

日本のサイバーセキュリティの世界で ゼロからイチを生み出す

かつて鵜飼さんは早熟なプログラミング少年で、小学生のうちに自作のプログラムを雑誌に投稿して賞金稼ぎをしていたというから驚く。その雑誌名は『マイコンBASICマガジン』。実は、私がBCN創業前に籍を置いていた電波新聞社がその発行元なのだ。そうした縁を鵜飼さんにお話すると、「それはたいへんお世話になりました」と。その賞金稼ぎをしていた少年が、いまや日本におけるセキュリティ分野の第一人者とは感慨深い。今回の対談は、もしかすると世のお父さん、お母さんの参考になるかもしれない。(本紙主幹・奥田喜久男)



ゲームをやりたい一心で プログラミングをマスター!

奥田 私はセキュリティのことには不案内で、難解なイメージしかないのですが、鵜飼さんはこの世界では日本の第一人者だとうかがいました。

鵜飼 政府関連のプロジェクトなど、いろいろ

なところに呼んでいただいています。第一人者かどうかは……(笑)。

奥田 はじめてコンピューターに触れたのは、いつ頃ですか。

鵜飼 小学校5年生くらいですね。当時、MSXというパソコンがあって、それをいじったのが始まりです。いまは経営に携わっていますが、35、6歳になるまでは、ほとんど毎日、趣味であれ仕事であれ、何かしらプログラミングをしていまし

たね。

奥田 どんなご家庭の環境だったのですか。

鵜飼 父親が、自営の電気工事士だったんです。小さい頃から身の回りにエレクトロニクス系のモノがあふれていました。あまり記憶に残っていないのですが、ドライバーでいろいろなものを勝手に分解し、親父からは、「分解するのはいいけどちゃんと元に戻せ」と怒られていたようです。家の中に『トランジスタ技術』という雑誌が何冊



PROFILE 1973年2月、徳島県生まれ。93年3月、詫間電波工業高等専門学校卒業後、徳島大学工学部知能情報工学科に編入、2000年3月、同大学院工学研究科博士課程修了。博士(工学)。Kodak研究開発センターにてデジタルイメージングデバイスの研究開発に従事した後、03年に渡米。eEye Digital Security社に入社。セキュリティ脆弱性分析や脆弱性診断技術、組み込みシステムのセキュリティ脅威分析等に関する研究開発に従事。07年7月、セキュリティコア技術に関する研究、コンサルティングサービス、セキュリティ関連プロダクトの開発・販売を主事業とする株式会社FFRIを設立する。独立行政法人情報処理推進機構非常勤

研究員のほか、多数の政府関係プロジェクトの委員、オブザーバーを歴任。第13回「情報セキュリティ文化賞」受賞。米国BlackHat Conferenceの審査員も務める。

構成・文／小林茂樹
text by Shigeki Kobayashi

撮影／松嶋優子
photo by Yuko Matsushima

2018.10.25 / 東京都渋谷区のFFRI本社にて

もあったので、そういうもので勉強しながら電気回路の工作をしたりしていました。

奥田 お父さんの影響で、ものづくりに目覚めたと……。

鶉飼 よく仕事の現場に連れて行かれて「そもそも交流と直流の違いは……」みたいなことを、小さいときから叩き込まれました。よく「ここを接触させるとショートするから危ない」とか言われるじゃないですか。そうするとやってみたくなる(笑)。火花を散らして、父親に怒られたことがけっこうありましたね。

奥田 私にも同じような経験があります(笑)。

鶉飼 そういう環境で育って、ファミコンがめちゃくちゃはやったときに親にねだったら、いまはパソコンというものがあるから、それでゲームをつくれればいいじゃないかと言われました。ファミコンよりパソコンのほうがずっと高価だったのですが、それでも親はパソコンを買い与えてくれたんです。

奥田 それがMSXパソコンですか。お父さんには先見の明があったんですね。

鶉飼 ただ、父親は電気回路などには詳しいのですが、パソコンのことは全然知らなくて、この箱があれば簡単にゲームがつかれると思っていたようなんです。ところが、私が実際にやってみると、ゲームをつくるのはけっこう大変なことだと気づきました。そこから、パソコン雑誌などでいろいろと勉強し、プログラミングができるようになったんです。

奥田 あの当時の小学校5年でプログラミングですか。MSXのマニュアルもだいぶ難解でしたよ。

鶉飼 正直、難しいですよ。プログラミングに関連する事柄はあまりマニュアルには載っていませんでしたが、ゲームをやりたいという気持ちがすごく強くて、ゲームのコードが載っている雑誌を買って、ひたすらそれを入力しまくるということを繰り返していたんです。そうしているうちに、いつの間にかBASICを覚えて、小6の頃にはマシン語でコードを書くようになりました。自作のプログラムを雑誌に投稿して掲載されると、一回1万円ほどもらえました。そのお金を元手に、パソコンをアップグレードしていったんです。

奥田 それはすごい!

