

プロジェクトマネージャー：首藤 一幸 PM

（東京工業大学 大学院情報理工学研究科 数理・計算科学専攻 准教授）

1. プロジェクト全体の概要

未踏 IT 人材発掘・育成事業は、IT 分野における卓越した人材・才能を発掘・育成する事業である。プロジェクトマネージャー（PM）陣は発掘を行った後、半年～1 年という短期集中型の開発を指導することで、彼らの才能を飛躍的に伸ばす。2010 年度までの未踏ユースを引き継いだ現在の未踏では、25 歳未満という若い才能を、それぞれ専門や経歴の異なる 4 PM が連合して指導することで、多面的な指導や、PM の枠を越えた人材交流・切磋琢磨がなされる。

PM 陣の中で、当 PM の特色は次の通りであり、これらを活かした指導を行ってきた。

- 未踏（本体）をクリエイター側の立場で経験している。
- スタートアップ（拡大志向のベンチャー企業）の一員、具体的には、取締役 最高技術責任者という立場を経験している。
- PM 陣の中で最も若い。
- 専門分野は、狭くとらえると、基盤的なソフトウェア、分散システム。スタートアップでの取り組みは、ネットサービス他。

2009 年度、それまで PM を務めてきた安村 PM、筧 PM に、後藤 PM と当 PM が加わり、同時に、竹内 PM は全体に目を配る統括 PM という立場にシフトした。これにより、従前に輪をかけて手厚い指導・運営がなされた。

2010 年度には、安村 PM、筧 PM が退任し、原田、増井両 PM が加わった。両 PM とともに未踏（本体）PM の経験があり、また、後藤 PM、当 PM も経験を積んできたことで、円滑な運営がなされた。

2011 年度は、PM が大幅に増えて 7 名となった。そのため、2009～2010 年度は各期（上期・下期）の PM あたりの担当プロジェクト数が 4～6 であったところ、2011 年度は 3 となった。これによって各プロジェクトへの指導はより綿密なものとなった。

増えた PM を統括 PM 2 名がまとめ、運営のスムーズさも保たれた。

2012 年度は 2011 年度の体制を継続した。

2013 年度は、前年度の PM 7 名のうち 4 名、石黒 PM、後藤 PM、藤井 PM と当 PM が留任し、PM 4 名プラス統括 PM 2 名での発掘・育成を行った。PM あたりの担当プロジェクト数は 4 または 5（石黒 PM）に設定された。結果として、PM が各プロジェクトに注ぐことのできる労力を保ちつつ、採択プロジェクトおよびクリエイターの質を高くできたように感じる。

2014 年度は 2013 年度の体制を継続した。採択件数は、首藤 PM、藤井 PM は 4 件、石黒 PM、後藤 PM は 3 件とした。合計件数が 2013 年度の 17 件から 14 件に減っている。これは、応募件数が 2013 年度より減った状況で（119 件 → 78 件）、採択する提案の質を維持した結果である。

2015 年度も 2013 年度以来の体制を継続した。PM あたり 4 プロジェクトを担当し、合計件数は 16 となった。応募は 140 件と 2014 年度より大幅に増え、倍率は実に 8.75 倍に達した。

2. プロジェクト採択時の評価（全体）

2015 年度も、2010～2014 年度と同様、公募の回数は 1 回であった。応募は 140 件あり、そこから 16 件を採択した。採択倍率は 8.75 倍に達した。年 1 回の公募になった 2010 年度以来最高の倍率となった。ここ数年の応募件数を振り返ると、2009 年度は上期・下期合計で 141 件、2010 年度は 84 件、2011 年度は 89 件（うち有効な応募 86 件）、2012 年度は 89 件、2013 年度は 119 件、2014 年度は 78 件（うち有効な応募 77 件）、そして 2015 年度は 140 件であった。年 1 回の公募となった 2010 年度以降、1 回あたりの応募件数は約 80～90 件の年が多かったが、2013、2015 年度は突出して応募の多い回となった¹。

