

Rubyアソシエーション理事長

まつもと ゆきひろ

Yukihiro Matsumoto

世界でも名前が通用する数少ない日本人プログラマーの1人が、オブジェクト指向のスクリプト言語であるRubyを開発したまつもと ゆきひろ氏だ。

今や世界中で使われているRubyは、どのような経緯から、どのような思いを込められて開発されたのか。その経緯を聞くとともに、プログラマーとしてまつもと氏がこれまでどんなキャリアを歩んできたのか話を聞いた。

日本を代表するプログラマーであるまつもと氏が、これからIT業界を中心に就職先を考える理系学生に送るメッセージとは――。

“自分のブランド”を
作ろうとしないのは、
すごくもつたいたい

世界で使われる日本発のプログラミング言語

OSと言えばWindowsやLinux、CPUはインテル、検索エンジンならGoogle、スマートフォンを選ぶならiPhone——といったように、欧米発のテクノロジばかりがメジャーになっているIT業界。そんなIT業界で、日本発のプログラミング言語が世界的に使われ始めている。公開から16年、着実に支持者を増やしてきたその言語とは、まつもとゆきひろ氏が開発したオブジェクト指向スクリプト言語のRubyだ。

まつもと氏が「自分の頭の中にあるイメージを、できるだけストレートに表現したい」という思いを込めて開発してきたRubyは、シンプルな文法でありながらも表現力の高いプログラミングが可能。ストレスを感じずに楽しく扱える言語であるところなどが支持され、今ではWebアプリケーションの開発で広く用いられているばかりか、企業や公的機関などの業務システム開発にも使われるようになってきている。

とはいえ、多くのプログラマーにとっては「プログラミング言語を作ろう」とは思わず、「プログラミング言語を使って」ゲームを作ろう、Webサービスを作ろう、と考えるのが一般的だろう。まつもと氏はなぜプログラミング言語を作ろうと思ったのだろうか。

父親の買ってきたポケコンで
プログラミングの道に入り込む

鳥取県で育ち、今も隣の鳥根県で暮らすまつもと氏は、プログラミングを生業とする契機となったのは中学3



年生の時に、父親がポケットコンピュータを買ってきたことだった。父親は仕事に使おうと買ってきたのに、まつもと氏が自分のおもちゃとして独占。「命令した通りに機械が動く。ちょっとしたインテリジェンスを持つものを自分で作れるというのが面白かったんじゃないかな」。数字当てゲームを自分で作るなどして、コンピュータの楽しさに、どんだんのめり込んでいった。

ポケットコンピュータを使い倒すうちに、その性能に物足りなさを感じるようになったまつもと氏は、もっと高度なことはできないものかと、コンピュータの専門書を買って読みあさるようになる。中でも影響を受けたのはPascal言語の解説書。ポケットコンピュータで使っていたBASIC言語とは違う体系的言語があることを知り、プログラミング言語自体に関

心を持つようになる。

「BASICでは書き方に制限が多いけれども、Pascalではもっと人間寄りの書き方ができる。コンピュータの都合によって書き方が制限されないんです。それがLispという言語では、さらに抽象的な表現でも通用します。そういう違いがある中で、どんな表現ができる言語なら、最も気分良くプログラミングできるのか、というところに関心を持つようになりました」

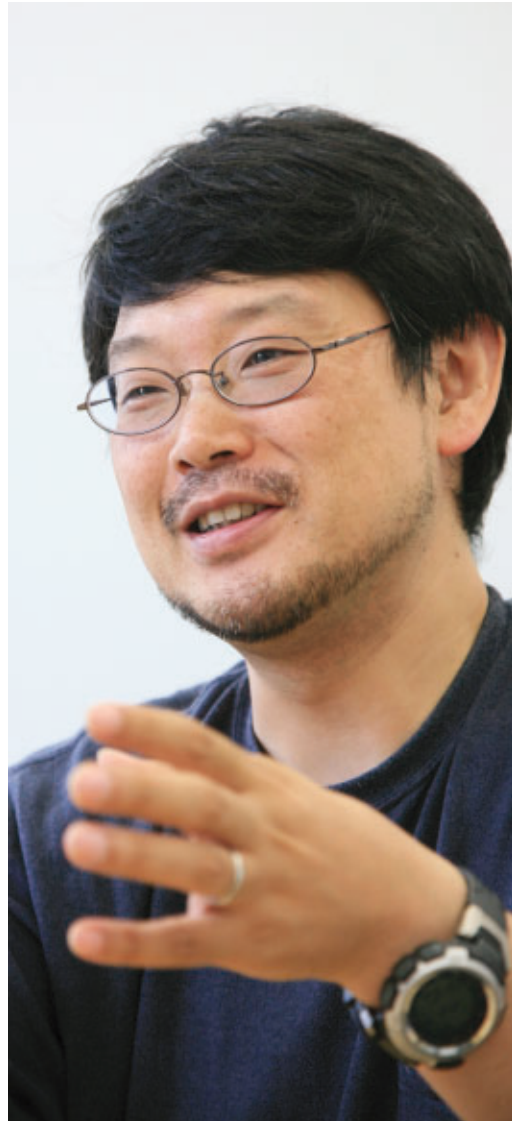
世の中にはいろんな言語があつて、それぞれ良いところも悪いところもある。高校時代には「自分でも一つ作れないかな」と考えるようになり、自分なりのプログラミング言語を考えていたという。

