

O S S の生活史

第十一篇

O S S は僕のライフミたいなもんだから

語り手＝松澤太郎

聞き手＝大川貴久

2026-09-09 49分03秒

十一

OSは僕のライフみたいなもんだから

語り手＝松澤太郎

聞き手＝大川貴久

2026-09-09 49分03秒

——まず初めに、皆さんにお聞きしていることとして、初めてパソコンとか、そういったものに触れた時っていうお話を聞いているんですけど。実際に初めてパソコンに触れたきつかけだったり、時期っていうのは、いつ頃か覚えていらっしやいますか。

本当に触ったのは、友達の家でMSXに触ったっていうのが、小学校の頃にありましたね。すぐ挫折しました。

——そうなんですか。難しかったってことですか。

行番号の概念が理解できなかった。っていうところから始まっていて。で、中学二年の時の図工の時間のところに、コンピューターで、BASICを使って何かやるっていう授業があって。それも触って、すぐ挫折しました。

——そこも、やはり難しいところ・概念とかがあったっていう形でしたか。

行番号という概念が分からなかった。

——あ、その時もそうだったんですね。

で、高校一年目の数学の授業でもコンピューターのやつがあって、それもやっぱりダメだったんですね。

——そこもやっぱり同じく、行番号とかそういうところで。

で、前に送った文章にあるように、おばあちゃんが亡くなった時に『Hello: PC』っていう雑誌を買ってきて。それがJava特集だったんですね。

で、その本を見ながら、あ、Java って言語があるんだっていうのとか。あと、PC-UNIXの連載があった。LinuxとかBSDとかの連載ですね。それを見て、いわゆるオープンソースのLinuxだったとかBSDだったとか、そういったものをちょっと興味を持ち始めて。まだその時にはパソコンは買ってなくて。その数ヶ月後にパソコンを購入しました。

——ご自身のパソコン、っていう形ですか。

そうですね。

——で、買った書籍を基に実際に。

そう。プログラミングとか、そういうのをやり始めたりとか。あと、友達との情報共有。インターネットにつなげたんで、ネットで情報を調べたりとか。初めて解凍した圧縮形式がRARファイルだったとか、そういう状態でしたね。

——なるほど。そうすると、パソコンをその時点で、実際の日常生活の一部として使いながら、っていう形で。高校生の頃にそ

ういったことを始められて、そのまま大学へ進んでいく際も、そういうことを継続されていらっしやったんですか。

で、高校生の時に学んだ言語が、Java、Tcl/Tk、アセンブラ、Perlみたいなものを勉強しました。

で、高校の三年生の時に、Mozilla。Netscape Navigator がオープンソース化されるっていうので、その時にOSSという言葉ができた、みたいな。そんな感じです。

——それで言うと、やっぱりオープンソースって言葉が存在する前、いわゆるフリーソフトって言われる頃から、存在を知っていらっしやって。

そうそう。

——そういったところで初めて興味を持たれたのは、Mozillaと
いうか Firefox だったっていうところ。当時の Netscape ですか。

Netscape じゃね。

——そこに興味を持たれたきっかけとかってというのは、何かしらあったんですか。

やはり、ブラウザという巨大なソースコードを公開するっていうところは、やっぱりでかかったですね。

——実際に興味を持たれて、どういう行動というか、アクションを起こされたんですか。

大学時代に、ソースコードをダウンロードしてきて、自分でビルドして動かすっていうことは、よくやりました。

——個人的にオープンソースと呼ばれるものを、実際にご自身で試されてやっていくってことをやられていらっしやった。そういったことをされていく中で、大学でも、そういった形と関連のある勉強を。

大学は、情報科学科っていうのが当時あって。東京電機大学に、そういう学科があって。そこでプログラミングとかの勉強をしてました。その時はCとかがメインだったんですけど、僕はScheme っていう Lisp の方言のものをを使ってコーディングしてたので。学校の先生が分からないから、単位だけくれるっていう謎の状態になってました。

