

プロジェクトマネージャー：首藤 一幸 PM
（東京工業大学 情報理工学院 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 PM6 名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いる。

- 未踏（本体）をクリエイタ側の立場で経験している。
 - 2006 年度上期未踏（本体）採択&スーパークリエイタ認定
 - 五十嵐 PM も経験している：2004 年度下期採択、2005 年度下期採択&スーパークリエイタ認定
- スタートアップ（拡大志向のベンチャー企業）の一員、取締役最高技術責任者を経験している。
- 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 PM2 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 PM7 名のうち 4 名、石黒 PM、後藤 PM、藤井 PM と当 PM が留任し、PM4 名プラス統括 PM2 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。

2016 年度は、五十嵐 PM、竹迫 PM が加わり、PM が 4 名から 6 名になった。新 PM の担当件数は少なめの 2 件、JST ACT-I 総括として多忙な後藤 PM は 1 件、他の PM3 名は 3～4 件を担当し、合計 16 件が採択された。応募は 2015 年度よりさらに増え、178 件あり、倍率は 11.13 倍に達した。

2. プロジェクト採択時の評価（全体）

2016 年度も、2010～2015 年度と同様、公募の回数は 1 回であった。応募は 178 件あり、そこから 16 件を採択した。採択倍率は実に 11.13 倍に達したことになる。年 1 回の公募になった 2010 年度以来の最高倍率を更新した。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）、2015 年度は 140 件、そして 2016 年度は 178 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、2015 年度、2016 年度と件数は増え続けた。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

¹ すでに審査が進行中の 2017 年度も十分に広い裾野から応募を集めた。

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35件の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、自分はこれに取り組むべき、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、6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37件、時間等が許す限り聞きたいとした提案は99件であった。2015年度はそれぞれ23件、103件、2014年度は15件、35件、2013年度は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。本年度は、さすが応募件数が極めて多かっただけあって、聞くべき、と判断できた応募が多かった。

PM6名による書類審査結果に基づいて、35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16日（土）、17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、前述の通り 1～4 件となった。オーディションの結果を踏まえ、5 月 18 日（水）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、PM の人数は多かったものの、2013～2015 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 の人数が 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、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。

今回、PM の人数は 6 名と多かったものの、私が高く評価したプロジェクトを眺めたところ、それらを他 PM も高く評価するという確信が持てなかったため、小細工なしに素直に評価結果を提出した。

ふたを開けてみると、私が高く評価したプロジェクトを他 PM も高く評価したケースがいくつかあった。私は未踏 PM の経験がすでにかなり長くなっているため、高評価が他の PM とかちあった場合、私よりも新 PM（や担当件数の少ない PM）を優先して、そちらの担当プロジェクトとしてくれ、と未踏事務局に伝えてあった。そして、実際、何件かはそうだった。

今回、私は 4 プロジェクト 12 人という大人数を担当することとなった。各プロジェクトそれぞれ、1 人、4 人、3 人、4 人である。そもそも 3 人以上のプロジェクトを担当するのも 2010 年度の坂本プロジェクトの 4 人、および山下プロジェクトの 3 人以来である。その 2010 年度、担当クリエイター数は 11 人であった。今回はそれより多い。この意味で、私にとっては 2011～2015 年度とは異なるチャレンジングな年となった。

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。

2016 年 5 月 31 日（火）、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、2010～2015 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、プロジェクト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 10 名（クリエイター 12 名中 2 名は欠席）とミーティングをもち、当 PM が期待するところを伝えた。契約説明会に参加したクリエイター達は、その後、会食を持ったとのこと。私も誘われたものの、同世代での交流が大切であって彼らに対して力を及ぼし得る PM は参加すべきでないと考え、参加を辞退した。

7 月 1 日（金）～3（日）の 3 日間、ホテルコンチネンタル府中にて、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 30 名、PM6 名、竹内・夏野統括 PM、IPA 担当者に加え、IPA から理事・部長など数名、審査委員の一部、さらにゲストとして未踏 OB・OG が実に 30 名ほど参加した。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・OG 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。

