

2018 年度 未踏 IT 人材発掘・育成事業 成果評価報告書（プロジェクト全体について）

プロジェクトマネージャー：首藤 一幸（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
 - 注：五十嵐 PM もクリエイタ経験者：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。
スタートアップではネットサービスも経験。

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。

2017 年度は、昨年度からの予定通り、後藤 PM が退任し、PM が 6 名から 5 名になった。採択件数は 20 となり、各 PM が 4 件ずつを担当した。応募件数は 116 件と落ち着き、倍率は 5.8 倍となった。

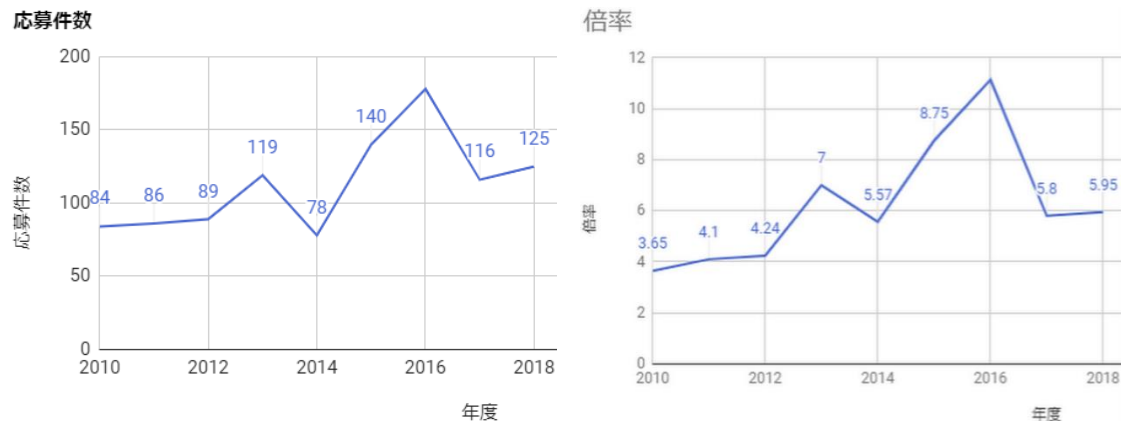
2018 年度は、石黒 PM が退任（かつ未踏アドバンス事業の PM に就任）し、稲見、田中両 PM が加わり、PM は 6 名（五十嵐、稲見、首藤、竹迫、田中、藤井）となった。採択件数は 21 件、未踏アドバンス事業の PM を兼ねる藤井 PM は 2 件、PM 就任 1 年目の稲見、田中両 PM は若干少なく 3 件ずつ、五十嵐、竹迫両 PM は 4 件ずつ、当 PM は若干多く 5 件を担当した。応募件数と倍率はそれぞれ、前年並の 125 件、5.95 倍となった。

2. プロジェクト採択時の評価（全体）

2018 年度も、2010～2017 年度と同様、公募の回数は 1 回であった。応募は 125 件あり、そこから 21 件を採択した。採択倍率は 5.95 倍となった。倍率が非常に高かった 2015 年度（8.75 倍）、2016 年度（11.13 倍）を経て、2017 年度（5.8 倍）と同程度の倍率となった。採択倍率はせいぜい 4～6 倍程度がよいのではないかと感じている。倍率が高ければ高いほど質の高い成果に達するプロジェクトは増えるという印象はある。しかし一方で、倍率が高いほど、提案の時点で未成熟かつ荒削りな、特に、高校生といった若年クリエイタ候補が入り込む余地は減ってしまう。

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、2016 年度は 178 件、2017 年度は 116 件、2018 年度は 125 件であった。非常に多かった 2015、2016 年度と比べると少なくはあるが、2014 年度までと比べると件数が

伸びていると見ることもできる。



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2日間、朝から夕方・晩まで34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。とはいえ、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名の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34件、時間等が許す限り聞きたいとした提案は71件であった。2017年度はそれぞれ36件、66件、2016年度はそれぞれ37件、99件、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、昨年度と同じくらいであった。

PM6名による書類審査結果に基づいて、34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21日（土）、22日（日）の2日間に実施した。