審査は、これまで通り、書類審査とオーディション審査の 2 段階評価を行った。オーディション審査とは、提案者にスライドを用いて提案内容の発表してもらい、それを踏まえた質疑応答をするという発表+面接形式の評価である。応募者は 25 歳未満という若年であり、中には中高生がいることもある。そのため、応募書類の作成に長けていない者も多い。応募書類ばかりを見て審査を行うと、書類作成の巧拙が採否を大きく左右してしまう。それでは未踏事業の目的は果たせないため、審査ではオーディションを重視している。オーディションに使える時間には限界があるため、書類での第一段階選別は避けようがないが、オーディションはなるべく多くの応募者を対象とする。本年度は、時間の限界いっぱいと言えないものの、2 日間、朝から夕方・晩までで 37 件の

¹ すでに審査が進行中である 2016 年度もかなりの数の応募があった。

オーディションを行った。

当 PM は、公募開始時に公開している PM からのメッセージに書いた通り、次の基準に基づいて採択時の評価を行った。

- 情熱
自らが提案するテーマを信じて、何らかの理由で、自分はこちらに取り組むべき、と強く考えていること。
- 期待感
このクリエイターは何かやってくれる、と感じさせること。つまり、何かしらの形で卓越した成果を挙げるだろうことを予見させること。
情熱と期待感を評価する上では、オーディション（採択判断のための発表・面接）での対話が欠かせない。
- インパクト
開発成果が世に与えるだろう影響の大きさである。人類に新しい知識・経験をもたらすといった研究的な成果、便利な道具を提供して大勢の活動に影響を与えるといったせいかなど、様々な形が考えられる。
また、PM としては当人が気付いていないインパクトを掘り出す努力を行う。
- 現実味
実現可能であること。さすがに、実現不可能なものは採択できない。とは言え、10年計画のうちの最初の1年としてここまで行く、といった提案はあり得る。

書類審査では、4人のPM全員が全ての応募書類を読み、評価し、オーディション審査の対象とする提案を決定した。当PMが、オーディションで詳しく話を聞くべき（書類審査通過）と判断した提案は23件、時間等が許す限り聞きたいとした提案は103件であった。2014年度はそれぞれ15件、35件、2013年度はそれぞれ26件、55件、2012年度は17件、49件、2011年度は19件、35件、2010年度は26件、32件であった。2015年度は、聞くべき、と判断できた応募が多かった。

4PMによる書類審査結果に基づいて、37件について書類審査通過、つまりオーディションに呼んで話を聞くことに決定した。この件数は、時間の限界いっぱいというわけではないが、それでも丸2日間、朝から夕方・晩までを費やす件数である。オーディションは4月18日（土）、19日（日）の2日間に実施した。

オーディションの結果、16件を採択候補とした。各PMの担当プロジェクト数は4件となった。オーディションの結果を踏まえ、5月26日（火）に開かれた審査委員会、その直後のIPA役員会にて採択プロジェクトが承認され、決定した。

今回も 2013～2014 年度と同様、他 PM による評価をあまり意識することなく、自身の評価をほとんどそのまま提出することとした。PM 数が 7 名と多かった 2011、2012 年度はというと、他 PM よりも当 PM の方が高く評価していそうなプロジェクトに高い評価を与えることとしていた。なぜかというと、PM の人数が多いことで、どの PM も高く評価しそうなプロジェクトはどうせ他のいずれかの PM によって採択されるだろうから、当 PM が高い評価を与えるまでもない、という理由からであった。

以下、当 PM 担当として採択になった 4 件について、採択時の評価・コメントを挙げる。

- ゲームをハックすることでプログラミングを学習する教材の開発（寺本 大輝、谷口 諒）

コンピュータゲーム、特に RPG を解くためにゲームのプログラムをいじる、その過程でプログラミングの楽しさに気づくことができるネットサービス HackforPlay を発展させるという提案である。プログラミングの学習、というより、プログラミングの楽しさに気づいてもらうことが主眼である。

