

O S S の生活史

第五篇

——感想的にはどうなの、AI って。どういう感じなの。

便利だな。ちよつと寂しいけどね

語り手＝橋本和麿

聞き手＝大川貴久

2026-08-01 五分十七秒

五

——感想的にはどうなの、AIって。どういう感じなの。

便利だな。
ちよつと寂しいけどね

語り手＝橋本和麿
聞き手＝大川貴久

2026-08-01 40分47秒

——みんなに初っ端から聞いてたりするのは、パソコンとかソフトウェアとか、その最初に触った時っていつだったかな、っていうところ。

分かんない、が答えなんだけど。なんか、少なくとも小学校時点ぐらいで触ってたはずです。低学年で触ってても、正直おかしくないと思う。三年ぐらいの時点では親のパソコン、ノートパソコンを触ってた記憶があるので。もっと古いのも多分触ってるはずだから、それぐらいかな。

——何をやってた、パソコン使って。

パソコンは、そう。みんなパソコンを使っているいろいろやってたと思うんですけど。最初にその、明確に覚えているところで。

——いっちゃん最初は。

いっちゃん最初は、YouTube。

触ってみようとしたけど、その時はさすがに無理で。で、こうやって個別の名前って出しているの。

——全然大丈夫。

どっから話していいかな。ウディタっていうのがあるんですよ。もっというろできるわ、みたいな。ウディタっていうのが

あって、それでいろいろ作ったりしてたかな。っていうのが、僕の覚えてる最初。

——じゃあもう、それをやったから直接的にプログラミングにつながった。それとも、プログラミングがやりたいから。

どっちって言われると微妙。気づいた時には触ってたけど。プログラミングというか、そういうのを、パソコンでも作るのが最初は、ウディタじゃないか。ウディタはいろいろ触ってたけど。

一応、Scratch を県文か何かでやって。県文っていうのは、県文化センターみたいなやつイベントで、そういうの触ってみようみたいな企画。一回触った気がする。そういうのを知って、っていう流れでやったんじゃないかな。

それこそ本当に、小学校の中学年ぐらい。

——そういうきっかけだったのか。ウディタを触って、プログラミング言語は。

そうね、小学校の高学年か、もしくは中一ぐらいかもしれないので。中一の頃触れたか。それぐらいかな。中一ぐらいの時にC++。なぜか第一言語にC++を選び、いろいろやって、分からなくて。

でも、どっちも同じぐらいのタイミング。一回挫折して復帰するのに、どっちかだったはずだけど。どっちが先かって言われると、覚えてないけど。でも、どっちも並行してぐらい。その後はどっちもやってたけど。

——実際それを学んだってことは、やっぱり作りたかったからやったってこと。今までのだと、作りたいから学んだと思ってたんだけど。

その時点では、そんなにだと思う。学ぶって方が。普通に、おもしろ、って。

きらめかせながらいじってたかな。途中が楽しかったね。学んだりとか。

——結構いろいろ幅を広げていってるような気がするんだけど。幅っていうのは言語だったりとかもそうだし、学ぶ範囲もそうだし。それから次のステップっていうところは、きつかけとかは。

でも、それは、なんか、これだとこんなんできるよ、みたいなのを聞いてから、その次だったらどうだろう。Python かな、とかは。Python に関しては、楽だよ、というか、いろいろ使われているからやった方がいいよ、みたいなのがあった気がするけど。C#とかは、僕が入ってたコミュニティが Unity で 3D とかいろいろ

やるから、おもしろいよって言われて。じゃあ C# やるか、みたいな感じで。

やったり。今こうやってるのも、いろんなところで、こんなんやるのが便利だよ、みたいなのか、普通にやってって言われたのもあるけどね。勉強してるのかな。

あとは、周りの人がやってるみたいなのを。ウェブ系は、僕は結構、周りの人がやってたから多いかな。Vue.js とかは Miskey とかが採用してたから、Miskey にちょっといろいろやるのに勉強したりしてたし。Next.js は、インターネットの知り合いがそういうサイトを立てたりしてたから。おもしろい、こんなあるんだ、と思って。その人も GitHub にいろいろ上げてた人だったからね。それを読んで、こんなあるんだ、これってこういう記述してるんだろう、みたいなのをやってたかな。