オーディションの結果、21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2～5件となった。オーディションの結果を踏まえ、5月23日（水）に開かれた審査委員会、その後のIPA役員会にて採択プロジェクトが承認され、決定した。

書類審査（一次審査）とオーディション審査（二次審査）では、少なくとも当PMは、評価の基準が多少異なる。書類審査（一次審査）では、オーディションで話を聞きたい、または、聞くべき、という評価軸で、特に他PMを意識することなく素直に選ぶ。オーディション審査（二次審査）では、プロジェクトの素晴らしさや面白さといった前述の評価基準だけでなく、次の2点も考慮する：

- 他PMがどういう評価をしそうかの予想

素晴らしいプロジェクトは当PMが高く評価せずとも他PMが評価して採択に至る可能性が高い。そうしたプロジェクトに高い評価を与えるよりは、他PMは評価しなそうだが当PMは評価するプロジェクトに高い評価を与えた方が、そうしたプロジェクトが採択に至る可能性を高くできる。

特に、PMの人数が多い場合に、他PMが高く評価してくれる提案が現れる可能性は高くなる。2018年度のPMは6名であり、2013～2015年の4名よりはるかに多い状況である。

- 当PM自身が担当したい気持ちと覚悟

他PMが高く評価しそうであっても、当PM自身が担当したい、すべきと強く考える場合は、他PMとの競合を覚悟した上で高い評価を与える。

一方で、客観的に見て素晴らしいであろうプロジェクトであっても、自身が担当する気持ち、考えが弱ければ、高く評価するわけにはいかない。高く評価すると、担当することになる可能性が高くなるので、本当に自身で担当する覚悟がある場合にのみ、高い評価を与える。

つまり、未踏の現在の選考・担当 PM 決めプロセスは、一般的、客観的に素晴らしいのだろうけれど、しかし自身では担当できない、または、したくない、といったひとつの姿勢での評価が起きにくいようになっている。選んだからには自分で責任持って担当せよ、ということである。

2018 年度は、この種の配慮をあまりせずに済んだ年であった。オーディション審査を踏まえた評価を終えた時点で、他 PM との高評価の競合が起きる気がそれほどしなかった、ということである。

ふたを開けてみると、他 PM との若干の競合はあったものの、高く評価した提案をあまり担当できない PM も出ず、各 PM の担当プロジェクトは素直に決まった。当 PM は、自身のポリシーに従い、5 件目まで担当することとした。

以下、当 PM 担当として採択となった 5 件について、採択時の評価・コメントを上げる。

- ダークウェブ統合分析プラットフォームの開発（小野 諒人）

ダークウェブは、ある種の技術を使って匿名で運営されているウェブサーバの総称である。このダークウェブを対象として、運営側の活動を分析する方法やプラットフォームを開発しようという提案である。

匿名性のための技術を開発している側とのイタチごっこになる可能性はある。また、成果が出た際に、ただ広く公開すればいいものでもない、といった社会的な難しさもある。より良い社会（僕らの幸せ）に直結する成果を期待している。

- 分野限定型検索エンジンを複数組み合わせた分散型検索エンジン（河田 旺、稲垣 悠一）

オープンなウェブ検索エンジンを開発する提案である。ここで、オープンとは、ランキングの方式が公開されていて、検閲が困難で、誰でも立ち上げが可能であることを指す。ここまでは既存のソフトウェアも存在するが、ある種のアイディアで、高い精度と性能、扱いやすさを目指す。

新規性が高いわけではないが、しかし、河田君と稲垣君の腕と意欲は確かで、また、上記「オープン」に対する信念は信じられる。二人が世に一石を投じることは確かだが、そこで満足しないで「オープン」検索エンジンを世界中に広めてくれることを期待する。

- 一人称ライフログ映像からの顔検出に基づいた社会活動量計の開発（奥野 茜）

1 日、1 週間、人とどれだけ会話したか、向き合ったかを測定する、いわば社会活動量計を開発する。これを使うことで、家族・友人・同僚などとの関わり方を見直すことができ、よりよい家庭／社会生活を得られる。どう測るか？測定結果をどう見せて、どう今後に影響を与えるか？といった課題がある。