何かを産む・作る人がいてこそ、明日の世界はよりよい場所になっていく。作るものがネットサービスにせよハードウェアにせよ、今日、プログラミングはそのための中心的なスキルである。

プログラミングを愛する寺本君と谷口君は、誰に言われたからでもなく、ダウンロード版・オンライン版 HackforPlay を開発し、配布・サービスしてきた。その愛と情熱で、さらに多くの「作る人」を生み出してくれると信じている。

- 作曲・演奏支援のための候補提案型鍵盤楽器システムの開発（村岡 眞伍）

誰でも簡単に楽曲を作ることができる鍵盤楽器を作る提案である。画面や鍵盤上に色や記号でガイドを表示し、それに従って演奏していくことで、コード進行といった楽理に従った楽曲を作ることができる、これを指す。

これまで、いくつかのプロトタイプを作ってきているが、最終形態がはっきりと見えているわけではない。それでも村岡君なら、楽器ユーザインタフェース界に（大きな）一石を投じてくれると信じている。

- 鑑賞者を感動させる絵画を創作する人工システムの開発（佐藤 哲朗）

絵画、しかも鑑賞者を感動させる絵画を描くプログラムを開発しようという提案である。現在は、一定の制約を設けて描いた抽象画を特定の感性（例：きれい）に近づけていく手法に取り組んでいる。

佐藤君が取り組んでいるのは、ロボットはヒトを感動させられるか？というテーマでもある。ヒトの心を動かす技術やその原理がちゃくちゃくと蓄えられつつある

今、そこに（大きな）一石を投じて欲しい。

- 心の状態を可視化するシステムの開発（石丸 翔也）

利用者の心の状態を推測・可視化・伝達するソフトウェアの提案である。利用者の行動や身体の状態、例えば歩数や心拍数に基づいて、心の好調・不調などを推測する。

性格の異なる様々な利用者に対応できるか？ 妥当な推測結果を出せるのか？ そもそも推測結果の良し悪しをどう評価するのか？ などなど、行く手にはとても多くのチャレンジがある。未踏プロジェクトの限られた時間では、万能の推測方法は編み出せないかもしれない。しかしそれでも、このプロジェクトの成果物は、続く多くの同志が推測方法を研究していくための基盤となるだろう。

3. プロジェクト終了時の評価

この節では、採択時から終了時までの経緯を述べ、最後に評価を述べる。

2015年6月3日（木）、IPAからクリエイター（採択された開発者）に対する契約説明会が開かれた。何年か前までは、契約説明会に続いてクリエイターやPM、関係者の懇談会が行われ、そこが採択後最初のクリエイター間交流、および、PM等との顔合わせの場となっていたことがあった。2006年度上期クリエイターだった私には大変有意義な会であり、今も開催を望んでいるが、開催が難しくなっていると聞く。それを補う意味で、2010～2014年度と同様、当PMがクリエイター間の自己紹介の会を催した。契約説明会に参加したクリエイターに、ごく短い自己紹介を口頭で行ってもらった。また、PM陣は同期のクリエイター間での交流を強く望んでいることを伝え、連絡先の交換やリアル・ネット両方での交流をうながした。毎回、契約説明会の後は有志が会食等をしていると聞く。こうしたつながりや交流を通じて、お互いを仲間かつライバルとして意識して連携していくことが、未踏期間中の成長に加えてその後の彼らの活躍に大きく資すると信じている。

自己紹介の会に続いて、当PMが担当する4プロジェクト5名とミーティングをもち、当PMが期待するところを伝えた。また、その後行われた石黒PMとクリエイター達のミーティングにも同席した。石黒PMからクリエイターへの期待を聞くことができ、また、石黒PMの進め方を垣間見ることができ、有意義であった。

7月11日（土）～12日（日）の両日、クロス・ウェーブ府中にて、合宿形式のブースト会議を開催した。クリエイターの全員16プロジェクト23名、PM4名、竹内・夏野統括PM、IPA担当者に加え、IPAから理事・センター長など数名、審査委員2名 村岡氏、古川氏、アドバイザー8名 秋山氏、前川氏、保科氏、中嶋氏、近藤氏、清水氏、塩