——先生も分からないようなものを使ってやられてらっしやった。そういうことをやってらっしやるなかで、ご自身の趣味として、オープンソースなりそういうものを実際試されているというのを並行されて。

例えば Linux 上で、コンパイラーを五十個ぐらい動かしながら、ブラウザーもウィンドウが百個ぐらい動いている状態で、CD-R が焼けるかどうか、みたいなベンチマークをしたりとか。

——すごいですね。当時のパソコンだと、かなり厳しいような気がしますけど。

Linux だったらサクサクいけるんですよ。Windows だと、全てのアプリケーションを落としてからじゃないと、CD-R を焼かないとこけるんですよ。それぐらい Linux っていうのは安定してました。

——Linux を使っているいろいろやってらっしゃって。それも大学を卒業されてからも続けていらっしゃった。それこそ、お仕事とはまた別に、っていう感じですか。

そうですね。仕事とは別にいろんなことはやってましたけど、別に、趣味でやってたことが仕事になったりとかするケースはありましたね。

——仕事はどういった形のことをやられてらっしゃるんですか。

一番最初に、プログラミングとしてアルバイトで入ったのが、杉並区の GIS システムの開発責任者にならされた事件があって。GIS っていう、オープンソースじゃないものを使ってたんですけ

ど、Visual Basic で地理空間情報システムっていうのを作ってた。

この時に、地理空間情報システムが面白いから、数年後にはこの業界に戻ってこようかなと思ってたんですね。条件としては、オープンソースの実装がある程度普及してるっていうところまで待ちたかったって感じですよ。

——これはどうして、っていうのがあったりするんですか。

どうしてっていうか、GIS っていう概念が。地図データって平面的じゃないですか。そこにポイントが立つと、三次元的にデータが見えるんですよ。それが楽しかったっていうのがあります。

——なので、オープンソースになって触れるようになってから、っていうような認識で。

そうですね。オープンソースのライブラリですとか GIS とかが普及し始めてから、もう一度戻ろうっていう感じでやっていて。結局その後、六、七年ぐらい別の会社。七、八年ぐらい別の会社で働いています。

——ご自身で趣味として GIS の方もやられてらっしゃった、その間は。

趣味の方ではやれてなくて。仕事が忙しくて、仕事ばかりやってましたね。

——大変だったんですね。

時給千円で、月給四十万とか出ましたから。

——大変ですね。実際に戻られるまでは、趣味はちょっと難しかったというところがあった。戻られてから、そういった趣味であったり、お仕事でオープンソースの活動を始められたっていう感じですか。

そうですね。オープンソースの活動自身はずっと前からやってて。FirefoXのユーザーグループの、もじら組っていうのがあって。僕、もじら組の組長だったんですよ。代表で。国内のカンファレンスとかを開催したりとか、普及活動とかの手伝いとかを、ずっとしてました。

——それはもう、いつ頃からずっとやられてらっしゃる。

大学二年の時にパーティーに出て、それ以来ずっとそれをやってて。組長になったのは、三、四年ぐらい後ですね。

——そこでずっと、もじら組の活動をお仕事が大変な中、続けていらっちゃった。

そうですね。並行してやってみました。

——じゃあ、そういったもじら組の活動をされながら、それを並行しながらオープンソースの活動をされていらっちゃって。お仕事の方でも、途中からやるようになっていかれたっていうことですか。一回戻ってこられたっていう。

戻る前にもう一つ、OSSの活動として。新入社員で入った会社の次の会社が、四コマースの会社だったんですよね。そこで四コマースのパッケージングシステムを自分たちで開発して、それをオープンソースに出して、そのリリースマネージャー、みたいなことをやってみました。