言うまでもなく我々は社会つまり人との関係の中で生きており、関わり方やその量は心身その他に大きく影響する。この提案は、便利さよりは、(提案者自身を含めた)人が幸福に暮らすことを目指しており、当 PM としてはこの点に得難いものを感じており、期待する次第である。

- 認識 AI を迅速に賢くするフレームワークの構築 (清川 拓哉、友近 圭汰)

画像認識の AI を超短時間で作り上げる技術の提案である。すでにいろいろなアイデアを盛り込んであり、かなり早い AI の生成ができているのだが、さらなるアイデアがあり、また、事業まで持っていく強い意欲もある。成果物、世へのインパクト、また、他の未踏クリエイターへの刺激などなど、多いに期待している。

- ヒューマノイドロボットのモーション作成支援システムの開発 (小川 広水、山名 琢翔)

ヒューマノイドロボットの開発は難しい。そこで、オープンソースソフトウェアにならって、情報公開・共有を進めて、興味さえあれば誰でも製作できるようにする、という提案である。ヒューマノイド開発では、ハードウェアとて易しいものではないが、例えば、横に歩く、といった制御がまた難しい。そこで、目標とする動作を与えることで、それを達成する制御方法が得られる(強化学習)手法とソフトを開発する。

腕も情熱も非凡な二人である。どこまで突っ走ってくれるか楽しみである。

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。

当 PM による今年度の運営は、2017 年度までと次の点が異なった。

- ブースト会議の日程が例年より 3 週間ほど遅かったため、
 - ブースト会議より前に、担当クリエイターとのキックオフミーティングを持った。
 - また、キックオフミーティングで各クリエイターとある程度、話ができたこともあり、現地訪問を行わなかった。
- 他 PM との合同ミーティング、合同合宿をあまり開催できなかった。
2016 年度は 4 回、2017 年度は 3 回だったところ、今年度は 2 回となった。

2018 年 5 月 31 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。10 年ほど前までは、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 陣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とって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、2010～2017 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 5 プロジェクト 6 名（クリエイター 8 名中 2 名は欠席）とミーティングを持ち、当 PM が期待するところを伝えた。

6 月 17 日（日）、ホテルマイステイズ御茶ノ水にて、担当する 5 プロジェクト 7 名（1 名は欠席）とキックオフミーティングを持った。各プロジェクトから、提案の内容、および、その時点での進捗状況を話してもらった。契約説明会では会えなかった稲垣君と会うことができた。一部、竹内統括 PM の参加もあった。

同じ時間帯、五十嵐 PM・藤井 PM は同ホテルの別室で合同キックオフミーティングを行っており、ミーティング後には合同で懇親会を催した。担当 PM をまたいでのクリエイター間交流ができて幸いであった。

7 月 17 日（火）、小川・山名プロジェクトの両名が通う東京都立小石川中等教育学校を訪ねた。二人の保護者、および、学校で二人を指導する先生方に対する御挨拶と御説明のためである。特に良かったのは、二人が所属する物理研究会の部室にて、部員達の活動を見られたことである。ロボット班の他にも、物理班、写真班、鉄道（模型）班があり、20 人ほどが熱中しつつ友人とともに楽しそうに活動する様子を見ることができた。

7 月 21 日（土）～22 日（日）の 2 日間、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 27 名中の 26 名、PM 6 名、竹内統括 PM、夏野統括 PM、IPA 担当者に加え、IPA から理事・部長など数名、審査委員のうち古川氏、さらにゲストとして未踏 OB・OG が 25 名ほど参加した。元 PM 後藤氏も大部分参加して下さった。

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。

未踏 OB・OG の層が大変厚くなってきたことを強く感じた。例えば、小川・山名プロジェクトの「ROS（ロボット制御基盤ソフト）をどのくらい意識すべきか？」という悩

みに対して、OB 吉崎氏は「ROS とか気にしなくていい」といった相場観を伝えてくれた。他にも、決済サービスの第一人者である曾川氏、暗号通貨関連事業の重要メンバである竹井氏、リコメンデーション機構について学と実業の両方を知る関氏など、実地の状況と経験を踏まえたアドバイスを下さる OB・OG が何人も見つかるようになっている。