澤氏、島田氏、ゲスト3名 吉崎氏、衣川氏、小池氏、未踏ユース・現未踏のOB 12名が参加した。ブースト会議の狙いは、文字通り、これからの開発をブースト（加速）させることである。これは、同期のライバルどうしで渾身のテーマをぶつけ合い、開発期間中に何を為そうとしているかを宣言することで、自身にはっぱをかけたり、ゲストやOB がアドバイスや応援を投げかけたりすることでなされる。近年は、ブースト会議用にFacebookグループ（closed）が用意され、そこでも活発に議論が行われ、かつ、各プロジェクトに対する参加者からのコメントがそこに残るようになっている。また、OBによる自由発表および続く交流会が用意されており、プロジェクトの内容について参加者どうしじっくりと議論できると同時に、現役クリエイターは様々な先輩に触れることで自身の将来メージを考えることもできる。

8月31日（月）、石丸プロジェクトについて、大阪府立大学にて、現地訪問を兼ねたミーティングを行った。ミーティングによって、彼の普段の活動や、研究についての人間関係などをよく理解できた。慶應大学 稲見教授のところにも毎週通うなど、大変御世話になっているとのことだった。内容については、うつ病度合いや精神状態の診断を正確に厳密に行うことはプロジェクトとしては確実に限界があるため、プロジェクトを測定プラットフォームと推定・提示システムの2層に分けて考え、前者は堅くいいものを作るべし、と指導した。

9月2日（水）、寺本・谷口プロジェクトについて、金沢市 CENDO Inc. オフィスにて、現地訪問を兼ねたミーティングを行った。ミーティングに先立って、寺本君が大変御世話になっているという CENDO Inc. 宮田人司氏と話をすることができた。未踏とは別の側面で HackforPlay に関わっている寺本君の会社ハックフォープレイ（株）に、どういった株主がいるのか、宮田氏は株主なのか、といった疑問や心配があり「投資はするのか」という質問をしたところ、即察していただき、私の知りたい回答を得ることができた。ハックフォープレイ（株）の株主構成も確認でき、安心できた。ミーティングの時間は、ほとんど、寺本君の動機を探りだして言語化することで過ぎた。結局のところ、プログラミングスキルを身につけさせるのではなくて、プログラミングの面白さを伝えたい、ということが寺本君の動機であるとよく判った。

9月15日（火）、佐藤プロジェクトについて、東京農工大学にて、現地訪問を兼ねたミーティングを行った。この訪問のスケジュール調整を佐藤君とするうちに、佐藤君の指導教員（水内郁夫先生）への未踏 PM（私）からの配慮が不足していたことに気づけたのは収穫であった。これまで気づく機会がなかったのは逆に幸運だったとも言える。ミーティングに先立っては、水内郁夫先生と話をすることができた。こうして顔を合わせて話をすることは、よい関係を築くために必須である。ミーティングはやはり、佐藤

君の動機とやりたいことをしっかり理解して言語化することが中心となった。佐藤君がやりたいことは、きれいな絵を出力することではまったくなく、機械はどれだけ人を感動させられるか？また、機械にオリジナルな仕事はできるか？を追求したのであった。であれば、それが伝わるような発表をしないとイケない。ブースト会議までは、きれいな絵を出力したいのか、と誤解させかねない発表であった。

9月24日(木)、村岡プロジェクトについて、早稲田大学 西早稲田キャンパスにて、現地訪問を兼ねたミーティングを行った。村岡君の体調がよくない状態が続いていたため、プロジェクト進行の細かい点については話をしないことを事前に決めて、伝えておいた。しかしそれは無用な心配で、彼の状態はとてもよかった。また、どうせこの時点でのミーティングは、私がクリエイターの動機や本当にやりたいことを探って理解するためのものであって、開発作業の細かいところまでは話が及ばないのであった。ミーティングでは、彼の生い立ちや周囲の人達について知ることができ、また、彼は「いい楽器」を作りたいのだ、ということがよくわかった。