——今、結構、言語についてだったけど。今、話の中でもあったけど、結構このソフトウェアとかプロダクトより、作る、学ぶ過程が楽しかった、っていうところで。その次じゃないけど、多分ソフトウェアとか、GitHub とかに興味を持つっていうのは、その直線上にある。なんかきつかけがあった。それとも、何かやってたら。

なんかどうだろうな。正直なところは覚えてない。なんだけど、まあ、割と、その周りの人がやってるのを見ちゃったのか。

——周りの人っていうのは。どういうところにいたの。コミュニティ。周りの人っていうのを、どこで知り合った。

この辺に関してはマジで、プログラミング関係なくて。ニコ動、いわゆるニコニコ動画の関連のコミュニティみたいなところで知り合った人が多いかな。

——そういうコミュニティって、どこにあったの。Discordとか、そういうこと。

Discordもあるけど、最初のそういう人たちの出会いは、割とTwitterだったとか。

でコミュニティに入って。こういうのなんですけど、その人のDiscordサーバーみたいなのに、いろいろやってるとこに入れさせてもらって、というか、たまたま入って、みたいな感じになって。Discordで、後半Slackとかやってたけど、今潰れちゃってるけど。みたいなところで、その人と交流するのもあったし。その人が作ってる拡張機能とか作ってたんだけど、そういうのを議論というか、こんなんやるよ、みたいな。そうやって、せっかくだし手伝おうか、みたいなので。

そこから、手伝うためにちょっと勉強したのがあったりする。GitHubでそれをやってたから、イシューを立てたり、イシューに対して。その時ちょうど僕もいろいろ、ウェブ系の技術を勉強してた時だったから、やってみるかって言って、イシューを拾っ

てPRを投げたり、みたいなところから始まったから。本当にGitHubとか触ったの、多分その辺なんじゃないかな。

——それっていつぐらいとか、なんとなく。

でも、中学校の真ん中ぐらいの気がする。本当にその辺のコミュニティに入ってたのはね。そういうのは後半とか、高一とかかもしれない。

——そっか、ニコ動とかから来るんだ。結構、技術に入って、技術って感じのイメージがあったから。

そうじゃなかったね。たまたまニコ動でやった人が。僕は技術に興味があったから、そういうところでコメントしてみようって気になったのはあるだろうけど。ニコ動で知り合って、結構技術系のところの交流に参加させてもらって、その人がやってるプロジェクトとかにいろいろ貢献するのにGitHubを使い始めて、みたいなが多い。

別に教えてもらった記憶はないから。

——じゃあ、それも自分で学んだってこと。

うん。普通に、やってみようってググったら出てくるから。あの時GitHubの日本語ページ、あんまなかったかな、分かん

い。GitHubのマニュアルみたいなのを調べて、こうやってやるんだ、ってやってたから。

——でその人のやつだけじゃなくて、他のをやるようになってたっていうのは、GitHubに入ったから。それとも流れ。

実際そういうので、結構 이슈とかもらってPRを立てて、っていう流れも知れたし。やっていいんだ、みたいなのがあったからね。

——Miskeyとか、そういうところを選んだきっかけじゃないけど。そういうのは他にもやってると思うんだけど、どういうことやったりとかしてるのかとか。

普通に身近なのが多い。普段使ってた、あとは知ってる人がやってたりとかかな、やっぱり、って感じがするかな。

Miskeyとかは、それこそ本当に、それよりはもうちょっと後だけ。Twitterが崩壊するちょっと前からだったかな、僕はMiskeyは。だからそれぐらいの時から始めて、その時にはそういうのをやるようになってたから。Miskeyのソースコードはどうなんだろう、とか。イシューとか、俺がやりたいのに、ちょっとそのソースコードが違って、みたいな。一般的な実装とはちょっと違うよね、これ、みたいなのがあって、それを直したりしてた、みたいながあるかな。