また、2016～2017 年度と同様、PM が自己紹介的な講演を行った。今回は、当 PM も（八合目会議ではなく）ブースト会議で講演でき、また、全 PM の講演を聞くことができた。

ブースト会議の次は、2017 年度までであれば、全プロジェクトの現地訪問を行ってきた。現地訪問では、各プロジェクトの活動場所を訪ね、プロジェクトの状況だけでなく、クリエイタの動機やプロジェクトや自身についての将来ビジョンについても聴かせてもらう。また、大学の研究室に所属するクリエイタであれば、研究室の主宰者である教員に御挨拶しつつ未踏の御説明をする。

今年度は現地訪問を行わなかった（7 月 17 日（火）に小川・山名プロジェクトの活動場所である学校と部室は訪ねたが、その際、プロジェクトについてのミーティングは持たなかった）。これは、ブースト会議の日程が例年より 3 週間ほど遅く、その次のミーティング --- 今年度であれば 9 月 1 日（土）～2 日（日） --- までの期間がその分短かったこと、また、6 月 17 日（日）のキックオフミーティングにて、プロジェクトの内容についてはある程度議論できたこと、などが理由である。他にも、現地訪問を省く動機がいくつか重なった：奥野プロジェクトについては、活動場所である公立はこだて未来大学と指導教員である角先生は 2014 年 8 月に一度訪ねたことがあること、小川・山名プロジェクトについては、7 月に活動場所の視察だけはできたこと、清川・友近プロジェクトについては、二人共通の活動場所というものがないこと、小野プロジェクトについては、指導教員である上原先生をよく存じ上げていること。

振り返ってみると、現地訪問はやはりできるだけ行いたいと今は考えている。関係者への挨拶や活動場所の視察だけでなく、プロジェクト内容以外の、動機、自身とプロジェクトの将来などについて早いうちに話をしておくことは PM としての指導においてとても有効であるように感じている。

9 月 1 日（土）～2 日（日）の 2 日間、クロス・ウェーブ梅田にて、田中 PM との合同進捗報告合宿を行った。珍しく、東京ではない場所での開催である。ゲスト、OB・OG へのお声がけはせずに、クリエイタと PM2 名（と IPA の未踏担当者）だけで議論した。ブースト会議までのイベントでは都合が付かなかったクリエイタを含め、担当する全クリエイタが初めて揃った。小川・山名プロジェクトについては、ハードウェア開発が得意なクリエイタ友近君や、田中 PM 担当ロボット制御プロジェクトのクリエイタ村松君と議論を持つことができた。また、清川・友近プロジェクトについては、事業化を目指すこのプロジェクトにとって重要となる知財について、当 PM が状況をよく把握できた。河田・稲垣プロジェクトについては、データベースの作りに関する重大な課題に当 PM が気づくことができた。2 日目、田中 PM に連れられて合宿終了後に伺ったさくらイン

ターネット本社からの眺めは素晴らしかった。

10月13日（土）、貸し会議室 AP 渋谷道玄坂にて、当 PM 担当全プロジェクトの進捗報告ミーティングを行った。クリエイター 8 名（清川君は遠隔からビデオ会議）と当 PM（と IPA 担当者）の他、未踏 OB の曾川氏と、小川・山名プロジェクトの報告の時間帯は石黒元 PM が参加した。清川・友近プロジェクトについてはビジネス展開に向けた方針や AR マーカの必要性、小川・山名プロジェクトについては石黒元 PM から見たプロジェクトの特長、奥野プロジェクトについては可視化の方法、河田・稲垣プロジェクトについてはデータベースの作りについて、小野プロジェクトについては競合技術の状況といったように、プロジェクトごとにこれまでより深く突っ込んだ議論を持つことができた。複数 PM 合同で集まると、他 PM 担当クリエイターとの交流の機会を持つことができる一方、単独 PM でのミーティングではプロジェクトごとに時間を長めにとれるメリットがある。

11月10日（土）～11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。ゲストとして、21 名の未踏 OB・OG、6 名の有識者が参加して下さった。ダークウェブ解析プラットフォームに取り組む小野君が成蹊大学の塩澤先生からアドバイスを頂いたり、清川・友近プロジェクトのスマホアプリが不評でロボットアームでの撮影だけに舵を切ったり、当 PM 担当プロジェクトにとって重要な出来事がいくつかあった。