以前の未踏ユースおよび現未踏では、複数のPMが連合して、極力、全プロジェクトを一体とした指導を、また、なるべくプロジェクト間の交流が起こるような指導を行ってきた。とは言え、最低限用意されている機会は、上述のブースト会議、2014年度から始まった中間全体合宿、そして成果報告会の3つに限られる。そこで、同期クリエイター全員とまではいかずとも、プロジェクトの枠を越えて集まる機会を用意すべく、2010年度より当PMの担当クリエイターを集めての合宿を開催している。PMごとの担当プロジェクト数は多くても4件(例外的に5件)なので、PM2人で合同しての合宿もなんとか可能である。

2014年度から引き続いて、月に1度はプロジェクトをまたいで集まる機会、および、当PMとクリエイターで面と向かって話をする機会を持つことができた:10月 藤井PM・首藤PM 合同合宿、11月 中間全体合宿、12月 首藤PM 進捗ミーティング、1月 石黒PM・首藤PM 合同合宿、2月 成果報告会の内覧会。

10月11日(日)~12日(月・祝)、ホテルコンチネンタル府中にて、藤井PMとの合同合宿を行った。参加して頂くゲスト・OBは、一般的に有益なコメントをくださる方、現役クリエイターのモデルになる方をリストアップした。また、寺本・谷口プロジェクトがゲームに関係するので、ゲームに造詣の深い築瀬氏(Unity Technologies Japan)にゲスト参加をお願いした。この合宿では、村岡プロジェクトがターゲットユーザを「自分」とはっきり定めたり、石丸プロジェクトが方向を多少変化させたり(読書量→認知行動量の導入、ターゲットを未病うつに変更)、いくつかの重要な変化を我々PMと共有

できた。

11月21日(土)～22日(日)、アワーズイン阪急にて、中間全体合宿を行った。2014年度の中間全体合宿の27名には及ばないものの、今回も15名ものOBに参加してもらった。一方、アドバイザーは、ブースト会議に参加できなかった方2名だけの参加ということになった。OBは、皆、使命感が強く、親身にコメントを下さった。

当PM担当の4プロジェクトは、どれも大きな問題はなく、着実な前進を見せてくれた。佐藤プロジェクトは、以前よりは、やりたいことを理解してもらえるようになった。一方で、見る者の気持ちを動かすような絵が発表から減ったので、聴衆の心は動きにくくなった。しかしこれは仕方がない。寺本・谷口プロジェクトは、開発やワークショップ開催など前進しているものの、未踏関係者や当PMからのコメントがプロジェクトに反映された点が見当たらない。2人が未踏で何を得たか?という点をよくよく振り返って、今後の採否評価に反映させた方がいいかもしれない。石丸プロジェクトは、少し前まで、読書量を取得できたことを前面に出し過ぎていたように感じていたが、この頃から、いくつか取得できる行動量のうちの1つという位置づけに落ち着いたように感じる。村岡プロジェクトは、この合宿からフットコンローラを導入した。

12月8日(火)、東工大にて、寺本・谷口プロジェクトの2人と2014年度クリエイターでAppLy.lyを開発した岡田君、3人でのミーティングを行った。方向性は異なるものの、どちらのプロジェクトもプログラミング初学者が対象であり、お互いから学ぶものがあつた。

翌12月9日(水)、寺本・谷口プロジェクトの2人と、元PMでViscuit開発者の原田康徳氏を訪ねた。この訪問では、寺本・谷口プロジェクトのHackforPlayと原田氏のViscuitの違いが明確になった。原田氏は、一般の人に「コンピュータサイエンスを理解」してもらうことを目的にしている。一方、寺本・谷口プロジェクトは一般の人を「プログラミングに惹き込む」ことを目的にしている。まさに、HackforPlayの目的「全ての人々がプログラミングを楽しむ」の通りである。どちらも「プログラミング教育」のプロジェクトと見られているにも関わらず、それらの目的はまったく異なる。また、世に多く見られるプログラミング教育プロジェクト / 教材 / 講座の目的は、ViscuitともHackforPlayとも異なり、プログラミング「スキルを身に付けさせる」ことであろう。ひと口に「プログラミング教育」と呼ばれるが、それらの目指すところは実は全く異なる。はっきり理解したと同時に、寺本・谷口プロジェクトの目的がより明確になった。