——割と自分で立ててやる、みたいな感じ。

自分が立てたのぐらいいしやってない。自分が立てたけど、多分デブリケートだったから、デブリケート元のやつを直した、みたいな。最初ではないかな。最初ではないけど、主だったって感じ。そういう感じの方が多かった。

別に僕は、その、積極的にコントリビュートする人間では、残念なならない。

——他のところとかはどうなんだろう。最初の人から離れてってやっていくのも、やっぱり割とイシューを立てて自分で、っていう感じだった。それとも、立ってたのを取っていく。

あんまり、立ってたのを取っていくは、僕やってない気がする。立てたりとか。自分が困ってるイシュー、すでに立ってたっていうのもあるけど。自分が困ってる内容で、まだ解決されてないのが立ってなければ立てるけど、あるやつだったら、あるやつを解決する、みたいなのが。

完全に自分の域のためにしか動いてないって言われると、そうなんだよ。

——いやいや、それはそれです。なるほどね。じゃあ結構、使いたいドリブンで動いてる。

使いたいのドリブンっていう感じで、今も割とその感じでや
ってる。最近はPRを投げる機会が減っちゃったからあれだけ
ど、そんなの多いかな。

——そうやって言うと、使えたりするソフトウェアとか触るとき
に、OSSだったとか、そういうのを意識したりとかしたことあ
る。Miskeyとかも結構そうなの。

まあ、割としてと思う。なんか、意識したい、いつ意識し
た、とかっておかしい気がするけど。

別に、OSSであることがどうの、っていうのは、多分最初の方
は思っていないという。純粹に、エラーとか、動かないってなっ
た時に、なんで動かないんだろう、って気になった時。気になる
んだよね、僕は。って時に、OSSじゃないとどうしようもないじ
ゃん、っていうと。自分で直せる、みたいな。直せる快感みたい
なものもあるし、どこがおかしくてこうなってるんだろう、みたい
なのを探求できるものってなると、OSSになってきて。

だから、OSSがどうの、というよりは、そういうことができる
から、OSSを好んで使ってるって感じかな。

——結構その、自分で使うものを選んだりするとか、そういう時
に、じゃあもうちゃんと自分でいじれるものを選ぶんだ。

そうね。

——最近立てたやつはどんなやつ。これはどんな感じなんです
か。

これのどれだよ。全部、全部。その各段です。

——何で立てたのかとかさ。

何で立てたのかとか。あと多分、ついに前から自宅サーバーを
やってたから。

——それこそ自宅サーバーの話聞き。そうなんだ、いつからや
ってたの、それって。結構、他の人がやってたっていうこと。

それもやっぱり、きっかけは他の人がやってたっていうのだ
と。多分、コミュニティにはそんなにやってる人はいなかった
気がする。技術系の話もちろほらTwitterとかで流れてきてたか
ら、あるのは知ってたけど。コミュニティが、っていうよりは、
これも興味だったけど。

YouTubeで見たのかTwitterで見たのか分かんないけど。サ
ーバーって自分で立てれるんだよ、みたいな話とかで知って、立
てたくなって。立ててみたくなった、が正しいんだけど。その時
はもちろん、知識も何もないから。それでずっとやってたけど、
ノーパソとかで、使われなくなったノーパソとかで適当に立てて
た。そこからずっと続けてた。

あれかな、俺 Miskey 最初かもしれないね。

——サーバーを立てたのか。なるほどね。それも興味があったから。

Misskey が本当の最初ではないけど。いわゆる LAMP 構成のサーバーは最初に立てたけど。その後にはばらくして、ちょっとしてから Misskey を立つて。そこからずっと Misskey で、今は Mastodon だけ。