12月8日（土）～9日（日）、ホテルフクラシア晴海にて、竹迫 PM との合同進捗報告合宿を行った。全クリエイターと両 PM に加えて、竹内統括 PM、未踏 OB の米辻氏、竹井氏、ゲストとしてヴィストン（株）の大和氏、リクルートグループの大石氏、金谷氏、早川氏、吉村氏、（株）マキナレコードの軍司氏（2 日目）が参加した。開発期間が 8 割がた過ぎた時点ではあるが、今回初参加であるゲストの皆様も、プロジェクトの状況を踏まえつつ、どういうアドバイスができるかを真摯に考えて下さった。

この時点で、2 月半ばの成果報告会までの残り期間は 2 ヶ月間である。PM としては途中でもう 1 回くらい状況を見て議論したいが、一方で、追い込みの時期に入るので、クリエイターに時間や労力の負担をかけたくはない。そこで、1 月には、クリエイターの居住地近くでミーティングを持つこととした。

1月19日（土）、立命館大学朱雀キャンパスにて、関西在住のクリエイター達とミーティングを持った。具体的には、小野プロジェクトと河田・稲垣プロジェクトである。小野君の大学での指導教員である上原先生に同席して頂いて、小野プロジェクトの世への見せ方についても相談できた。河田・稲垣プロジェクトは、成果報告会を想定したスライドを作成してきたので、スライドを目の前にしての、表現などについての細かい議論もできた。

1月下旬、清川君（関西在住）が、成果報告会に向けて友近君（関東在住）とより緊密に共同作業をするため、1 ヶ月間限定で関東での生活を始めた。

1月27日（日）、清川君の作業場所にて、関東在住のクリエイター達とミーティングを持った。具体的には、清川・友近プロジェクトと小川・山名プロジェクトである。清川・

友近プロジェクトについては、成果報告会に向けたプロトタイプ（の作りかけ）を見ることができ、また成果報告会を想定したスライドを目の前にしての議論もできた。小川・山名プロジェクトは、とうとう、誰でもロボット開発・制御という大目標に沿ったプロジェクトとしての形が整ってきた。また、成果報告会に向けたスライドを踏まえた議論ができた。

1月28日（月）、関西と関東のどちらのミーティングにも参加困難だった奥野さんと、遠隔ミーティングを持った。撮影した動画像から、顔だけでなく、人物とその姿勢も検出するようになっていた。

当PMは毎年、成果報告会の直前には内覧会を催している。これは、全担当プロジェクトで集まって成果報告会を想定した発表を行い、コメントを出し合い、ブラッシュアップしよう、という会である。理想的には、全担当プロジェクトで集まることができればよかったが、今年度は、平日に都合を付けにくいプロジェクトは1週間前の休日に、そうではないプロジェクトは直前の平日に催した。

2月10日（日）、内覧会一弾目を催した。対象プロジェクトは、清川・友近プロジェクトと小川・山名プロジェクトである。成果は挙がりつつあるし、成果報告会まで残りわずか1週間という状況であるので、心置きなく、発表内容や見せ方に注力して議論できた。

2月14日（木）、内覧会二弾目を催した。対象プロジェクトは、小野プロジェクト、河田・稲垣プロジェクト、奥野プロジェクトである。小野プロジェクトについては、初めて、完成形のデモを見ることができた。これまでは漠然とイメージしていた効能が、実際の使用を模したデモを見ることで明確に感じられ、大変よかった。一方で、見せ方（文字サイズ等）についてはあまり考慮されていなかったもので、そうした指摘ができたこともよかった。

2月16日（土）～17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。今年度は他PMとの合同合宿／ミーティングが少なく（本節冒頭）、そのため他PM担当プロジェクトの途中経過を見る機会が少なかったせいか、成果報告会で素晴らしさに驚かされることが多かった。審査時に当PMは高く評価しなかったプロジェクトが素晴らしい成果を挙げているのを見ると、余計に、である。