いま、世の中にないものをつかっていきたい

奥田 中学校に入って、そういうプログラミング

の話ができる友達はいましたか。

鶉飼 いませんでした。だから、私は高専に進みました。

奥田 なるほど。BCNでも「高専プログラミングコンテスト」の入賞者を毎年表彰していますが、高専生はみんな熱心で優秀ですね。

鶉飼 中学校を出て、普通科高校に行って受験勉強するのもしんどいなと思って、地元徳島の阿南高専に行こうと思ったのですが、当時は情報工学科がなくて、隣県の香川にある詫間電波工業高専(現・香川高専詫間キャンパス)に進んだのです。

それまでは一人でプログラミングをしていたわけですが、高専に入学すると好きな人がたくさんいるので、そうした話ができます。授業が終わったらすぐ電算室で、そして寮の部屋に戻ってもずっとやっているという生活でした。

奥田 そうした場では、思い切り自分の好きなことができる、と。

鶉飼 そうですね。それで、3年生くらいまではゲームをつかって投稿していたのですが、4年生くらいからは先生の手ついで、企業の請負開発をするようになり、そこから視野が大きく広がりました。

奥田 学生なのにプロの世界に足を踏み入れたということですか。

鶉飼 先生は日立系企業出身の方で、企業とのつながりもあったんですね。このときは簡単なOSをつくったり、音声合成や音声認識のソフトウェアをつくったりしていました。いまでいうVoIP、つまりアナログ電話の音声をデジタルに変換してインターネット回線に流し、それを再びアナログ変換して相手に伝えるというものです。そのプロトタイプができたのが高専の5年生、Windowsが出始めた頃のことですね。

奥田 ほぼ、パソコンの歴史とともに歩んでこられたような感じがしますね。それと同じように自分の実力もレベルアップしてきた、と。

鶉飼 いわゆるマイコンの時代は知らないのですが、パソコンの時代になってからはおっしやる通りかもしれません。

奥田 プログラミングのほかに、何か趣味は?

鶉飼 中学校時代からバンドをやっていました。

奥田 どんな楽器を?

鶉飼 ロックバンドでは、ドラムとキーボードですね。吹奏楽もやっていて、こちらはトランペットがメインでした。

奥田 じゃあ、楽譜をパソコンに取り込んだりしたんですか。

鶉飼 それもやりました。いまでいうDTMです。ゲームをつくる時にも音楽が必要なので、それでよく作曲していました。

奥田 多才ですね。ところで、ゲーム作家になるうとは思わなかったのですか。

鶉飼 小さいときは憧れましたが、高専に入ってから、新しいものをつくるのが面白いと思うようになりました。

奥田 新しいものとは?

鶉飼 研究開発で、いままでの世の中にないものをつかっていきたいという思いが、すごく強くなったんです。

奥田 その思いが現在のビジネスにつながっていくわけですね。(つづく)

愛用のFILCOのキーボード



底面が鉄板で、表面がアルミ製のとても頑丈なキーボードは鶉飼さんのお気に入り。もう十数年前から使っているが、おそらく一生壊れないだろうとのこと。もしこれで人の頭を殴ったら、おそらくただではすまない……らしい。

BCNは「ものづくりの環」を支え
育むメディア企業です



——「ものづくりの環」の詩——

ものを使う人がいます
ものを売人がいます
ものをつくる人がいます

いつの時代も私たちは生活の心地よさを求めます
その意(おもい)が新しいものを生み出す

使う人、売人、つくる人——
私たちは「ものづくりの環」のなかで
すべての人の心が豊かになることを願っています

株式会社 BCN
http://www.bcn.co.jp/

※この記事は、近く週刊BCN+の「千人回峰 人ありて我あり」で公開する予定です。
https://www.weeklybcn.com/journal/hitoarite/