——変えた理由とか。Mastodon に変えた理由とか。結構書いてあったけどな。

これは純粋に、Misskey の思想が合わなかったの。それは若干マイナスの面があるから、言うのもなんだけど。

いろいろな機能が放り込まれていたりする。あるだけいいよね、みたいな思想だと思うんだけど。Misskey は使わない機能が多い。重さは実はあんまり変わらなかったんだけど、普通にいろいろごちゃごちゃしてたりして、使わないなみたいなのが多かったから。シンプルの方が触りやすいし、使いやすい。機能とか変えるにあたって、探すのは楽だから。っていうので。

Misskey をずっとやってきて、絵文字とか、Misskey の文化は割と好きだったから。絵文字互換の Mastodon のフォークなのを見つけたから、そっちに移行した、みたいな。Mastodon だけど Misskey と繋がる、みたいな。

もともと、それって両方とも ActivityPub で連合されてるんだけど。絵文字に対応してるか否か、絵文字とかいろいろあるんだけど。Misskey についても、その ActivityPub 関係ない、ただの Misskey ってソフトウェアだったから。

——そうなんだ。

だから、あれはただの掲示板みたいな感じから始まる。途中から ActivityPub を喋れるようにしたよ、みたいなもんだから。ActivityPub を思想として作ってるわけじゃない。

Mastodon とかは、そういうの結構元から ActivityPub とか、あともう一個前のやつ、何でしたっけね、Ostatus みたいなやつがあつて。そういうのからずっとやってきているから。

そういうのに対応しようっていう思想は、やっぱり持つてっていうのがあつて。シンプルでもあるし、そこにフォークしてるしね。っていうので、結構 Mastodon の方が僕に向いてのかなと思って、移行してみたっていうのがあるかな。

——ねえ、Misskey に入ったとか、そういうところに行ってきたかけを聞いてなかったかも。

Misskey に入ってきたきっかけは、純粋に、割とコミュニティだね。さっき言ったその、知り合った人が、Twitter が不穩になってきた頃ぐらいから Misskey に移行してサーバーを立ててたし。

僕もその流れと一緒に乗ろうと思って立てた、みたいなところがあると思う。

——結構どうなの、戻ってないし、そういうのがあったりとかしてるような風に僕は見えただけ。Twitterとか。別の新しいActivityPubとか、Blueskyとか、そうなの。ActivityPubじゃないけど、別のものに。

戻っていく人は、主に非技術者だと結構多いんじゃないかなと思う。実際、いろいろとめんどくさい仕組みっていうのは、裏側を知ってないとめんどくさい、みたいなのがあると思うんだよね。そもそもActivityPubである理由っていうのはないので、彼らにとってはね。帰っていくねと思う。

——続けている理由は。ActivityPubだから。

ActivityPubは、自分でいろいろ通信に触れる面白さがあるし。僕の場合は、周りの人がActivityPubに住んでるので。一時期、僕はBlueskyに移住してたんですけど、だいたいActivityPubの方が知り合いが多いので、ActivityPubに戻るか、みたいな雰囲気である。

——結構みんなでワイワイする場所を求めている、っていうことだよな。

正直、ワイワイは今できてないんだけど。知ってる人いるし、ここは眺められるから、これで十分かな、みたいな感じで。

——結構そうやって、なんかいろいろ行ったりしていると、なんだろうな、課題じゃないけどさ、なんか難しい時とかってなかった。技術的な困難もそうだし、移行するのも今、葛藤があったみたいな話もそうだと思うんですけど。

技術的困難で言うと、そんなに、っていうのもあるかな。常に学び続けているわけじゃん。だから、それでやっぱり対応できた。新しいのをやるってなったら、ついでにいろいろ知ってきたいな、好奇心を満たしたときみたいな、みたいなのがあるから、調べたりしてるかなと思う。

