

特集 未踏ユースから育ったタレントたち

③ 未踏ユースから育った タレントたち

笈 捷彦

早稲田大学理工学術院

2004年度から2009年度まで未踏ユースのプロジェクトマネージャとして見守ったクリエイターたちの中で印象深い人たちを紹介したい。

2004年に巡り会ったクリエイターたちは、いずれも印象が強い。その筆頭が、日本語プログラミング言語「なでしこ」を開発したクジラ飛行機さんである。一緒に働く“事務のおばちゃんにもプログラミングができるようにして楽させてあげたい”のだと、すべてを投げ打って言語システムを作り上げた。いまでは書籍も出し、「なでしこ」も広がりを見せ、事業も順調に進んでいる。応募年齢上限が25歳になってしまった2008年以後では見出すことのできなかった人材である。

同じ2004年にはRubyの処理系開発に2人が取り組んだ。1人は、博士課程生の笹田耕一さんで、その実力を発揮してYARVと呼ばれる高速インタプリタを作り上げた(本人記事参照)。ほかの1人は浅川浩紀さんで、学部生ながらその豪腕でもって、Rubyの静的な言語機能のすべてを.NETの機械語に落とすことに成功した。浅川さんは、その後大学院で席を並べた荒川淳平さんと組んで2006年の未踏ユースに再挑戦する。荒川さんはそれでスーパークリエイターを獲得している(後述)が、そこでも浅川さんのこの豪腕が果たした役割は大きい。浅川さんは、現在Googleに勤務している。

2004年にはもう1人、学部生のクリエイターがいた。山崎秀輔さんである。山崎さんも、ただ1人で統合開発環境「双葉」を作った。各種の基本データ構造が、それらを扱うアルゴリズムの下でどのように動くかを図示する機能を備え、C#のプログラミ

ングを支援する環境である。山崎さんは、修士課程修了後、投資銀行のアナリストとして働いている。

2004年の出色の1人に、井尻敬さんがいる。修士課程の井尻さんが開発したのは、葉や花や茎のスケッチを与えるとその植物を自動的に生き生きとした絵に仕上げしてくれるシステムである。生け花デザインが趣味とかで、SIGGRAPHに入賞したほどに仕上がったのは、まさに「好きこそものの上手」の好例である。井尻さんは、博士課程を終えて、現在理化学研究所でその能力を活かして生物学/医療データの可視化や、シミュレーションによる細胞の動作メカニズムの解明などに取り組んでいる。

2005年のクリエイターでは、まず川口耕介さんがいる。SunMicro社の研究所勤めながら“大学で学んだ継続(continuation)などの理論が実務に役立つことを示してみたい”との応募であった。もちろん、現在なら25歳以下の制限で応募すらできない。プロジェクト自体のすばらしさ以上に、学識・開発力・語学力・社会的視野などなど、その凄さで未踏ユースのクリエイターたちに多くの感銘を与えた。川口さんは、現在独立して起業して、さまざまな活動を活発に行っている(本人記事参照)。

同じ2005年の岩井貴史さんはアラビア語に取り組んだが、これも「好きこそものの」範囲にあるとっていいだろう。当時学部生であった岩井さんがアラビア語を学び始めてみると、多種多様の語形変化に加えて単語を複数連ねて1語のように表記するアラビア語の特性が災いして、日本人にとって辞書を引くこと自体がままならないということに気がつく。そこで、日本語の形態素解析よろしく、文書

に書かれた通りに入力すると、本来の単語の列に自動的に分解してくれるソフトウェアを作り上げたのである。岩井さんは、Google に勤めた後退社して、次の展開に向けて仕込み中である。

2006 年になると、若い力が続々と現れる。当時高校生であった進藤愛大さんもその 1 人である。進藤さんは、ActionScript によるゲーム開発を支援するフレームワークを設計し、制約注入 (DI) という仕組みも導入してプログラミングしやすくしたライブラリを作り上げた。進藤さんは、現在フリーランスの ActionScript エンジニアとして活躍するとともに、Flash/ActionScript 開発者のためのオープンソースコミュニティ Spark project を運営している。

2006 年のクリエイター古橋貞之さんは、未踏コースに数々の先輩が生まれていた筑波大学の AC (Admission Office) 入学生の 1 人である。学部生ながら、すごい実力の持ち主で、1 台のコンピュータを CD や USB メモリなどのメディアから起動すると、他のコンピュータを次々にネットワークブートして瞬時にディスクレスネットワークを構築するシステムを開発した。古橋さんは、現在大学院在学中であるが、その後も続々とオペレーティングシステムとネットワークに絡むソフトウェアを生み出している。

2006 年には、当時高専生でブックマーク連携型検索エンジン「netPlant」の開発を行った大澤昇平さんもいる。いわゆる集合智活用型のシステムであるが、まず集合智が集まる仕組みがないことには始まらないとばかりに、わずかの開発期間の中で新機軸のサイトを立ち上げて多くのユーザを得つつ開発を進めた企画力は抜群のものであった。大澤さんは、現在大学院に在籍中であるが、同時に株式会社を立ち上げて活動している(本人記事参照)。

2006 年には、大学院生クリエイターが多数いた。博士課程生の大島聡史さんは GPGPU を使った高速ライブラリを作り上げた。修士課程生の荒川淳平さんは、オペレーティングシステムの外部にありながら、データ管理を行うシステム Dokan を開発し、

上田真史さんは、複数台の PC を並べて巨大画面とするだけでなく、そこに複数のマウスで独立した制御を可能とするシステムを開発した。情報専門専攻でなく、建築の修士課程生であった舘知宏さんは、趣味の折り紙の設計を半自動で行うシステムを作った。まさに「好きこそものの」の典型的クリエイターであった(いずれも本人記事参照のこと)。

それ以後も、素晴らしい人たちが続いた。GPU を用いた映像のリアルタイム手ぶれ補正ソフトウェアを開発した高橋賢治さん(2008 年)、インタラクティブ性を向上させる OHP 風プレゼンツールを開発した村田雄一さん(2008 年)、電子楽器のメタファを取り入れた書道表現システムを開発した内平博貴さん(2009 年)、聞き耳インタフェースを採用した患者情報管理システムを開発した上平拓弥さん(2009 年)、Emacs 的なドローソフトを開発した木脇太一さん(2009 年)は、いずれも広い意味での情報系の修士課程生であった。

2009 年には再び高校生クリエイターが出てくる。従来のシステムと比べて柔軟性の高い key-value store の開発を行った千々和大輝さん(普通科)、組み込み用プログラミング言語「Yadorigi」の開発を行った坂口和彦さん(工業高専)である。すでに 2 人とも関連コミュニティにデビューしてその力を発揮している。

何せ、ユースゆえにまだ皆若く、これからどこまで伸びていくのか楽しみな逸材揃いである。

(2011 年 10 月 4 日受付)

筧 捷彦 (正会員) kakehi@waseda.jp

早稲田大学理工学術院教授、本会フェロー、情報処理教育委員会委員長、ACM、日本ソフトウェア科学会会員、JABEE 認定・審査調整委員会委員。