

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)陣は発掘を行うと同時に、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。従来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7PM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。

そうした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、技術責任者という立場を経験している。
- ・ 7PMの中で最も若い。

2009年度、それまでPMを務めてきた安村PM、寛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、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、寛PMが退任し、原田、増井両PMが加わった。両PMともに未踏(本体)PMの経験があったこと、後藤PM、当PMも経験を積んできたことから、円滑な運営がなされた。

本年度(2011年度)は、PMが大幅に増え、7名となった。そのため、2009～2010年度には各期(前期・後期)のPMあたりの担当プロジェクト数は4～6程度であったところ、本年度は3プロジェクトとなった。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。

2. プロジェクト採択時の評価(全体)

2011年度も、2010年度と同様、公募の回数は1回であった。応募は89件あり、うち、有効な応募が86件、そこから21件を採択した。ここ数年を振り返ると、2009年度は上期・下期合計で141件の応募があり、2010年度は1回の公募で84件の応募があった。応募の機会が減ったこともあって2010年度は応募件数が減ったが、2011年度は2010年度とほぼ同数であった。2011年度の採択倍率は4倍である。2008年度が5倍前後、2009年度が3.4倍であったことを考えると、高くもなく低くもなく、という倍率であった。

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、提案者に提案内容をスライドを用いて発表してもらい、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、中には中高生もいるくらいの若年であるため、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すると、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を果たせないため、審査ではオーディションを重視している。書類での第1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。本年度も、2日間という日程をフルに埋め、37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た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、自分はこの取り組みべき、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られ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成果など、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う、といった提案はあり得る。

書類審査では、7人のPM全員がすべ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19件、時間等が許す限り聞きたいとした提案は35件であった。応募数が今回とほぼ同じであった2010年度は、それぞれ26件、32件であり、それと比較すると若干減っている。

7PM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、丸2日間でオーディションできるほとんど最大限の件数である。オーディションは11月5日(土)、6日(日)の2日間で実施した。

オーディションの結果、21件を採択候補とした。当PMの担当予定数は3件である。オーディションの結果を踏まえ、2011年12月6日(火)に開かれた審議委員会、12月8日(木)IPA役員会にて採択プロジェクトが承認され、決定した。

以下、当PM担当として採択になった3件について、採択時の評価・コメントを述べる。

プロジェクト1

条文の部品化による契約書最良プラットフォームの開発(田村佳也)

契約書の「作成」、内容「確認」、契約書を用いた「交渉」や調整を容易にするWebサービスの提案である。

雛形を元に素早く契約書を作れるようにする。当事者が内容を素早くクリアに理解でき、迅速に調整できるようにすることで、ともすれば不信の温床となる契約というものを、信頼関係を深めるプロセスとすることを目指す。

中長期的には、契約書・法律・判例は読みにくいという問題を解決すべく、各所が参照し合っていて絡み合っている文章を構造化・整理する方法も考えていく。

社会に一石を投げられる提案である。私も欲しい。開発の腕には何ら不安はないが、現場で使えるものまで至ることができるかは未知数である。楽しみにしている。

プロジェクト2

文章理解を支援するインタフェースの開発(田中翔太郎)

文章(例:小説や理工系参考書)の理解を支援するソフトウェアの提案である。指定した文に関連する語をハイライトしたり、また、長文の要約を自動生成したりする。応用としては、国語の学習支援や、要約に基づいた書籍検索などを想定している。

結果の提示方法やユーザインタフェースにはいくらでも工夫の余地がある。また、要約の

仕方によって文学作品に対して定説とは異なる解釈を与えたり、さらには、文章の読みやすさを評価したりといった発展もありそうである。様々な可能性のどれを見せてくれるか、大変楽しみにしている。

プロジェクト3

NFCとソーシャルグラフを用いたクラウド型アドレス帳管理システムの開発(西嶋悠貴、関喜史)

携帯電話機・スマートフォン同士の電話番号やメールアドレスの交換・伝達をスムーズにする提案である。

具体的には、近距離無線通信(NFC)等で直接情報交換した間柄をユーザ間のソーシャルグラフとして記録しておき、情報の更新があった場合には、グラフ経由で更新情報を通知する。

二次審査での西嶋君の発表は他のクリエイターと少し違って、起業家のそれのようであり、つい、そのように対応してしまった。そのくらい強い動機を内に持っている彼らなので、何かしらやってくれると期待している。