——それ関連で知識がどんどん広がって、いろいろやつたり。

後ろ側で動いているATプロトコルとか、いろいろできそうじゃん、おもしろ、っていういろいろ勉強してたりしたから。そのせいでいろいろ、ATプロトコルの方ができること自体は、僕的には広そうだな。結局、人がいないからATプロトコルに戻っちゃってるけど。

ATプロトコルとかは、最初はBlueskyで始まって、アカウントの基盤とかATプロトコルに一つあるから、そこにいろんなものを生やせるじゃん、おもしろ、って。いくつか僕も生やしてみ

たりしたんだけど。こんな感じで、おもしろ、っていろいろ生やしたり、触ってみたいしてるって。

例えば最初のサーバーに関しては、僕がいろいろ実験しまくってたり、そもそも冗長構成とか組んでなくて、ストレージが来たりんだりとか、あったんだけど。っていうので、ぶち壊しまくってたから。

ディスクの不調っていうものを、僕は知らなかった。なんかエラー出てんな、ってググったら、データベースが壊れてるらしいわ、ゼロで埋めとけばいいらしいわ、ゼロで埋めよう、って。ぶち壊しまくった結果、いろいろ整合性が取れなくなりました。その時はやっぱり、データベースを知らなかった、ちゃんと分かんなかったから。

知らなかったね、あの時はね。その後はやっぱり、ちゃんと勉強した。壊した機会。そのまま突っ込んで壊したとか、変なことしたいとかなくなっていろいろいじったことはあるけど。データベースが裏でどう動いてるかっていうのは、そんなに知らない。知らなくていいことが多かったから。知ることが必要になったら、その都度も勉強する。それで対応して、それで今まで来てる。

二回ぐらいのサーバーぶち壊しを経て。二回目は、普通に受験でサーバーを閉じた。

——やっぱり管理し続けなきゃいけない。難しいんだ。

電気代も、使わないから閉じて、知り合いのところに転がり込んだ。ちょうどそれぐらいの時にあれだったから。Miskeyにアカウント移行機能が追加されて。投稿とかは移行されないんだけど、移動でリダイレクトしてくれるから。それだけ設定して、そろそろいいだろう、ってぐらいで閉じた。

——じゃあ今は新しいサーバー、自分のサーバーに移ってやって。ネット活動、ほら、俺よく知らないからさ。

そういうこと以外には何も起こってない。だから、自分で興味あるものにコントリビュートしてるが、それ以外は特に。そんなんだと思います。それくらい。

多分あのアカウントをこのとこらにぶって投げてても、多分なんでも触れて言われるだけ、みたいなが多いと思う。

——それ以外のパスとかしてない。それにコントリビュート以外に。

してないと思う。

——してない。例えば何がある。本当はこういうのに俺が口出しちゃうけど、アドカレとか書いてるやん。

アドカレは書いたけど、あれはなんか正直、書く気なかったかな。だって誰も書かないんだもん。いや、なんかさ、これは、こ

の辺の話をいろいろ聞きたいとは思っても、場所がないから。しゃーないから作るか、って。場だけ作って置きたかったんだけど、場所を作ったのが、さすがに一個ぐらい投稿しなきゃだよな、って。泣く泣く投稿した。