原田氏の元について、同日、プログラミング教室Qremoを訪ねた。和田氏、西氏が対応して下さった。プログラミングはScratchで行わせることが多いとのこと。受講生

は小中学生中心のようで、渋谷教室に 400 人、川崎教室に 200 人の受講生がいるとのことであった。今日時点ではプログラミング教育事業は都心でしか成り立たないと推測するが、それにしてもこれだけの受講生が集まっていることには驚いた。もっとも、Qremo で教えているのはプログラミングだけでなく、LEGO Mindstorms、3D プリンタを使った製作等、様々な IT 関連創作を対象としている。事業として成立させるためであろう。西氏のような非常に優秀かつ意欲の高い「エンジニア」がプログラミング教室に勤務していることも興味深かった。

翌 12 月 10 日 (木)、東工大にて、当 PM が担当する全プロジェクトのクリエイターで集まり、進捗報告・確認の発表会を行った。複数 PM で合同しての合宿は、PM の垣根を越えてのクリエイター間交流という大きなメリットはあるものの、一方で、担当 PM とクリエイター間での相談・議論に使える時間が限られるというデメリットもある。そこで、当 PM の担当範囲だけでの小規模な発表会も催している。

中間全体合宿から 20 日ほどしか経っていないこともあり、方針に関わるような重大な議論は必要なく、技術的に細かい内容を話すことができた：村岡プロジェクト DAW 連携、寺本・谷口プロジェクト API や名前空間、佐藤プロジェクト 一筆ずつなのかまとめてなのか、石丸プロジェクト 深層学習の詳細。

12 月 26 日 (土)、寺本君と私は、原田氏が主催する Viscuit ファシリテータ講習に参加した。原田氏は 12 年 (?) に渡って主に子供を対象としたワークショップを開催してきており、多大な運営ノウハウを持っている。この講習は、ワークショップを運営するファシリテータとなるためのものであり、様々なノウハウを教授された。

1 月 16 日 (土) ~17 日 (日)、アワーズイン阪急にて、石黒 PM との合同合宿を行った。この合宿が他の回と異なったのは、濱口秀司氏からコメントをもらう濱口氏セッションを設けたことである。2015 年度プロジェクト 8 件だけでなく、この合宿に参加した OB 6 名も、各自のテーマを濱口氏に対して発表し、氏からコメントをもらった。濱口氏は、通常は最低でも 1 件あたり 1 時間は話を聞いてからコメントする、と言いながらも、1 件あたり数分の発表を聞いて、コメントを下さった。

2 月 17 日 (水)、東工大にて、成果報告会の内覧会を開催した。これは、当 PM 担当プロジェクトで集まり、成果報告会を想定した発表・デモを行うという集まりである。クリエイター間で、お互いの発表・デモに対してコメントを出しあい、ブラッシュアップすることが目的である。今回も、この内覧会はとても有効に機能した。例えば、村岡プロジェクトは、今回の発表から「未来が見える(楽器)」というコンセプトを導入したが、スライド作成中に思いついたものらしく、発表への導入が中途半端であった。素晴らし

いコンセプトであったため、スライド全編をそのコンセプトで通すよう指示した。石丸プロジェクトと佐藤プロジェクトに対しても、発表のわかりやすさを向上させるコメントができたと自負している。

2月20日（土）～21日（日）、富士ソフト アキバプラザ5階 アキバホールにて、成果報告会を開催した。成果自体、また、その展開について活発な議論がなされた。毎回の反省点として、未踏関係者ではない聴衆を呼びこむ努力をもっとできたのではないかと考えている。最低でも、開発期間中に御世話になった方々には、より漏れなく、連絡をさし上げるべきであった。未踏事務局からに加えて、直接的につながりを持っているPMから連絡した方が、興味を持って頂ける可能性は高いのではないかとともに考える。