内橋プロジェクトはここで、方向性の異なるアドバイスを複数もらった。OB 落合氏からは「リアルタイム可視化が面白い」というコメント、OB 関氏からは「API 提供してデータが溜まっていきやすくすることで、面白いことが起きてくる」というコメントをもらった。プロジェクトメンバと議論したところ、彼らの方向性は後者だった。

このブースト会議では、初めて、（スケジュールの合わなかった石黒 PM を除いて）PM が自己紹介的な講演を行った。私は 1 日目の晩に 3 時間くらいかけて、技術面に絞った自身の年表のような 1 枚スライドを作成し、それを見せながら、どれをネタにするかはその場で考えながら話すこととした。講演の半分程度は、スタートアップへの転職時に実践できた後悔最小化、とした。

8 月 1 日（月）、内橋プロジェクトについて、京都大学にて、現地訪問を兼ねたミーティングを行った。クリエイターからのスライド付き報告は、顔検知→顔認識→顔追跡や、音声認識、話者推定でぶつかっている困難についてのものであった。プロジェクトの方向は、ブースト会議での OB 関氏から頂いた示唆（データ蓄積+API）の通りであるとのことだった。振り返ると、この時点からすでに、多人数プロジェクトの困難さが表れていた。たいていの場合、現地訪問を兼ねた最初のミーティングで私は、クリエイター（達）のやりたいことをしっかりと掘り返す。しかしこのミーティングでは、4 人それぞれからの技術的な進捗を聞いて時間が過ぎた。また、4 人いると、やりたいことにも当然ズ

レがある。開発をしっかりと分業できている点は安心したものの、PM としてはやりた
いことの掘り返しが甘かったか、という反省がある。

8 月 2 日（火）、片岡プロジェクトについて、立命館大学びわこ・くさつキャンパス
にて、現地訪問を兼ねたミーティングを行った。片岡君の指導教員である井尻先生も同
席して下さった。通常、指導教員の同席について私は慎重に考える。しかし井尻先生も
未踏 OB であり未踏をよく理解して下さっていることから、是非の同席を御願ひした。
片岡プロジェクトは、トマト農家ゆえの動機もシンプルであり、加えて、もともと井尻
先生がしっかり研究として指導しているので、方向性について議論する必要性はあまり
なかった。それまでの話の通り、（プロ向けではなく）消費者向け、ゆえに手軽で非侵襲、
という方針を確認した。片岡君は、ブースト会議で頂いた質問やコメントに対してすべ
て検討しており、ひとつひとつ、クリアに考えを表明してくれた。その中では特に、OB
平井氏からもらった食べ頃の推定というテーマを検討しているとのことだった。

8 月 5 日（金）、粟本プロジェクトについて、東京大学本郷キャンパスにて、現地訪
問を兼ねたミーティングを行った。クリエータ 3 人とも卒論生であるため、研究室所属
や卒論のスケジュールなどの確認から始めた。続いて、主には、プロジェクトの方向を
定めるための議論を行った：OLAP と OLTP のどちらを主ターゲットとするか、FPGA
を活かす方策には何があるか、等。技術面での収穫は、コンピュータ内で FPGA が搭載
される位置によって、その FPGA を活かせる方策がまったく変わってくる、という認識
を共有できたことであった。この時点では、ハードウェアとしては、組み込み的な Zynq
を対象とするとしていた。

8 月 15 日（月）、石井プロジェクトについて、東京理科大学神楽坂キャンパスにて、
現地訪問を兼ねたミーティングを行った。プロジェクトの動機、および、そこから導か
れる特徴は元からかなり明らか。ウェブ的記述による 3D (WebGL) の活用であり、
この点については、この特徴を短い言葉でどう表現するか？を議論した。技術的には、
ブースト会議以降の開発によってコンポーネント化の基礎ができたとのことで、今後、
各機能をその上に載せていくとのことであった。

