2023 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：曾川 景介（株式会社メルコイン取締役 CINO）

1. プロジェクト全体の概要

曾川は未踏 IT 人材発掘・育成事業（以下、未踏 IT）に、2023 年度からプロジェクトマネージャー（以下、PM）として落合 PM と共に就任した。未踏 IT は IT 周辺分野の卓越した人材・才能を発掘し育成することを目的とする。曾川自身も未踏クリエータとして採択された経験を持ち、未踏を通じて出会った仲間と共にプロダクトや会社を作る機会に恵まれた。多様な才能を発掘し、支援、育成することで、未踏コミュニティが継続的に社会により良い影響を与えられることを目指したいと考えている。

PM は一年程の期間、プロジェクトに伴走しクリエータを支援する。PM 陣はそれぞれの異なるバックグラウンドを持ち、担当のプロジェクトだけでなく PM の枠を超えてアドバイスや支援を行った。加えて、これまでの未踏の卒業生のコミュニティの力も借り、OG や OB の知見や経験も積極的に取り入るように努めた。また、担当したプロジェクトに限らず、クリエータからはスタートアップや起業の相談も多く寄せられ、未踏後の進路やプロジェクトの継続のための相談も多かったことが印象的だった。曾川が現役の未踏クリエータだった時代に比べて、スタートアップや起業がより一般的な進路や選択肢となってきていることを感じる。

採択にあたっては以下の基準に基づいて評価を行った。

- 社会の課題を解決したり、新しい社会のあり方を提案したりするような、大きなビジョンを持って目の前にある課題の解決から始めるような提案。
- 自分自身のやりたいことを叶える提案が誰かのやりたいことを叶えてくれる提案。
- 時代を捉えたテーマを扱うもの。循環型社会、Climate Tech、D&I、Web3。ただし、単なる NFT やトークンの発行などは除く。
- 何の課題も解決しないし、何の役にたつのかわからない、それでもクリエータが情熱を持ち、熱中し、熱狂するような熱い提案。

採択したプロジェクトは「Wasm を実行する unikernel と Wasm コンパイラ」「生成 AI を使った制作システムで実現する循環型プラットフォーム」の 2 つである。いずれのプロジェクトについても一定以上の成果が残せたと考えている。これら 2 つのプロジェクトは、今後も継続して活動する方針だ。

2023 年度の未踏 IT の公募では、エントリーは 222 件、その内、実際に応募書類が提出されたものは 153 件、二次審査に通過したものは 38 件、採択されたプロジェクトは 21 件だった。

2. プロジェクト採択時の評価（全体）

採択にあたっては書類選考と PM 陣による対面による二次審査を実施した。PM としては初年度であるが、今年度は生成 AI の登場により、生成 AI を用いた提案が多数寄せられた印象であった。流行に敏感なクリエータたちが生成 AI を活用して最速で提案に取り入れていることは非常に興味深かった。

曾川は先述の基準に基づいて 2 件を採択した。採択時の評価をプロジェクトごとに以下に記載する。

- Wasm を実行する unikernel と Wasm コンパイラ

  本提案は Wasm（WebAssembly）の実行に特化した unikernel と、独自の WASI（WebAssembly System Interface）実装を Wasm バイナリに挿入できる Wasm コンパイラを開発するものである。これにより、PaaS プラットフォームやサーバレスコンピューティングでの活用の可能性や Functional as a Service などのクラウドコンピューティングに新しい実装形態をもたらす可能性がある点を評価した。コンテナレイヤーにおける Linux カーネル依存からの脱却、あるいは Linux カーネルへの依存度の低いプログラムを Linux カーネル上で実行することのオーバーヘッドの削減する可能性がある。

  さらに具体的な成果物以外にももう一つの重要な成果が生まれると考える。本提案の実装を通じてシステムインタフェースの標準化にも貢献できる可能性もある。

- 生成 AI を使った制作システムで実現する循環型プラットフォーム

  本提案は、生成 AI を使った服のデザイン制作アシスタントシステムと循環型プラットフォームを開発するものである。ファッションの世界では、大量生産と大量廃棄という社会的に大きな問題を挑戦する提案であることを評価した。ファッション業界は環境負荷が高いのはもちろんだが、安い労働力を求めてグローバル資本による人権の侵害が行われるなど複数の倫理的な課題を抱えている。本提案では、生成 AI を活用することで既存の衣服から新しいデザインを作り出し、さらにプラットフォームを通じて消費者と製造者が力を合わせて、限りある資源を大切に活用する世界の実現を目指すものである。

  またフリマアプリなどを通じたリサイクルにも限界があり、全ての衣類を有効に活用できている状態には至っていない。もちろん本提案のみで全ての問題は解決することは難しく、ロジスティックスやスケールにも課題が多いと考える。しかし、手元にある衣類を少しでも長く使い、また楽しむためにアップサイクルの実現を目指すという野望は挑戦してみる価値がある。

3. プロジェクト終了時の評価

複数の PM と一緒に行った合同ミーティングやブースト会議などの合宿を通じて、担当したプロジェクトにとどまらず議論や支援を行うことができた。当初は迷走していたプロジェクトも回を重ねるごとに進捗があり、また大胆な軌道修正を行ったプロジェクトもあった。未踏の卒業生のコミュニティによる支援も積極的に受けた。合同ミーティングや合宿などでは OG や OB とも議論を行い、アドバイスも頂いた。

担当したプロジェクトについては定期的なミーティングを実施して、進捗の確認や方向性についてアドバイスを行った。プロジェクトごとに展示会に視察に行ったり、海外のスタートアップと議論したりする機会を設けた。

多くのプロジェクトが成果報告会において素晴らしい成果を残すことができた。成果報告会の会場では、デモや展示が行われて実際に動くものを来場者に確認してもらうこともできた。