2014年度からは、成果報告会はニコニコ生放送（ニコ生）でネット配信が行われている。ネット配信は、せっかくの成果報告会を多くの人に届けるためにほとんど必須であろう。一方で、課題も感じている。1つ目は、ニコ生では誤った・ミスリーディングなコメントが修正され得ない点である。画面上を右から左に流れるコメントがニコ動・ニコ生の特徴であるが、実質的に短文しか流せない。誤った、または、ミスリーディングなコメントが流れても、それを修正・補正することは困難である。2つ目は、ニコ生の上での空気が発表者に伝わらない点である。ニコ生上の空気がひどくネガティブなものとなったとしても、発表者はそれに気づくことができない。質疑応答の段になって、会場の空気とはまったく異なる、ひどくネガティブな質問やコメントが突然発表者に襲いかかる。2014年度に起きた出来事である。ニコ動・ニコ生のコメントが画面上を流れるシステムは、視聴者の感情を動かす、特に盛り上げることには大変な力を発揮するが、理性的な議論が可能な場ではないので、通常の掲示板やSNSのコメントシステムの方が成果報告会には適していると考ええる。

続いて、3月半ばにかけて、担当した4プロジェクトの成果概要（スライド）・成果詳細（数ページの説明）・成果報告書（20ページ～）を受け取った。それらの内容を確認し、クリエイターに対してコメントを返し、内容にOKを出した。

佐藤プロジェクトからの提出が比較的遅く、多少心配はしたが、2014年度ほど慌しい状況にはならず、当PM視点としてはつつがなく済んだように感じている。もっともIPAの担当者はえらく苦勞したのだろう。

当PMが担当した4プロジェクトともに、それぞれの目標を達成した。プロジェクト開始当初、4プロジェクトの状況は様々であった：

- 寺本・谷口プロジェクト

HackforPlay の基本部分ができています。

→ 未踏の開発期間中に何を、何を達成するのか？

- 村岡プロジェクト

開発する楽器（ソフト）のプロトタイプはこれまでいくつか作ってきた。

→ 本人がそれらには満足していない。では、それをどう打開するのか？

- 佐藤プロジェクト

初期のプロトタイプは動いている。

→ 筆をランダムにふるったような絵でしかなく、絵画の生成にまで達するのか？

- 石丸プロジェクト

起床時間・書いたコード量・部屋の散らかり具合（自己判断）を手がかりとするプロトタイプはできており、身近な人に自身の状況を伝えることの有効性は実感している。

→ 妥当な推測結果を出せるのか？

つまり、寺本・谷口プロジェクトと村岡プロジェクトは、ある程度のプロトタイプができて一方、開発期間中に行うことの内容が非常に曖昧であった。佐藤プロジェクトは、目標が遠大すぎ、最終的な成果への到達はそもそも無理としても、一定の成果までも辿り着けるかの懸念があった。石丸プロジェクトは、正確で信頼できる推測結果を出力するためには医師も巻き込んでのそれなりの規模の研究が要するため、そこは第一歩を切り拓きさえすればよいという割り切りがプロジェクト開始時よりあった。その点、気持ちは楽であった。

まとめると、2015年度の4プロジェクトは、開始時には行き先が定まっていなかったものが2件、行き先が遠大過ぎて落とし所が見えないものが1件、遠大過ぎて先鞭を付けるまでを目標とするものが1件であった。2015年度未踏の9ヶ月という開発期間に当初からぴったり見合っていたものが1件もなかった、という点が2015年度の特徴だったように感じる。もちろん、こうしたプロジェクトを審査時に高く評価したことは、当PMとして覚悟の上であった。