8 月 17 日（水）、内橋プロジェクトのメンバがさくらインターネット須藤氏とミーテ
ィングを持った。さくらインターネットが提供を始めようという新サービス「高火力コ
ンピューティング」を使わせて頂くための相談であった。

8 月 19 日（金）、内橋プロジェクトのメンバが、未踏 OB でありフェアリーデバイセ
ズ（株）創業者・代表取締役である藤野氏とミーティングを持った。同社が提供する音
声・話者認識サービスを使わせていただくための相談であった。

9 月 13 日（火）、東京工業大学大岡山キャンパスにて、粟本プロジェクトの 3 人とミ
ーティングを持った。この時点での方向は、ハードウェアとして組み込み的な Zynq を
用いて、取り回しの良さ、高い集積度、省電力、しかし（一定以上の）高性能というメ
リットを得る、というものであった。とはいえ彼らも、Zynq なのか、それとも x86 PC

を想定するのか悩み続けていた。私からは、SNIA NVM Summit（2014 年）のパネルディスカッションで示された資料を提示し、ハードの低遅延化によってソフトによる遅延が顕在化していく近未来、という課題を示した。

9 月 18 日（日）～19 日（月）、晴海グランドホテルにて、五十嵐 PM との合同進捗報告合宿を行った。ゲスト・OB として、石井プロジェクト向けを想定して 2013 年度鈴木プロジェクト（Siv3D）からずっと御世話になっている築瀬氏（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン）や、粟本プロジェクト向けを想定してデータベース専門家の川島氏（筑波大）、熊崎氏（NTT）、内橋プロジェクト向けを想定して関氏（グノシー）といった皆様にお声がけをし、御参加いただいた。築瀬氏から石井プロジェクトへのコメントは、例えば「講演が技術論ばかりだったので、Unity から見ると “micro competitor” にしか見えない」といった手厳しいものであったが、プロジェクトの外への見せ方についてよい勉強になったに違いない。関氏から内橋プロジェクトへのコメントは「聴衆は、このプロジェクトによって世界がどう変わるか、を知りたい。出力は適当でいいから、それを示すプロトタイプを 3 日で作るべし」というコメントを頂いた。つまり、〇〇認識や感情推定の結果はまずは作り物でいいから、モックアップなり動画を作って示せ、ということである。しかし内橋プロジェクトは成果報告会の直前までこれをできなかった。

10 月 29 日（土）～30 日（日）、クロス・ウェーブ幕張にて、竹迫 PM との合同進捗報告合宿を行った。ゲストとして、奥一穂氏（DeNA）、藤本真樹氏（グリー）に御参加いただいた。奥氏の現在の取り組み（HTTP/2 実装や標準化）は竹迫 PM の橋本プロジェクトにぴったりであり、また竹迫 PM の佐伯プロジェクトのクリエイターにとって奥氏はアイドルのような存在であるようで、奥氏に御願ひしてよかった。振り返ると、この頃、粟本プロジェクトは、最終的な成果にあまりつながらない取り組みに時間を割いていた。私自身、方針の探索・決定にもっとエネルギーと時間を割くべきだったと反省している。

11 月 18 日（金）、粟本プロジェクト 3 人と遠隔ミーティングを持った。組み込み的な Zynq ではなく、x86 PC を対象に開発していくことを決めた、とのことであった。理由は、Zynq の搭載メモリ容量があまりに限られること、であった。また、PC での PCI カードからの主記憶アクセスが意外に遅くないことも、この判断を後押しした。

11 月 19 日（土）～20 日（日）、クロス・ウェーブ府中にて、八合目会議（2015 年度までの中間全体合宿）を行った。今回も、26 名もの未踏 OB・OG が参加して下さった。OB・OG は皆、使命感が強く、親身にコメントを下さった。OB・OG からは、こうしたイベントに参加できる人数は限られているため、声がかかることを名誉に感じる、といった意見を聞いたことがある。内橋プロジェクトは、裏側の開発はしっかり進んでいたものの、9 月の合同進捗報告合宿での学びを活かせず、画像・動画・モックアップなどを示すことなしに、冒頭 14 分間、文字と言葉だけでやりたいことを説明した。