——すごいですね。実際に四コマースでオープンソースにするっていうのは、当時としてはなかなかないことだったとか。

オープンソースにすることで、誰でもソースコードを触ってもらえるので。カスタマイズとか、そういうところではやっぱり、やりやすかったと思いますよ。

——お仕事でもオープンソースに触られながら、実際にコミュニティの活動もずっと続けていらっちゃって、っていう感じだった。お仕事がまた変わられて、お仕事の方でもまたずっと関わり続けていらっちゃって、それもコミュニティも並行して、もじら組を。

やってみました。もじら組は途中までやってみました。喧嘩して、別れるまではやってみました。

——コミュニティとしての活動は、もじら組を抜けた後は、何か他のこととしてやられてらっしゃったっていうのは、どういったことを。

そうですね。もじら組を抜けた後、しばらく経つ前にやってたのは、スマートフォン勉強会っていうのがあって。スマ勉っていうんですけど。その勉強会は、Windowsの端末をベースにいろんなことをやってる人が多かったんですけど。僕はそこに、Windows 端末ではなくて、iPhoneとかでこういうことができるよ、とか。うちの上司を、今の上司を紹介して発表させてもらったりとか。いろんなことをしましたね。

で、その後、今の会社の前身に入るんですけど。その前身の、Georepublicという会社の中では、GIS 中心の会社だったので、願いが叶ったなみたいな感じだったんですね。

——Georepublic。オープンソースをいろいろやられてる会社で。

そうそうそう。もう登記上なくなりましたけどね。

——そこで、実際に。

そこで実際に、いろんなプロダクト、オープンソースのGISライブラリとかを使ったプロダクトをいろいろ手掛けてました。

——お仕事でもオープンソースを、それこそ念が叶ってやってらっしゃる中で、また別のスマートフォンの開発っていう方で、コミュニティではやられてらっしゃった。

ああ、スマートフォン勉強会自身はちょっとフェードアウトしちゃったので。なので、どちらかというと、GISの仕組みとか、そういうのをいろいろ、GISって何ぞや、から、GISを使ってこういうことができるよ、というのを紹介するようなイベントがあった。それがFOSS4Gっていうイベントがあるんですね。Free and Open Source Software for Geospatial っていう。

イベントがあって、そのイベントの日本のローカルのやつに出て、スタッフだったりですか、発表もしたりとかしましたし。あと、そうですね。そこでスタッフをやってたっていうのが、結構でかいですね。

——というと、そこで知り合った方とつながったりとか、そういうことが。

そうそうそう。あとは、その間にイギリスのFOSS4Gのイベント、グローバルイベントに行ってきたりとかやったりとかして。OSMのマッピングのアカウントを取ったりとか。あと、最

近でもないかな。オープンソースで作られている地図ライブラリとかの評価アプリとかを作ったりとかしてたりとか。あと、だいたいそれぐらいかな。いろんなことをやってたのは。

ぶ、FOSS4Gの国際カンファレンスは数年間出なかったんですけど、二〇二二年から久々に出るようになって。それはフィレンツェっていうところでやって。二〇二三年がコソボでやって、そこも行ってきた。それからちょんちょんと飛んで、今回のFOSS4G Hiroshimaっていう国際会議に出てきたって感じですね。

——そうだったんですね。いろんな方が参加されてらっしゃって、いろんな会場の写真とか見たりしたんですけど、すごい盛り上がりあってらっしゃって。あちらの運営みたいな形で参加されてらっしゃる。

運営として参加しました。

——こういった形で、二十年三十年以上ずっと続けてらっしゃるっていうところであると思うんですけど。そうしたことをずっと続けてらっしゃるなかで、続けることが難しくなっていましたよ。うな時期とか、出来事っていうのは。差し支えなければ教えてください。だだきたいと思うんですけど。

障害になり得るところとかは、まあ、いろいろなものがあるかなあ。挙げるのは難しいな。例えばDNSが落ちるとかってなると、障害点が単一になりがちだし。それを分散するシステムとかは、一応各社さん持っているはずですよ。もしくは開発されているから、それをインストールしてビジネスでやめたら、みたいな。そんな感じで。