——そうなんだ。

そういう主催のもあれば、なんか ActivityPub のアドカレとかに出した。これはいっぱい出したかもしれないけど。そんなもんでないから。

——記事とか書いてる人じゃないの。

書いてない。そんなに外にアウトプットする気もない。読むためとか言われたら、そうなのかもしれないけど、僕には知らねえって思っちゃった。

——でも、コントリビュートはするの。

欲しいから。俺が欲しいやつをぶち込んで、早くリリースされねえかな、ってずっと思った。それリリースしてくれたら、あとはもう何でもいいもん。

——こういう考え方あるよね。アウトプットする気がない。した方がいって言われてるんだけど。インプットは積極的に。

おもしろ、っていろいろやってるかね。最近インプットするあれもなくなってきたけど。理由はね、AI 君のおかげで。というのは AI だから。

AI はやっぱりすごい。すごいって言い方は変かもだけど。

——感想的にはどうなの、AI って。どういう感じなの。

便利だな。ちょっと寂しいけどね。

——寂しい。寂しいんだ。それはなんで寂しい。

細かいことを調べる必要がなくなっちゃったかな。ギリギリ、そこに関しては嬉しいが上回ってますけど、やっぱり寂しいものはあります。そういうのを調べる中で、いろいろプラスで知れたようなことみたいながある。辞書が電子辞書、インターネットになったように。調べた間にいろいろ他のとか見れたりする、みたいなのが。

僕的にはプログラムのエラー修正とかでもあったんだよ。ググったら別のが出てきて、これじゃないけど、こういうのも起きるんだな、みたいなのが出てきて。いい好奇心みたいなのが満たされてたから。その寂しさはあるよ。そういうの、調べることがなくなっちゃったからね。

——でも AI はどういう使い方をしてるんですか。

それはもう全部、その分かんないところに対して聞いて。これこ
うなんだけど、これおかしいよね、って。こんな感じなんじゃない
かな、っていうのは。分かってる言語に対して、分かんない部
分を聞いてるって感じ。

——最近のモダンなのって、割と人間というような、要するに、
いわゆるバイブコーディングみたいな、人間が言語を理解しなく
ても書けるみたいな感じの。っていうのも割と出てるけど、そう
いうのってどう思う。

便利な世の中になったなと思いますけど。少なくともまだ学生
なの、僕の場合。エンタープライズとかに関係ないから、責任と
かね。だから普通にそれで済んでるかな。正直、なんかいろいろ
責任とかそういう話になってくると、アレなのかなと思うけど。
僕はまだ移行できてないけど、周りの人は使ってる人がいっぱい
いるから。そういうのは便利な時代になったんだなと思って。

——さっきの寂しさみたいな話は、感じることはないんだろうな
と思うところはあるけど。寂しい。

バイブコーディングが出てきたとしても、やっぱり手で書きた
いと思う。そういうわけではない。手でバリバリ書いて、検索は
したい。正直そんなに。寂しいけど、そういうわけではない。

それよりは、さすがにバイブコーディングまでは僕まだいけて
ないんだけど、AIと一緒に書いた方が、調べたりしてるよりは楽
ではあるので。やっぱりAIは全然使ってるよね。

——便利なんだね。

便利ではあるよね。バイブコーディングまでいけたらね、いい
のかもしれないとか、作業効率が上がるんだろうけど。複数窓を
開いてさ、バチバチやってる人たちとか、すごいと思うけど。僕
の脳みそは処理しきれねえと思う。

僕は普通に、ちまちまと。普通にプログラムを書いていたのを
延長線上というか、電子辞書みたいな感じ。

——そういう感じなんだ。

コード補完とかしてくれるのも、そうじゃないんだよな、みた
いなのがやっぱりあるから。そんな感じ。

一個、壁は越せてないから。バイブコーディングまでも。あれ
ば自分の壁、個人的な壁。バイブコーディングまで全部を任せ
るぐらいまでは、覚悟はない。覚悟するからいいと思うんだけ
ど。なんとなくやらないんだよ、いまだに。やるなら自分メイ
ンでAI。

——今後、多分これからもプログラミングを続けていくと思うけど。今後そうやってやっていくにつれて、これからもスタンスは変わらない。

それはそうなんだけど。

——自分的にどうなるんだろうな、って考えたとか。

大元のスタンスは多分、変わらないと思うんですよ。パイプコーディングとかになっていくっていうのは、多分だんだんやっていくことになるんじゃないかなとは思うけど。コードを書く目的みたいなところとかっていうのは、変わらないと思う。自分が欲しいから、っていうか。