12月13日(火)、石井プロジェクトが、未踏OB中城氏が創業した株式会社Live2Dを訪問した。

12月19日(月)、内橋プロジェクト4人と遠隔ミーティングを持った。プロジェクトの方向をしっかりと定める／定め直すためにユーザストーリーマッピングを行ったとのこと。ここで、(データ蓄積の機能はそれはそれでしっかり作るとして、それとは別に)どういうアプリケーションを開発して見せるかが定まった。

12月27日(火)～28日(水)、ATRにて、石黒PMとの合同進捗報告合宿を行った。まず、ATR 石黒浩特別研究所の様々な取り組みについてデモを見せていただいた。ATR訪問やデモの拝見は2012年4月以来、4年8ヶ月ぶりであり、私個人としても大変得るものの多い訪問となった。クリエイターやOB・OGにとってはなおのことであっただろう。安定して(しかし大変なスピードで)進捗してきた片岡プロジェクトに対しても、ここでは、厳し目で本質的な質問やコメントを頂くことができた：知りたいのは日数ではないのではないかと、日数の平均ではなく最大が大切、等。

1月14日(土)～15日(日)、アワーズイン阪急にて、藤井PMとの合同進捗報告合宿を行った。2016年度は、これを含め、4人のPMと合同進捗報告合宿を開催した：9月五十嵐PM、10月竹迫PM、12月石黒PM、1月藤井PM。内橋プロジェクトは、ようやくというかとうとうというか、スマートフォン向けアプリケーションが出来始めた。粟本プロジェクトは、FPGA上に実装したネットワークカードから割り込みが上がってこないという、先の見えない問題にぶつかっていた。石井プロジェクトは、開発はよく進み、面白いデモ(Sushi)も加わったものの、スライドの準備に時間をかけていないことがありありであった。忙しいのはわかるが、せっかくの合宿を活かし切れず、もったいない。

2月11日(土)、粟本プロジェクト3人と遠隔ミーティングを持った。成果報告会が間近(1週間後)に迫っていた。しかも、その前、14日(火)には3人とも未踏とは別テーマでの卒論発表が待っていた。進捗は、FPGA上ネットワークカードが1Gbpsで安定動作していないとのこと。ミーティングの最中に関君から「今、Google(のウェブページ)が見えた!」と歓声が上がった。どうやら解決できたらしかった。

2月16日(木)、成果報告会の2日前、東京工業大学大岡山キャンパスにて、成果報告会内覧会を開催した。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。粟本プロジェクトは切羽詰まり過ぎていたために不参加としたものの、内覧会という試みは今回も有効に機能し、クリエイター間でかなり積極的な質疑応答・コメントが行き交った。他にも、石井プロジェクトのデモに成果物Grimoire.jsを用いないものが混じっていたところを修整できたり、様々な前進が見られた。

2月18日(土)～19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、もっと多く聴衆を呼べたのではないかと個別のお声がけをもっと綿密に行う余地があったのではないかと反省をする。とはいえ、合宿に来ていただいたり、プロジェクトについて相談に乗っていただいたりした方はずいぶんと聴きにきて下さったのではないかと感じている。

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。一つ目は、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。二つ目は、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。

2 月 18 日（土）、成果報告会初日の夜、東京大学本郷キャンパスにて、粟本プロジェクトと内橋プロジェクトの内覧会を行った。内橋プロジェクトの発表中は、粟本プロジェクトは発表準備をしていたので、もはや、内覧会（相互に高め合う）というよりは発表練習会であろうか。粟本プロジェクトのスライドは、この時点でも、これから埋める、という個所が多く、まだかなり未完成であった。そのため、翌朝にもう一度発表練習を行うこととした。