——他に、全体として、難しい分野という場面といえますか、そういったところって、続けていかれる上で感じる難しさとかっていうのは、何かあったりとかされますか。

難しさはあまり感じないかな。楽しいからやってるっていうのが大きいから、楽しくなきゃやらないよねっていうのが基本なので。そこは問題ないですね。

——それと言うと、最初のGISへの興味が、ずっと今の活動につながっていらっしゃるっていうところですかね。

まあ、OSSは僕のライフみたいなものだから。それで色々なことをやって、楽しませてもらっています。

——それで言うと、いろんな勉強会であったり、コミュニティをされたりするのも、やっぱりそれが楽しいからっていうところがあったり、っていうところですか。

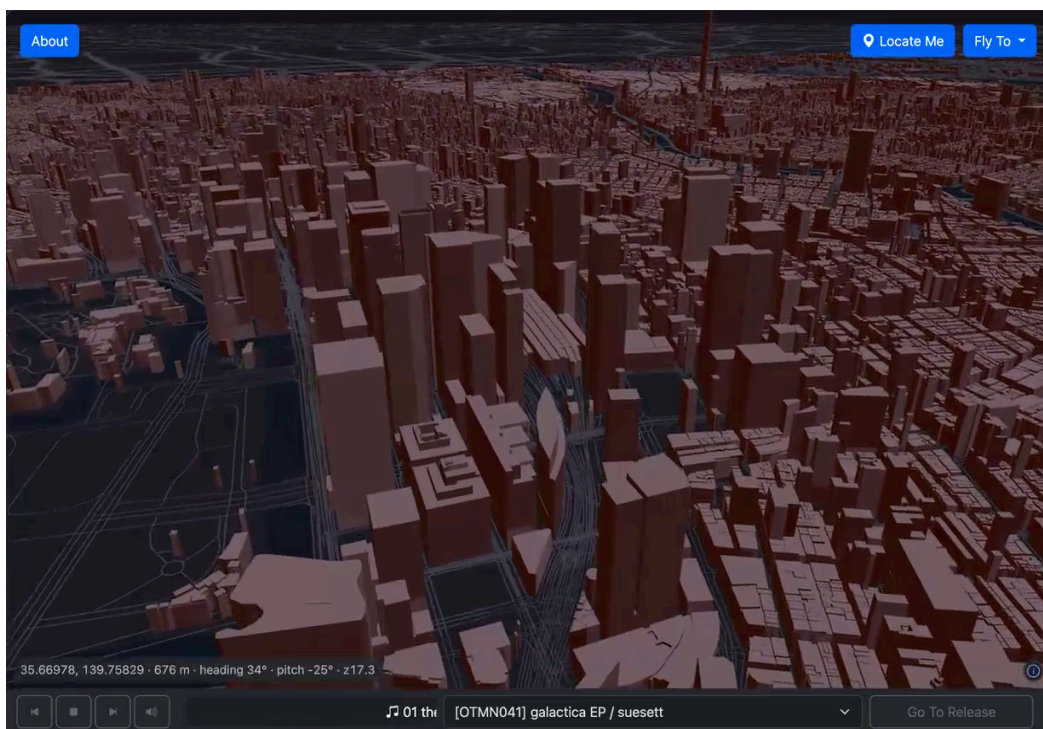
そうですね。

地図に関するジョークアプリみたいなを作ったりするんですよ。ちょっとデモの方を見せたいと思います。

——はい。

今から共有するものは、ちょっとこの前作ったNavaraっていうもの。

まあ、こういう画面が出てきて。アルバムカタログから適当に楽曲を選んで再生すると。ちょっと音がしばらく出るかな。こんな感じで。



語り手が画面で見た「OpenStreetMap Sound Demo」。OpenStreetMap の三次元建物を表示し、音楽に合わせて地図が動く。音源は Otherman Records のもの。地図エンジンに Navara を使った版で、同じものを MapLibre GL JS と Slint でも作っている。