これまで通り、OSSないし何でもいいんだけど、触りやすいものを触って、自分が欲しい機能を投げて、取り込まれるようにするっていう。

——フォークって言うと、自分でホストしたりとかはしないけど。ソフトウェアホストの、要するに自分メインのソフトウェアホストっていうのは、自分がメインの、メンテナーの一番、自分がオーナーのってことですか。

あるけど、多分ほとんど世には出してないと思うんですよ。人のやつをフォークしたやつ以外は、全部プライベートだと思う。それはなんかパブリックで、純粋に。そもそも、そんなにいるん

な人に使ってもらおうと思って作ってないっていうのがあるから。自分専用みたいなソフトウェアばっかだから。公開してもいいけど、やっぱりめんどくさはあるよね。

——めんどくささもある。

めんどくさそうだと思う。自分のためにしか作ってないので。フォークする分には勝手にしろなんですけど、イシューだったりって話もあると思いますし。自分が使えたらいいから、公開する意味ないみたいな。どんどん変わっていきますし。

——それはじゃあ今から、昔からずっとプライベートでちまちまいろいろ作ったりをやっていると。何個ぐらい。何か二つアカウントがあるの。

今だから、自分が使ってる方もやってるし、今の方に繋がってる方もあれば、インターネットの方もあって。最近だから、もっぱらリアルの方のアカウントばっか使ってますよ。なんか、その使い分けとか、ほんまない気がする。緩やかに。

私はその、リアルのアカウントって必要なかったから、完全にインターネット名義の方で全部ホストしてって、リポジトリを作って置いてたけど。最近はどう、何やろとか言われて、パブリックの方じゃない、リアルの方のアカウントを使うことが多くなったから、そっちでもいろいろなんか置くようになったちゃって。で

もなんか、そっちに最近の新しいのを置いちゃってる。なんか棲み分けは、自分の名前に紐づいてるか紐づいてないか。使い分けっていうよりは、純粹にどっち、その時によく使ってたか、だと思う。

——ちなみに何個ぐらいでした。

二、三、四、五、六、七、八、九、十、十一…二十一。

——結構ある。めっちゃあるじゃん。それはもう結構、最近も更新してる。続けてやってる。

いや、あのぐらいはもう古いつすよ。

——意外とパブリックにしているのが面白い。意外とパブリックにしている。それはなんか、気持ちが変わったとかではなく。

普通に、置いておくだけ置いておくか、みたいな気持ち。それで誰かが触れることは、別に今のところ気にしてないですよ。

——僕以外で触れることは。

別に。触られるが何かに。要するに、なんかフォークされたりとか、スターがついたりとか。スターは別に、つけたらいいじゃないですか。フォークする分、スターをつける分には、好きにしろですけど。PRを立てても取り込まないんじゃないかな。

——いやー、もう今後もずっとそういうのをやっていくと思えますよ。リアルの方も、プログラムの方があって。私のその、学業的に話しちゃったらそう。じゃあスタンスはもう変わんねん。

——爆破されるんだ。爆破するんだ。変わったらやめるとするか、消すということ。

爆破というのは、どこまで行くかは分かんない。気分次第。

——でもなんか、終わりはそれ。爆破するってことは、終わりは何か締めたいってこと。

いや、別に普通にフェードアウトしてもいいですよ。その活動、配信者でもなんでもないので。私の一般アカウントなんかで。普通に気が向かなくなったら、フェードアウトしてきますよ。そこ、実際見てくれている人とかいないわけです。見てくれる人はいるかもしれないけど。