2 月 19 日（日）朝、成果報告会の会場にて、粟本プロジェクトの発表練習を行った。さすがに、図やグラフなど、発表を構成する各要素はひと通り揃っていた。しかし、話の流れがまだぐちゃぐちゃとしていたため、ストーリーに沿った整理・取捨選択の相談をした。そうした朝から自分達の発表までの短い間に、彼ら 3 人は極めて高い完成度でスライドと話の流れを整理してのけ、発表の反応は非常によかった。例えば、厳しめのコメントが多い OB から「途中の合宿ではパツとしない印象だったが、大化けしていて驚いた。何があったのだろう。」というニュアンスの評価をいただいた。昨年度までは、成果報告会の 1～2 日前の内覧会を終えたら、あとは成果報告がうまくいくように祈っていた。当日の朝までこれだけハラハラさせられたのは今回が初めてだったように思う。

続いて、3 月上旬にかけて、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

認し、クリエイタに対してコメントを返し、内容に OK を出した。今回も、私が担当した 4 プロジェクトの範囲ではそれほど慌ただしい状況にはならず、つつがなく済んだように感じている。

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：

- 片岡プロジェクト
手法の基礎と、その有効性の確認まではできている。
⇒ ハードやソフトを利用者に届け、そこで一定の精度を達成することができるか？
- 内橋プロジェクト
感情推定の手法は世に存在し、ある程度機能している。クリエイタ達には腕と一定の経験がある。
⇒ 実地での推定、そのためのツールを実現できるか？
- 粟本プロジェクト
FPGA でなにがしかを高速化、という世の事例はある。クリエイタ達には腕と一定の成果がある。
⇒ 新しい観点の高速化、または、既存観点であっても圧倒的な高速化ができるか？
そうした観点を見つけられるか？
- 石井プロジェクト
機能するライブラリは出来始めている。
⇒ ウェブデザイナー・エンジニアの心をつかめるか？利用者をつかめるか？

片岡プロジェクトと石井プロジェクトは、ある程度のプロトタイプを持っている一方で、利用者に届ける／利用者をつかめるかが課題であった。内橋プロジェクトと粟本プロジェクトは、モノはまだほとんどなく、プロジェクトの方向を（提案書のものから）検討し直すことから始めた。また、片岡プロジェクトを除く 3 プロジェクトは 3～4 人の複数人プロジェクトであり、複数人ゆえの難しさを懸念していた（が、この点での問題はあまり起きなかった）。複数人プロジェクト 3 つというのは、PM としての新たなチャレンジであった。

2016 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、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 年度で言えば青木プロジェ

クト、内藤プロジェクト、和家プロジェクトである。

- 複数人プロジェクトならではの問題がそれほど起きなかったように感じる。
複数人プロジェクトでは、方向等について意思統一ができなかったり、開発しないクリエイターが出てきたり、といった問題が発生しがちである。そうした問題が起きたプロジェクトもあるにはあったが、たいていの複数人プロジェクトはうまくいったように見える。特に、私が担当した3つの複数人プロジェクトではそうした問題は起きなかった。内橋プロジェクトと栗本プロジェクトは方向を悩んだものの、彼らを含めてどのプロジェクトも、各人がしっかりとそれぞれの仕事をしていた。
- 私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。
2016年度で言えば和田プロジェクトや中村プロジェクトである。何かしらの理由によって私はそれほど高く評価しなかったが、しかし、私の想定や期待よりずっとずっと素晴らしい成果を挙げた。彼らの素晴らしい情熱ゆえだと考えている。
- 若年クリエイター（中高生程度）の採択は1件のみであり、極めて厳しい競争となった。

2013年度は小松氏（当時高2相当）、2014年度は岡田氏・竹田氏（当時中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。2016年度、中高生からの応募はかなり多く、おそらく20件以上あったが、採択に至ったのは1件であり、全体の11.13倍という採択倍率と比べてもさらに厳しい競争となった。応募が多いのは未踏運営側としては喜ばしいことであるが、粗削りな提案が採択に至る余地はどうしても減るので、若年クリエイターも減ってしまうのではないかと考えている。悩ましい点である。