——なるほど。サウンドバーが上下するみたいな感じで。

そうですね。これは Navara という、最近出たオープンソースのソフトを使ってやったデモになります。

——これはどういう目的で、っていうのは。

好きだから。趣味です。

——こういうのは、皆さんに見せたりとかっていうところはされたりとか。

Twitter でリリースしたりとか。あと、これのネイティブ動作版、iOS とかでシングルバイナリで動くようなものを作ったりとか、いろいろやってます。これはウェブ版なので。

——こういうのも、ご自身が好きだから実際やってらっしゃるっていうところで。今やってるお仕事も、好きが形になってるような状態っていう感じなんですか。

そうですね。好きだからやってるって感じです。

インタビュを取る人によるかもしれないけど、好きでやってるよってという人が結構多いと思いますよ。

——実際、そういう方もいろいろいらっちゃって。実際、お仕事でやってる際にどういうモチベーションでやってるのかなっていうのは、すごい興味があってっていうところがあったので、お聞きしたいなっていうところがありました。好きがお仕事になってるってというのは、すごいなっていうふうに思ってます。

お仕事では受注しなくて、趣味でやってるんですね。こういうデモサイトを作っておくと、技術的にこういうことができるかな、っていう相談を受けることが多くなるので。それはOSSエンジニアとして、そういう、なんとなく作品でも出してみてるっていうのは有効になります。

——いろんな技術とかが出でずっと続けてらっしゃるなかで、何かオープンソースをずっとやってらっしゃるなかで感じることは、思うことと違って。

昔ながらのスタイルでやり続けるっていうのもありだし、AIとかを使いまくってライブラリー丸ごと書き換えちゃうとかっていう事案があったりとかしたけど。まあ、それはそれでいいんじゃないかなと思ってるんですね。

で、僕はAIを使う権利を会社が提供してくれてるので、こういうものを作ったりとかしてますけど。ぶっちゃけ僕、インフラとフロントエンド両方やるようなエンジニアなので。インフラとかだと、やっぱりOSSがいっぱいあるので選びやすいですね。OSSがいっぱいないと、やっぱり難しいっていうのはある。

——実際に使うときは、オープンソースであることを優先して使われてらっしゃるっていう感じなんですか。お仕事で。

そうですね。もしくは、作ったものをオープンソース化する、っていうのもあります。

——それで言うと、やっぱりオープンソースのものを使わなければいけないという、制限ではないですけど、そういったところが難しかったりとかするんですね。

難しくはないと思いますよ。オープンソースのソフトウェアが充実しているの。それに、うちの会社、今いるGeoloniaっていう会社のメンバーは、もともとオープンソースの畑でやってた人たちが多いの。その観点から言うと、オープンソースを使わないっていう手がないね、っていうのが正直なところ。

——そうなんです。オープンソースがまず第一にあって、そこからどう探そうかっていうところで、いろいろ作られたりとかされてらっしゃるんですね。

——松澤さまご自身として、オープンソースに今後関わっていく上で、どういうスタンスでやっていくのかっていうのは考えてらっしゃったりとか。

まあ、今まで通り。何か作りたいものができたりとか、あと、誰かが困ってるときに、じゃあコントリビュートしてそこを直しましょうよ、って。そんな感じのスタンスでやってますね。

——いろんなことをお聞きできたかなというふうに思うんですけど。松澤さまの方から何かしら、こういう話に際してお話しいいこととかっていうのは、あったりとかされますでしょうか。

逆に、今その、大川君が、オープンソースをどのぐらい活用してるのかとか。オープンソースならではの何かがないのかな、とかっていうのを探求してるのかとか。そういうところは気になりますね。

——私も最初に、ノートパソコンに、何も入っていないものにLinuxを入れて、いろいろ使い始めたみたいなのがあった。そこからいろんなソフトウェアとかを触るようになっていった。今（インタビュー）もUbuntuで実際やらせていただいて。基本はオープンソースのソフトウェアをいろいろ使って、それこそオープンソースカンファレンスの方もいろいろボランティアで参