2014年度からは、成果報告会はネット配信されている。せっかくの成果報告会なので、なるべく多くの人に届けるためにネット配信はほとんど必須であろう。一方で、ニコニコ生放送（ニコ生）ゆえの課題も感じている。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。長い文は速く流れて読みにくいこともあり、実質的に短文しか流せない。少ない文字数で、以前の文章を参照しつつの修正は非常に困難である。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。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。

続いて、3月上旬にかけて、担当した5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、クリエイタに対してコメントを返し、内容にOKを出した。

当PMが担当した5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、5プロジェクトの状況は様々であった。

- 小野プロジェクト
情報収集の手法は提案済みでこれから実装、プラットフォームは開発を始めた段階。
⇒ 使い物になるいいツール・プラットフォームを開発できるか？誰に対して、どう出していくか？
- 河田・稲垣プロジェクト
分散ではない検索エンジンのプロトタイプがあり、分散のアイデアがある。
⇒ 分散で、かつ、いい検索結果を返すことはできるのか？広めることができるか？
- 奥野プロジェクト
プロトタイプがある。
⇒ どう発展させるか？アイデアの提示にとどまらず、より大きなインパクトを世に残せるか？
- 清川・友近プロジェクト
アイデア（出願済み特許）やプロトタイプがある。
⇒ プロダクトレベルのものを開発して、事業化の手前まで到達できるか？
- 小川・山名プロジェクト
二足歩行ロボットを多数開発してきており、歩かせる対象であるロボットを持っている。簡単に歩かせたい、という目標はあるが、どうすればできるかの目処は立っていない。
⇒ 簡単に歩かせることができるか？

今年度は、2017年度とは異なり、プロトタイプは持っているプロジェクトが多かった。方向がしっかり定まっているプロジェクト、プロトタイプがしっかりしているがゆえに逆にこれからどう発展させるかが悩ましいプロジェクト、クリエイタに自由に取り組ませる他なく、最後にどうやってまとまりを付けるかが悩ましいプロジェクトなど、様々であった。

2018年度の21プロジェクトを外観して感じた、考えたことは、次の通りである。

- 募集のたびに1、2件、審査の時点ですでに、このプロジェクト・クリエイタは素晴らしい成果を挙げるだろうと予見できるプロジェクトがあり、やはり最終的に素

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、2016 年度佐伯・西脇プロジェクト、木村廉プロジェクト、2017 年度城倉プロジェクト、諏訪プロジェクト、2018 年度で言えば清川・友近プロジェクトである。

- 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。

2018 年度は情熱の強い人が多かった印象である。名前を挙げ始めたら多くなりすぎたので、ここでは省略する。

2018 年度は特に、審査の段階で当 PM があまり評価しなかったプロジェクトいくつものが素晴らしい成果を挙げた。プロジェクト内容も大切だが、一方で、人物、特に対象への情熱が大切であることを再確認した。

- 採択までの倍率がそれなりに高かった中、若年クリエイター（中高生程度）が採択に至って、よかった。

2018 年度は、会田君、小川君、山名君が高校 2 年生（相当）であった。

2013 年度は小松氏（当時高校 2 年生相当）、2014 年度は岡田氏・竹田氏（当時中学 3 年生）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、若年者が採択に至らない年も多い。2017 年度は、中高生からの応募が何件かあったが、採択には至らなかった。理由はいくつかあるだろう：

- 倍率が上がるほど、若年者の粗削りな提案が採択に至る余地は減る。
応募が多いことは未踏運営側としては喜ばしいことであるが……
- 算元 PM（～2009 年度）のように、若年者を非常に暖かく見る PM が現在はいない。
当 PM も、算元 PM の考えを継いである程度暖かく見ようというポリシーではある。
- 今は一般社団法人未踏が運営する未踏ジュニアというプログラムもあるため、若年者はそちらに任せることができる、と PM が考えても不思議ではない。

未踏 IT 人材発掘・育成事業と未踏ジュニア、双方への応募が可能であり、現在は、未踏ジュニアの側で採択決定のタイミングを調整してくれていると聞く。つまり、未踏 IT 人材発掘・育成事業と未踏ジュニア、どちらも、お互いのことは特に気にせずに審査までは行い、未踏 IT 人材発掘・育成事業に採択された場合は未踏ジュニアでは不採択となるのだろう。