

## 未踏ユースクリエイターの「開発観」の例として

上田 真史 ぷらっとホーム（株）

ぷらっとホーム（株）技術部所属。1978年生。2006年電気通信大学卒業（修士）、2009年東京大学卒業（博士）。2008年（株）Fillot 取締役。2010年より現職。2006年度下期未踏ユーススーパークリエイター。m-ueda@plathome.co.jp

私の場合、個人の成果としてはソフトウェアが主なので、そのあたりを入口に、開発にまつわる話を書いてみようと思います。

未踏ユースでは、「天窓」というものを開発しました。これは複数台の計算機のモニタを連結して大画面を作っ、さらにそれらの計算機につながっているマウスをまとめて、複数人が1つのワークスペースを共有できるものです。これでスーパークリエイターの評価をいただきました。天窓はいまのところ目立った活用はしていませんが、水面下でいろいろと動かしています。

その後の大きなプロジェクトとしては、現在所属しているぷらっとホーム（株）にて私がメインで開発している、分散ストレージプライアンス「CloudStation dSS」があります。こちらはつい最近、自然科学研究機構核融合科学研究所にて、実験データの蓄積に使われ始めました。製品のWebページに、詳しい導入事例紹介があります<sup>☆1</sup>。

ところで、私が開発してきたモノで、以上のように大きなものは、完成までに毎度だいぶツライ目に遭わせてくれます。未踏ユース現役時のブースト会議で、この状況を「クソゲー」と銘打ち、以下のような画像（図-1）にて紹介したことがあります（ただし、当時はもっと高精細な画像でした）。

なぜクソゲーかと申しますれば、作っているモノがバ



図-1 おお BSOD とは ふがいない

グもないのになぜか動かないとき、それがどうしてなのか誰も分からず、Web を掘っても微かなヒントにたどり着けばいい方、という状況に陥るからです。理論上は動くはずのものが動かないなど日常茶飯事で、挙句の果てには画面が青くなるなど、図-1 の通りまさに死屍累々です。

そうこうしているうちに結局敵は、最低限この部分は信用できる、これを変更すると影響が著しく広範囲に及ぶ、そんなふうに思っていたところに潜んでいることが分かります。ゲームならラスボス直前にて、味方が裏切ったり、レベル1の時点での選択肢を間違えていたことが今さら分かったり、コントローラを投げたくなります。

ゆえにすべてに対し疑心暗鬼になり、膨大な修正作業に身を投じることになるわけです。こうなると狂気の世界で、非日常の光景が見えてきます。未踏ユースでは、13階の研究室に水平に差す朝日でした。分散ストレージでは、闇夜で足元がまともに見えないままひたすら下った山道でした。

そんな状況のモノたちがなぜしっかり完成し、個人の成果として畏れ多くも紹介できるようになるのか、それについて究極的なところを、私はまだよく分かっていません。ただし確実に必要だと分かっているものは、くじけぬところです。加えて、最後まで完成を期待してくれる方々の存在が、大いに力になります。未踏ユースでは、OB になってからも仲の良い同期の連中、分散ストレージでは核融合科学研究所の方々には、特にお世話になりました。感謝しています。きっとこの方々もくじけぬところを持っているのでしょう。

精神論っぽい話でがっかりされた方にはごめんなさい。しかし、おそらく私は、困難を天的に避けスマートに立ち回るよりは、馬鹿正直に正面突破しノウハウを蓄積していくほうが、性に合っているのだと思います。そしてこれからも、クソゲーと対峙し非日常の世界を垣間見ながら、新たなモノづくり、さらには新たな分野に挑戦していくのでしよう。

(2011年9月16日受付)

☆1 [http://www.plathome.co.jp/jirei/dss\\_nifs.html](http://www.plathome.co.jp/jirei/dss_nifs.html)