加させてもらったり、っていう形でやってるっていうのが、私が現在やってる感じになります。

なるほどね。逆に、プロプライエタリのソフトに関して、どんな感じで思ってます。

——そうですね。私は大学だと、どうしてもMicrosoft Windowsを使わないといけない授業もあったりするので。住み分けではないですけど、使わなければいけないときは使わなければいけないもので。時と場合によって使い分けなければいけないものかな、っていうふうに考えています。

オープンソースって、魅力的なソフトとかそういうのを増やさないで、サービス自身の宣伝にならないっていうのもあって。僕が作ってる OpenStreetMap Sound Demo っていうのは、OpenStreetMap 自身がどういうものなのか、どういう表現力があるのかっていうのを、MapLibre GL JSとネイティブと、あとNavara っていう三種類のもので同じものを作ってみて、それを紹介するみたいな形でやると、技術的な、こういう技術があるんだ、みたいな。そんな感じで発見があるので。そういうのをちよっといろいろやっていきたいなと思ってますね。

——だから、先ほどの趣味でやってらっしゃるんですけど、技術が使えるよっていうのを示すため、っていうところもあるっていう側面があるんですね。

そうだね。ちなみに大川君自身は、オープンソースを使って何を作ってるかっていうのは。

——そもそも、ソフトウェア開発とかがよく分からない状態で大学に入って、初めてちゃんとパソコンを使ってみたみたいな状態で。なので、どういう関わり方があるのかっていうのが、まだ私もちゃんとコードを書けなかったりとかで。オープンソースにコントリビュートしたいっていうのはあるんですけど、皆さん難しいことをやったりとかしてて、どう関わったらいいか分からないっていうのがあって。なかなかOSに手を出せてないっていうのが、基にあるっていう感じなんです。

オープンソースは、そういうふうに負けてないものがいっぱいあるんで。活かされれば面白いことだなと。

——そうですね。何かしら、オープンソースに関わる方々に話をお聞きすることで、何かできることがないかなっていう形でやらせてもらってるっていうのが、今一つにあるっていうところですよ。

あと、僕の活動として、今、OSGeo 日本支部っていうところの理事をやっていたりとか。OpenStreetMap Foundation Japan という OpenStreetMap っていう基盤の日本での普及活動とかのサポートをする団体の理事をやっていたりとか。あと、日本 UNIX ユーザ会っていうところで副会長をやっていたりとかします。

——そういったところも、お仕事っていうか、趣味がこうしてやってらっしゃることでもんね。逆に言うと、UNIX ユーザ会の方も、もともとUNIXに最初興味があったっていうところからやってらっしゃるって感じなんですか。

そうですね。まあ、そこらへんは友達の一本釣りみたいなものがあるんですよ。

——じゃあ、それも最初は別のコミュニティから、スカウトじゃないですけど、そういった形で呼ばれて。

やってくれて。

——そうした活動もずっと続けてらっしゃるのは、やっぱり好きだからとか、そういったところがモチベーションでやられてらっしゃる。

で、やっていますね。

——もし他に何かあったら、ぜひお伺いしたいなっていうところなのですが。

特にはないのかな。これ以上は。あとは、前にもリンクを送りましたけど、おばあちゃんが亡くなったのがきっかけでパソコンをかうっていうか、触るきっかけになってるっていうところが、ちょっと僕は特殊だなと思うんですね。

——なるほど。ドラマチックな感じの、なんて言うんでしょう。偶然が重なってパソコンに興味を持たれて、っていうところが、すごく印象的でした。

——なかなか、お仕事でやってらっしゃる方はオープンソースありきじゃない方が多くて、っていうところで。お仕事で使ってるけど、オープンソースだから使うじゃなくて、使えるから使ってる、ついでにオープンソースみたいな方がいらっしゃるの。なかなか、オープンソースが先に来るっていうのは、お話として新しいなというふうに聞きながら思っていました。

