督って実は絵が描けないんですよ。高畑監督は絵が描けなくて。絵コンテとか描く時も、自分の段階では。後に出版されてる絵コンテは綺麗に清書されてるんで分らないんですけど。どうやら高畑監督が描く最初の絵コンテは、もう棒人間みたいな形のやつでコンテを切って、それをアニメーターの方に清書してもらってっていう風にやってるらしくて。

なんで、それで言って、なお、それで言って、じゃあ、映像の、そういうアニメーションの絵作りみたいなどころには興味な

いのかって、全然そんなことはなくて。『かぐや姫の物語』なんかは、あれは線で描くっていう、絵は結局線なんだっていうところに行き着く。自分で絵を描かないのに、そこに表現方法としてそういう風に思い至るっていう。

で、それで自分は一切絵を描かないんで、宮崎駿監督みたいに、これはこの絵の感じ、宮崎アニメっぽいねみたいな感じはないんだけど。なので、高畑監督の場合は作品によってキャラクターデザイナーによって変わっていきますけど。でも、高畑監督作品は高畑監督作品にちゃんとなってるっていう。

なので、自分の独自性っていうのは、別に何も全部自分で作らなくてもちゃんと出るんだろうなと思ったところから。RPGOSなんかは、なるべくコードを書かないで、ありもので組み合わせで自分の世界観を作ろうと思って。RPGOSはRPGの素材を使ってますし、ゲームエンジンを使って、コードは書かなくちゃいけなかったんでコードを書いてますけど。やり始めたっていう、方針轉換があった作品でありましたね。

一番重要なのは、人に楽しんでもらおうっていう風な思いがあったんで、RPGっていう表現方法にしたりっていうところが大きいんですけど。

——はい、いろいろな手段でやられてるからこそ。今、高畑監督のっていうような話だったように、独自のいろんな手段で表現されてるっていうのは、確かにそれは感じたりとか。実際、作品を

見て、大神さんのだなんていうのは確かに感じたりっていうのはあったので。なるほど、ありがとうございます。

——最後に、四つ目の質問なんですけど。AIとかっていう話を、オープンソースのOSとか、僕もサポートでいろいろ言ったりとかしてる中で、最近テーマとしてAIが上がってきてたりとかしてる中で。結構皆さん、いろんなまちまちの意見をお持ちで。ある方はどんなAIを使ってどんな開発してみたいなITとかやられてたり。もう一方の方は、例えばそのWikipediaの方とかだと、AIによって明らかにアクセス数が減って困って、とかお伺いとかしてて。実際に、このオープンソースとか開発されてる中で、近年の技術とかAIとかっていうのは、ご自身の活動に影響とか与えたりとか、どう変わっていくんだろうなっていうのは、考えたりとか感じたりとかされたりとかしてますか。

それはもう、私の方針転換と同じタイミングでAIが発達し始めたんで。なんで、AIが出てきたからこういう風に方針を変えた、ではなくて、高畑監督の作品をちゃんと見てからっていう影響なんで、順番は逆なんですけど。今の私からすれば、私、今もAI全然使ってるんで。なんていうか。

あんまり、もう近年は、自分でガリガリコードを書くっていうところに、あんまりモチベーションがないんですよ。結果的にものが出来上がるっていうのが好きで、手でガリガリソースコード

を書くところに快感を覚えるっていうタイプではもうないので。なので、もうソースコードとかは自動的に出来上がるなら、それでいいじゃない。

結局、アニメーションの監督が自分自身で絵を描くんじゃなくて、アニメーターから上がってきた絵作画監督とかがチェックをして、これはちゃんと上げていいものかどうかっていうチェックをするっていう、むしろそっち側に興味があるというか。そういう映画監督みたいなやり方でOSを作りたいな、コンテンツを作りたいなって思いがあったんで。自分でソースコードを書くとかまで、モチベーションがそこではなくなってきたんで。

とはいえ、OSを作るモチベーションがあるんで。私の今の活動からすれば、AIはすごい、よくこのタイミングで出てきてくれたみたいな、使わない手はないなみたいな思いではあります。OSというかIT界限で見ると、多分AIの発達によっていろんな影響を受けるんだろうなって気がしますね。