情報系学生の中でもプログラミング自体に
興味を持つのは自分くらい

当時はまだまだコンピュータが社会に浸透していなかったころ。まつもと氏は情報系の大学に進もうと考えたが、将来の不確かな学問を学ぶことに両親は反対。だが、反対を押し切って自分の希望を通し、筑波大学第三学群情報学類に進む。

コンピュータに興味を持つ友人が少ない環境から、情報系の学問を専攻する人ばかりの環境に変わったが、まつもと氏の周りの人は、「ゲームを作りたい」「システムを作りたい」といった目的を達成するためにプログラミング言語を学ぶ人ばかり。情報系を学ぶ学生の中でも、プログラミング言語自体を作りたいというのは自分くらいだということに、まつもと氏は驚きを覚えたという。

学部4年になって研究室に入ったまつもと氏は、ほかの学生が教授の用意したテーマで卒業論文を書く中、



当たり前のようにプログラム言語を開発するというテーマで論文を書くことに決めた。自分でテーマを選んだ分、教授の支援を得られず、かなり苦労したそうだ。

就職先は大企業ではなかったが 厚遇してもらえて良い判断

就職先は、IT系の会社から選ぶとう当然のように考えた。IT系の企業で有名なところは、そのほとんどが東京中心に集まっている。だが「東京が嫌いだっ」というまつも氏は、東京ではないところでソフトウェア開発の仕事ができる会社、という軸で会社を探そうとした。

いくつかの会社の説明会に参加して、体育会系ノリの会社、エンジニアを大事にしてなさそうな印象の会社は避けた。選んだ会社は同期入社が200人近くも居たが、ほとんどが文系でプログラミング経験の無い

人ばかり。まつもと氏をはじめ、コンピューターサイエンスをしつかり学んだ同期は6人しか居なかったため、新入社員の中でも待遇は良く、社内システムの研究開発ができる部署に配属してもらえたという。

「大企業ではありませんでしたが、自分の持っている能力や知識を評価してもらえる会社でした。大企業で優秀な人ばかりの会社に入っていたら、そこまで厚遇はしてもらえなかったでしょう。良い判断だったと思っています」

やる事が無くなって始めた Rubyの開発

入社したところはバブルの末期。1年目は社内のソフトウェア開発者の生産性を高めるためのツールを開発する仕事を任されていたが、2年目にはバブルが崩壊。経費を減らすため、会社からは残業量を規制され、新

規の開発はすべて停止、メンテナンスくらいしか仕事が無くなってしまった。

「やる事が無くなって、『何かやるのかな』と初めて始めたのがRubyの開発。研究と称して自分のためのツールを作り始めました」

世の中には、プログラム言語が数千以上あるという説もあるが、そのほとんどが、そのうちに開発者の関心を失って消えていってしまうという。Rubyも自分と近くに居る仲間が使って、飽きてきたらそれでフェードアウトしても良いか。そんな軽い気持ちで開発に着手したのだとか。

「今が面白くて、ちょっと便利になるツールができれば良いと思って開発し、ネットでも公開しました。それが思ったよりも反応が良くて、いろいろな要望に応えながら開発しているうちに、ここまで来てしまったというのが正直な感想です」