2015年度の16プロジェクトを概観して感じたことは、次の通りである。

- 募集のたびに毎回1,2件はある特に素晴らしい提案は、やはり最終的にも素晴らしい成果に結びついている。

具体的には、具体的には、2009年度上期ユース 落合陽一プロジェクト、2013年度 鈴木遼プロジェクト、2014年度 本多達也プロジェクト、2015年度で言えば青木・尾崎プロジェクト、内藤プロジェクト、和家・伏見・鈴木・宗像プロジェクトである。オーディションを経ると、どうせ他のPM誰かが採択するであろうこうした「当確」プロジェクトは、それと判る。であれば、当PMが中途半端に高く

評価しても、それは死に票になってしまうし、また、当 PM 担当とはならずともどうせ採択にはなる。どうしても自分が担当すべきと考える場合を除いて、こうした当確プロジェクトに対しては、不採択とはならない程度の評価をすることとしている。ありていに言えば、他の PM がどういった評価をしそうかを予想して、それに適応した評価をしている、と言える。

- 珍しく、多人数プロジェクトがうまくいった。

3 人以上のプロジェクトは、意見統一ができなかったり、1 人の情熱にドライブされているわけではなかったりして、うまくいかないことが多いように感じている。しかし 2015 年度の和家・伏見・鈴木・宗像プロジェクトは大変うまくいったように見える。これは、今後のためにも、どうしてうまくいったのかをよくよく分析すべきであろう。
- 当 PM が採択時の評価基準として 1 番目に「情熱」を挙げていることは、正しい。

2015 年度で言えば安野プロジェクトである。内容に不安を感じたため、当 PM はそれほど高く評価しなかったが、しかし、当 PM の期待よりはずっと素晴らしい成果を挙げてくれた（もっとも、PowerPoint にしか対応できていないといった大きな難点は残っている）。竹内・山中プロジェクトも、内容ゆえに高く評価しなかったが、2 人の情熱が素晴らしい成果やとても広く数多い利用者に結実した。
- 精神的に安定していることは、成果をあげる上で重要な資質かもしれない。

不安に長くとらわれたり、気持ちが落ち着かなかったりすると、プロジェクトを進めるための思考や開発に集中できない、ということだろうか。
- 後藤 PM による、多様なバックグラウンドを持ったクリエイターを支援する、という目的は、かなり達せられた。

2015 年 3 月の未踏会議でピークを迎え、2015 年 7 月のブースト会議あたりで皆が反省するに至るまで、未踏運営側、また竹内統括 PM も、未踏各プロジェクトの出口として「起業」を強くフィーチャしてきた。これは、未踏会議開催にあたって、声をかけた産業界 VIP や経産省に対してそう見せることが重要であった、という理由もあろう。これに対して後藤 PM は、未踏人材の行く先は起業だけではなく幅の広さが大切、と考え、2015 年度はカウンターパートとして「学」の色が強いプロジェクトを採択（高く評価）した。当 PM はそう解釈している。後藤 PM のこの方針を未踏関係者がどう評価するかは、後藤 PM 担当 4 プロジェクトの成否に大きく左右されるだろう、当 PM はそう考えていた。そしてそれらは概ね私の期待以上の成果を挙げた。特に、学の色が強い竹内・山中プロジェクトが素晴らしい成果をあげた。他の未踏関係者も同様に感じたことだろう。これによって、起業ばかりでなく幅広い人材を支援すべきという後藤 PM の問題提起は未踏関係者にきれいに受け入れられた、と当 PM は考える。
- 若年クリエイター（中高生）を採択する余地がなかった。

2013年度は小松君（当時高2相当）、2014年度は岡田君・竹田君（中3）が採択され、しかも3人ともスーパークリエイター認定に至った。しかし2015年度クリエイターの最低年齢は20歳であり、中高生は採択まで至らなかった。これは、応募件数が140件と多く、採択倍率が8.75倍と非常に高いものとなったことが影響していると考えられる。未踏運営側としては応募が多いことは喜ばしいことが多いのだが、粗削りな提案が採択に至る余地は減るので、どうしても若年クリエイターも減ってしまうのではなかろうか。悩ましい点である。