オープンソースが先に来るっていうのは、当たり前だと思いませんか、僕は。オープンで。だとか、そういうのを、その際にどういう知見が必要なのか、みたいなのが、地図のところが勘所なんです。

例えば、データの生データで見て、あ、これはクラウドネイティブ形式にできないな、とかっていう話になると、ちょっとつらいんですね。クラウドネイティブ形式っていうのは、HTTPのレンジリクエストっていうのを投げて、一つのかい地図データに対して、欲しい範囲だけを拾ってくるんですね。ビューポートに合わせて。それがまたよくできてるんですね。

——そういったところで、やっぱりオープンだからそういうことができるから、やっぱりオープンソースを使うべきっていう。なるほど、ありがとうございます。そういった視点での話は聞けていなくて、別の方からはそういう考えはなかったの。今回、新しいお話だなと思って、興味深く聞くことができました。本当にありがとうございます。

語注

MSX 一九八三年にアスキーとマイクロソフトが定めた、家庭用パソコンの共通規格。各社が同じ規格の機械を出した。

行番号 初期のBASICでは、各行の先頭に番号を書き、その順に実行された。

行を挿入するために番号を十飛ばしで振る、といった書き方をした。

Hello! C ソフトバンクが一九九〇年代に出していたパソコン誌。

C UNIX パソコンで動くUNIX系のOSの総称。LinuxやFreeBSDを指す。

RAR ファイルを圧縮してまとめる形式の一つ。

Tcl/Tk スクリプト言語Tclと、それで画面を作るためのTk。

Netscape Navigator 一九九〇年代に広く使われたウェブブラウザ。一九九八年にソースコードが公開され、その公開に合わせて「オープンソース」という言葉が使われはじめた。公開されたコードを引き継いだのがMozillaで、そこからFirefoxが生まれた。

Scheme Lispから分かれたプログラミング言語。文法が小さく、教育にも使われる。

CD-R 一度だけ書き込めるCD。焼いている途中で処理が追いつかないと失敗し、その一枚は使えなくなった。

GIS 地理情報システム。地図の上に情報を重ねて扱う仕組み。

Visual Basic マイクロソフトのプログラミング言語。画面を組み立てながら作れた。

もぐら組 日本で最初のMozillaのコミュニティ。二〇〇〇年十二月発足。代表を「組長」と呼ぶ。

Georepublic オープンソースの地理空間技術を扱っていた会社。

Code for Japan 市民が技術で地域の課題に取り組む活動を支える一般社団法人。第九篇にも出てくる。

FOS4G Free and Open Source Software for Geospatial。地理空間のオープンソースが集まる国際会議。各地でローカル版が開かれる。

OpenStreetMap 誰でも編集できる世界地図。地図そのものがオープンデータとして公開されている。

OSGeo 地理空間のオープンソースを支える国際的な財団。

日本UNIXユーザ会 一九八三年発足。UNIXとその周辺の技術を扱う団体。

Navara 三次元の地図エンジン。GISの処理をRustとWebAssemblyを持ち、描画はThree.jsに委ねる。二〇二五年のFOS4Gで発表された。

Maplibre GL JS ブラウザで地図を描くためのオープンソースのライブラリ。

Slint Rustなどで画面を作るためのオープンソースのツールキット。語り手はこれで同じデモの単体で動く版を作っている。

Otherman Records デモで使われている音源のレーベル。クリエイティブ・コモンズのもとで公開されている。

クラウドネイティブ形式 巨大なデータをまるごと落とさず、必要な範囲だけを取り出せるようにしたファイルの形式。地図データでよく使われる。

HTTPのレンジリクエスト ファイル全体ではなく、その一部だけを指定して受け取るための仕組み。

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

第十八篇

2026年10月5日 オンライン 68分47秒

第十九篇

2026年10月6日 オンライン 56分00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