——そうですね。いろいろな考えを持つてる方がいらっちゃって、なかなか。OSでもほとんど使っているという方がいらっちゃれば、結構慎重な方もいてっていうところで。この間もOSCの名古屋で松本さんとかも、もはやもう、そのAIに任せて自分でコードを書いてないみたいなのもされてっていうところ。なるほど。実際に、そうですね、確かにその映画監督のようにっていうのは、今すごいしつくりときたというか。

そうですね。結局、映画監督って自分で絵を描いてなくても、特に実写の映画監督の場合は自分が出演してなくても。当然、自分が出演する映画監督ってあんまりいないんで。自分が出演してなくても、ちゃんとその監督の作品になってるっていうので考えると、AIも結構道具だろうなっていう気はしますね。今のところはですけど。どうなっていくか、将来的なことは分からないんです。

——ありがとうございます。最後に、今後、実際に多分これからも活動が続いていかれると思うんですけど。今目指してるものと、これからもつとこういうことを、今までやってなくてこういうことをやってみたいというか。オープンソースとしてやっていきたいっていう活動って、何かあったりとかされますか。

それはですね、作品にちゃんとメッセージを入れて、なおかつ多くの人に面白がってもらえるようなエンタメ性を持った形で、何かものを作りたいっていう。それはRPGOSをもっといろいろ突き詰めていくとできるんじゃないかって気はしてるんですけど。そこが目指しているところで。

特にそれに関してすごく今影響を受けてるのは、もうちょっと前からずっとそうですけど、富野由悠季監督ですね。あの監督って言えば、ガンダムを作ったので有名な人ですけどね。ガンダムが、それより前のロボットアニメと何が違うのかって。

それより前のロボットアニメで、子供向けで、マジンガーとかがそうですけど、宇宙怪獣と戦うっていう、そういう明確に悪と分かるものと戦うっていうところだったのが。敵も人間であり、かつて宇宙に移民させられた人間であり、っていうところに、戦争っていう形にしたっていうのと。

何よりも色濃く出てるのは、富野監督自身が団塊の世代って呼ばれる世代の人で、当時学生運動とかに関わってた人たちの一人。なおかつ、ちょっと複雑なのが、富野監督、学生運動をやってた当時の大学に対して、東大を燃やすとかやってたのが有名ですけど。暴動する若者側じゃなくて、富野監督が大学側だったんですね。

当時の学生の中でも、みんなが大学に対して抗議してた人だけじゃなくて、ちょっとそれおかしじゃんって大学側につく学生とかももちろんいたんですけど。大学側に就いてたんですよ。なんで、まさに富野監督ってアムロなんですよ。シャアっていうのが当然学生運動側で。後の東大全共闘の映画とか見るとよくわかります。

なんか学生運動をやってた人ってもうイケメンが多かったらしいんですよ。なんか結構、なんかカッコいい人が多いというか。なんで、それがシャアに仮託されてるというか。もう、女にもって、イケメンで、で、理想主義で。だから、結構すごく突飛なことをするっていう。東大を燃やしちゃったりとかで。なんか、

そんな短絡的なことをしても人は良くなならないよっていうことを、アムロがこう言うっていう。

それって、もうまさに富野監督の、もう人生がそのままそこに
出てるんですよ、ガンダムって。作品の中に。それでいて、こ
んなだけ流行ってるっていう、もうちゃんとコンテンツとして面白
いっていう。これはもう、あまりにもちよつとすごいことすぎ
て。

それと言うと、団塊の世代みたいに人生を大きく揺るがすよう
な体験というのが。私はゆとり世代って言われる世代なんですけ
ど。ゆとり世代とかは特に無くて。N世代の方とか大学時代にコ
ロナが来て本当に大変だったとか、そういうのが本当にあるの
で。なんか、もうちよつとなんか、こちらこそ申し訳ないと思
うくらいに、なんですけど。

そういう風に、自分の人生ってものをちゃんと作品に落とし込
んでいて、この人の人生が作品に出てる。この映画を見ると、
この人が目の前で喋ってるように感じるみたい。それでいて、押
井監督みたいに完全にもうエンタメになってないじゃんみたいな
のじゃなくて、ちゃんとエンタメになってるっていう。それを、
そういう風にOSで表現できたらいいなっていう風なのが、今の
自分の理想ですね。目指すところは富野監督みたいな。

