

## 2011年度PMからのメッセージ

氏名・所属：後藤 真孝(産業技術総合研究所 情報技術研究部門 メディアインタラクション研究グループ長)

### 略歴：

1998年 早稲田大学大学院理工学研究科博士後期課程修了  
博士(工学)  
1999年 電子技術総合研究所 研究員  
2000年～2003年 科学技術振興事業団さきがけ研究21  
研究員(兼任)  
2001年 産業技術総合研究所 研究員(改組)  
2005年 筑波大学大学院 助教授/准教授(連携大学院)(兼任)  
2005年 産業技術総合研究所 主任研究員  
2008年 統計数理研究所 客員准教授(兼任)  
2009年 産業技術総合研究所 研究グループ長  
2009年 統計数理研究所 客員教授(兼任)  
ドコモ・モバイル・サイエンス賞 基礎科学部門 優秀賞、科学技術  
分野の文部科学大臣表彰 若手科学者賞、情報処理学会 長尾  
真記念特別賞等、25件受賞。

### 専門分野：

音楽情報処理  
音声言語情報処理  
メディアインタラクション  
CGM (Consumer Generated Media)

### メッセージ：

ソフトウェア開発では、「人」が命です。そこにフォーカスした未踏の制度と発掘された方々は、日本の宝です。そんな未踏の素晴らしい伝統を尊重しつつ、自分なりの新たな色を加えていくことで、未踏がより発展していくお手伝いをしていきたいと思います。

未踏ユースの皆さん同様、私もプログラミングが大好きです。11才からZ80機械語プログラミングを始め、好きなことをやり続けていたら、いつのまにか研究者になっていました。昔はただ面白いから没頭していただけでしたが、今では研究分野の発展や科学技術の進歩によって人類を幸せにすることに使命感を感じて研究をしています。でも未踏では、好きで面白いからプログラムを作りたい、という熱い想いを持っているだけで充分です。その想いをぶつけて下さい。

先輩PMの方々からは、未踏ユースがいかに楽しいかをいろいろと伺っていましたが、実際にPMとして2年過ごしてみて、若い才能の「すさまじさ」は想像以上でした。そうした楽しさを分かち合いながら、私もPMとして様々な形で皆さんの成果の輝きが増すよう応援していきます。優れた成果も、それが広く知られなければ、使ってもらえません。未踏で発掘された機会を積極的に生かして、その成果のアピールも是非頑張ってください。

どのような分野の提案も歓迎です。私もときには勉強や調査をして、頑張って「良さ」を引き出したいと思います。私は音楽自動理解と音楽インタフェースの研究に19年間、それと並行して、音声インタフェースの研究に13年間、取り組んできました。そんな私がPMになったのも何かの縁なので、せっかくだから、音楽、音声、インタラクション、Webに関連した提案を沢山もらえると嬉しいです。

新しくて、面白くて、役に立って、未来を感じさせてくれる提案・ソフトウェアに出会えるのを楽しみにしています。

#### 審査基準:

以下のような提案を高く評価します。

(1) 未来を切り開く夢のある提案

提案を聞いただけでワクワクさせられる、新しいテーマを採択したいです。是非、そんなことができれば嬉しいなあ、使ってみたいなあ、と思わせて下さい。

(2) 愛を感じさせる提案

提案したソフトウェアを、どれくらい愛せますか？その「作りたくてたまらない」「欲しくてたまらない」という気持ちは、提案書やプレゼンから伝わってきます。そして、それは人の心を動かします。

(3) 本気な提案

未踏に応募する皆さんはそもそも本気だと思うのですが、「採択されたから作る」のではなく、「採択されなくても何とかして作ってやる」くらいの本気度をアピールしましょう。本気だったら、いてもたってもいられなくて、いろいろ調べたり何か準備していたりしますよね。その何かに突き動かされている感じが、優れたソフトウェアを作るときにはとても大切です。

(4) とんがっている提案

インパクトのあるものって、忘れられないですよ。そうした人の記憶に残る「とんがり」は、応援してくれる人を増やし、口コミで広がるための武器になります。「最近面白いものある？」って聞かれたときに頭に浮かぶものって、やっぱりどこかに心にひっかかる何かがあると思いませんか。発想、技術、熱意等、何でもいいから、とんがって、インパクトを与えましょう。

(5) 説得力のある提案

どんなに優れていても、それが伝わらなければ評価できません。わかりやすく説得力のある提案を期待しています。それは単に国語力が高いかどうか、という問題ではなく、どこまで相手の立場、聞き手の立場に立った説明ができるか、という気配りの問題でもあります。そうした気配りの力は、他人が使いやすいソフトウェアを作る上で重要です。