90年代の後半には100人以上が集まるRubyのイベントが開かれるようになり、99年に著した『オブジェクト指向スクリプト言語Ruby』はIT系の専門書としては異例のベストセラーに。そして2004年にはRuby on RailsというWebアプリケーションフレームワークが登場した。そういった節目ごとに「もしかしたら、すごいことになっていくのかもしれない」という予感を覚えたのだとか。

Ruby開発でポリシーとして貫いているのは、「気分良くプログラミングできる言語にする」ということ。自分の頭の中に持っているイメージをできるだけストレートに表現したい。けれど、人間の思考は、コンピューターほど論理的で一貫性があるものとは限らない。そんな人間の思考とコンピューターとの違いをどこで折り合わせるか。そのバランスが重要になる。

TOP INTERVIEW Yukihiko Matsumoto

「例えば、BASICはコンピュータの都合が優先されています。ある処理に名前を付けて扱いたくても対応できません。そんなコンピュータ側の都合をできるだけ無しにしたいなど。言語を作る立場の私がどんなに苦労しても、そういったところは人間側の都合を優先させたいと考えて作りました」

優秀な人のしつぽに付くのではなく、自分が人をリードする環境に

Rubyの開発者として世界的に名前が知られるようになったまつもと氏は、このように自分の希望を優先させて情報系の学部に進み、卒業論文は教授から与えられたテーマではなく自分でテーマを考え、大手でなくても自分の能力・知識を正当に評価してくれる会社への入社を選んだ。

そのようなキャリアを送ってきたまつもと氏は、「ソフトウェアの一番面白いところは、コンピュータが自分の思った通りに動くところ。なのに、機械の都合で自分が振り回されていたら本末転倒ですよ」と語り、他人に左右されず、自分のやりたいことをやれる環境に身を置くよう理系学生に助言する。

「鶏口となるも牛後となるなかれ。優秀な人のしつぽに付くのではなく、自分が人をリードできるようなところで働くべきではないでしょうか。」

あとは、若い人には景気が良かったところを経験していないからか、ものすごく我慢をする人が多い印象があります。今の会社でクビを切られたら、もう後は無いかも知れない。そう考えてのことなのか、断ったり、文句を言うべき場面でも「頑張ります」と言ってしまう。悪い環境に我慢していると、IT業界で悪い環境

が当たり前のことになっていき、業界全体の環境が悪くなっていったってしまいます。自分にとっても損ですが、業界にとっても悪いことですから、そこは我慢せずに言い返せるようになってほしいものですね」

**自分のブランドを作れる時代
やらないのはすぐもったいない**

インターネットが浸透したことで、マスメディアを介さないでできなかった情報発信が個人レベルでもできるようになってきた。

まつもと氏は技術者の多くがそんな状況を活かせていないとし、「ブログやTwitterを活用すれば『大企業で働く技術者の私』ではなく、『あのソフトの開発者である私』として活動できます。私が自分で作ったソフトによって、所属する組織ではなく、私名声を得ることができるようになりました。自分がインターネットを介してパブリシティをすることで、自分のブランドを作ることができる。にもかかわらず、ほとんどの人はやらない。すぐもったいないことではないでしょうか」と訴え掛ける。

「自分ブランド」を作ることが最重要。所属する大学・研究室・企業のブランドも役立つケースはあるので、利用できるものは利用した方がよい。ただ、最終的には「あの会社だから」ではなく「あの人だから」と見られるようになる。社会に出て技術者として評価される時に最終的に問われるのは、その人が何をやったか、何ができるかという「自分ブランド」。技術者として働くのなら、究極のゴールとなる「自分ブランド」の確立を目指していくべき。それがエンジニアを目指す学生に向けた、まつもと氏からのメッセージだ。

PROFILE

まつもと ゆきひろ

Rubyアソシエーション理事長
株式会社ネットワーク応用通信研究所フェロー
楽天株式会社楽天技術研究所フェロー

1965年、大阪府に生まれ、幼少期を鳥取県米子市で過ごす。

1990年、筑波大学第三学群情報学類を卒業。

1995年にRubyを公開。世界的に評価を集めるようになり、

Rubyの普及を目的とするRubyアソシエーションの理事長に就任する。

主な著書に、『オブジェクト指向スクリプト言語 Ruby』（共著・アスキー）、『プログラミング言語 Ruby』（共著・オライリー・ジャパン）、『まつもとゆきひろ コードの世界～スーパー・プログラマになる14の思考法』（日経BP出版センター）など。