——そうなんですよ、富野監督を。

理想は高く、ということ。ちよつとそんな風になれるとは、
ちよつとまだ明言はしないですけど。

語注

川合秀実、**OSASK** OSASKは川合秀実氏が個人で開発したOS。著書『30日できるOS自作入門』（二〇〇六年）は、自作OSの入り口として広く読まれた。SecHack365のトレーナーでもある。

坂井弘亮 『12ステップで作る組込みOS自作入門』などの著者。OSCなどで自作OSの発表を重ねてきた。SecHack365のトレーナーでもある。

Mona OS ひげぼん氏が二〇〇二年にひげちゃんねるの掲示板で開発を始めた自作OS。掲示板の住人を巻き込んで作られた。

fumi2kick、**ぼえりな** fumi2kickは reofumi氏のサイトの名。『ぼえりなLinux 萌え萌え大作戦』は二〇〇四年に秀和システムから出た本で、壁紙、ウィンドウマネージャ、GTK+のテーマ、アイコンなど、Linuxのデスクトップを飾る方法を扱う。OS擬人化と同じ時期にあたる。

Flash 動画 Adobe Flash形式で作られた動画やゲーム。二〇〇〇年代のウェブで流行した。面白Flash倉庫は、それらを集めた個人サイトの一つ。

ISDN、**ADSL** いずれも電話回線を使った旧世代のインターネット接続。ISDNは上下とも六十四キロビット毎秒で、ADSLはそれより高速だった。

TOK2 かつてあった無料のホームページ提供サービス。広告の表示を条件に、容量無制限で使えた。

ふたばちゃんねる 画像を投稿できる匿名掲示板。

OSたん、**OS娘** WindowsなどのOSを女の子として擬人化する、二〇〇〇年代の匿名掲示板発の文化。

TRON、**μTRON**、**TOPPERS** TRONは坂村健氏が提唱したOSの仕様。μTRONはその一つ、TOPPERSはその実装。

ブートローダ、**ユーザーランド** ブートローダはOSを起動する最初のプログラム。ユーザーランドはOSの中核（カーネル）の外側で動く部分。

compass 技術系の勉強会やイベントを告知・募集するサイト。

OSC オープンソースカンファレンス。全国各地で開かれる、主にコミュニティが出席する催し。

技術書典 技術書だけを扱う同人誌即売会。

アップストリーム 派生元となる本家のプロジェクト。

SecHack365、**セキュリティ・キャンプ** いずれも情報セキュリティ人材の育成を目的とした、国の事業による長期・短期の講座。

奥付

本書は、情報通信研究機構（NICT）が主催する SecHack365 の、二〇二六年度融合駆動コースにおける活動として編んだものである。

本書に収める各篇は、クリエイティブ・コモンズ表示・改変禁止四・〇国際（CC BY-ND 4.0）のもとで公開する。出典を示せば誰でも自由に使えるが、書き換えたものを配ることはできない。

これに加えて、各篇の語り手および編者は、原文の趣旨を損なわない範囲で本文を翻訳し、その翻訳版を公開・配布することを許諾する。その際は、翻訳であることと翻訳者名を示すこと。

第一篇

2026年7月15日 オンライン 57分39秒

第二篇

2026年7月17日 オンライン 46分20秒

第三篇

2026年7月23日 オンライン 51分47秒（冒頭欠）

第四篇

2026年7月18日 オンライン 56分24秒

第五篇

2026年8月1日 対面 40分47秒

第六篇

2026年8月24日 オンライン 63分

第七篇

2026年8月26日 オンライン 43分32秒

第八篇

2026年8月27日 オンライン 61分33秒

第九篇

2026年9月2日 オンライン 50分16秒

第十篇

2026年9月5日 オンライン 76分07秒

第十一篇

2026年9月9日 オンライン 49分03秒

第十二篇

2026年9月9日 オンライン 45分26秒

第十三篇

2026年9月10日 オンライン 54分37秒

第十四篇

2026年9月20日 オンライン 55分03秒

第十五篇

2026年9月23日 オンライン 72分22秒

第十六篇

2026年9月27日 オンライン 53分21秒

第十七篇

2026年9月30日 オンライン 88分47秒

聞き手・編

大川貴久

書名

OSSの生活史 第一集

編・発行

大川貴久

連絡先

okawa.takahisa.25@shizuoka.ac.jp

発行日

2026年9月10日