——じゃあスタンス変わらず、ずっとやってきました。

変わらないんじゃないかな。インターネットのアカウントもいろいろね、また久しぶりに動かしていきたいなと思ってんだけどね。

——なんで。なんで。

あるいは、また知り合いがいろいろやってるのを見たから、つて言われたら多分変わんないけど。俺もなんか動くか、久しぶりに、みたいな気持ち。

—それはもうやっぱり、見たらやっぱりやりたくなる。

そうね。なんかやってるな、おもしろそうだな、なんかやるか、だね。なんかやったら、おもしろいんじゃない。

—じゃあもう、そういう感じでいいのって、よくない。

あんないよ。いいけど。

—何かそんな感じがいいのか。逆に、話してることとか。

何だろうね。理系の話ばかりだったけど、そうでもないんだよね、というのがある。最近ね、コンピューターよりね、言語やりたいんじゃない。

—何言ってるのと。

なんか、それ理由はない。理由もなくもんじゃない。コンピュター、普通におもしろそうだから。ちょっとおもしろそうなんですけど。

—でも、そういう人いたよ。全然。

面白いの、本しくないんですよ。ここを見るとね（本棚を指す）、マジ、言語の本しなくてね。C++の入門から、Codexから、なんか急にロシア語が出てくる。面白い、面白い本なんですよ。

おもしろい、ドリブンです。私の人生。いいと思います。

—そういう感じで今後もやっていかれる。

やっていきますけど。

—いろいろ入ってる。情報処理安全確保支援士から、数学から。

いろいろやって。これもやっぱり、面白いドリブン。

—結構、普通におもしろそうだったかな。情報処理安全確保支援士は。

おもしろそうだったかな、っていうか。やったらいろいろ役に立ちそうだなと思いますし。この辺の資格に関しては、親もやりなよって言うってくれたっていうのもあるから。俺一人だったら、受けに行くまではしてなかったとか。金もないしね。金なくはないけど、そんなに資格自体の興味も、僕自身はないから。

せっかくなら取りなよ、って。応用情報、基本情報もそんな感じだったよ。こんなあって面白そうなんだよね、って言った

ら、せっかくなら取りなよ、って感じで。試験代をくれて、やってきた。

——そういう、面白そうなんだけど。

だから今、次に興味あるのはネットワークかな。ネットワークスペシャリスト。延期したけどね。

語注

ウディタ WOLF RPG エディター。SmokingWOLF氏が公開している、無料のゲーム制作ツール。プログラムを書かなくてもRPGが作れる。

Scratch MITメディアラボが開発した、ブロックを組み合わせて動かす学習用のプログラミング環境。

Unity ゲームエンジン。3Dのゲームなどを作るのに使われる。記述にはC#を用いる。

Next.js JavaScriptでウェブサイトを作るための枠組み。

ニコ動 ニニコ動画。動画に視聴者のコメントが流れる、日本の動画投稿サイト。

デブリケート すでに登録されているのと同じ内容の 이슈。重複。

イシュー、PR GitHub上で、不具合や要望を登録するのが 이슈、修正内容を送って取り込みを求めるのがプルリクエスト (PR)。

Miskey いろいろな氏が開発した、日本発の分散型 SNS。誰でも自分のサーバーを立てられる。絵文字の文化で知られる。

Mastodon 同じく分散型の SNS。多数のサーバーが連合して一つの網をなす。

ActivityPub 異なるサーバー同士が投稿をやりとりするための通信規格。

MastodonやMiskeyが対応している。

OStatus ActivityPub以前に使われていた、同種の通信規格。

Bluesky ATProto Twitterから派生した SNS と、その土台となる規格。

LAMP 構成 Linux・Apache・MySQL・PHPを組み合わせた、ウェブサーバーの古典的な構成。

Kubernetes 多数のコンテナをまとめて動かし、管理するための基盤。

パイプコーディング 生成AIに任せてコードを書かせる進め方。人が言語の詳細を理解しなくても動くものが作れる。

アドカレ アドベントカレンダー。十二月に日替わりで記事を持ち寄る、技術界隈の恒例企画。

情報処理安全確保支援士 情報セキュリティに関する国家資格。応用情報技術者、基本情報技術者、ネットワークスペシャリストも同じ情報処理技術者試験の区分。

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