内容については、NFCありきで発想している節がある。特定の手段に縛られる必要はないので、よりよい手段があれば、気兼ねなく乗り換えて欲しい。

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。

IPA役員会にて採択プロジェクトが決まった翌週、2011年12月16日(金)には、IPAにて、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行われた。数年前までは、契約説明会の直後にクリエイターやPM、関係者の懇談会が行われ、そこが採択後最初の顔合わせの場になっていたことがあった。ここ数年、そういった会は開催されていない。開催が難しくなっていると聞く。それを補う意味で、2010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全員に、1分を上限として、ごく短いプロジェクト紹介と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、契約説明会後の連絡先交換やリアル・ネット両方での交流を促した。契約説明会の後、有志が会食を行ったと聞いている。このように、クリエイター同士がつながり、お互いを仲間およびライバルとして意識し、連携していくことが、人材育成およびその後の彼らの活躍に大きく資すると当PMは考えている。

自己紹介の会の直後には、担当することとなった3プロジェクト4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。

その1ヶ月半後、2月4(土)~5(日)の両日、神奈川県三浦市 マホロバ・マインズ三浦にて、合宿形式のブースト会議を開催した。クリエイターのほぼ全員、PM 7名、総括PM 2名、IPA 担当者に加え、2008年までのPM 2名(安村氏、笈氏)、統括PMのゲストである高須賀宣氏、勝屋久氏、IPAのゲストである宮本久仁男氏、未踏ユースOB 11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、同期のライバル同士で渾身のアイデアを見せ合い、開発期間中に何を成し遂げようとしているかを宣言することで、自身にはつばをかけることや、ゲストや、未踏の経験者であるOBがアドバイスや応援を投げかけることになされる。また、夜の部として、交流会とOBによる自由発表が用意されており、プロジェクトの内容について参加者同士じっくりと議論ができると同時に、現役クリエイターは様々な先輩の姿を見て今後の自身について考えるのである。

3月30日(金)~31日(土)には、石黒PM・藤井PMの合同合宿に参加した。この合宿は、自身が担当するプロジェクトへの指導とは直接の関係はないものの、未踏本体のPMを務めてきた2PMの合宿開催スタイルを(たしか2度目ではあるが)直接目にするのができ、指導方法についての参考となった。内容は、ゲストが多く、大変豪華であった(勝屋氏、高須賀氏、藤本氏他)。また、当PMの専門分野と大変関係の深い開発を行ったクリエイターOB、玉井氏と酒井氏(2010年度未踏本体 藤井PM)と会って、その後についての情報交換、議論もできた。

4月19日(木)、クリエイターと顔を合わせてのプロジェクトレビューを担当3プロジェクトと行った。田村プロジェクトだけ当PMの仕事場である東工大で行った他は、西嶋プロジェクトはコクリエイター関君の作業場である東大本郷キャンパス浅野地区にて、田中プロジェクトは田中君の所属研究室のある電通大にて、それぞれレビューを行った。現場を訪れることで、クリエイター達の普段の生活をうかがい知ることができ、また、クリエイターを支える周囲の仲間、指導者(教員等)等と会えることもある。顔を合わせてレビューすることで、ソフトの動作を見られたり、また、書面やメールでの報告には表れてこない情報を非常に多く得ることができると。

4月21日(土)~22日(日)には、増井PMと合同で合宿を行った。会場は、2010年度の合宿(2011/6/25~26)と同じ晴海グランドホテルである。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行ってきた。とはいえ、最低限用意されている機会は、上述のブースト会議と、開発期間終了の少し前に開催される成

果報告会の2つだけである。2008年度以前は、全体での中間発表会といった試みもあったようだが、全員でのイベントは調整から開催まで大変コストが高く、そうそう簡単に頻繁に催すこともできない。未踏での人材育成には同期間の交流が重要であると考えているが、現実はこの通りである。そこで、同期クリエイター全員まではいかずとも、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の担当プロジェクトを集めての合宿を開催している。2011年度はPMごとの担当プロジェクト数が3と減ったため、1泊の合宿であれば2PMの6プロジェクト程度での合宿が適正な規模となった。この合宿では、契約というテーマを取り扱う田村プロジェクトのために法律の大学教員・研究者である塩澤先生や、自然言語を取り扱う田中プロジェクトのために自然言語処理の専門家である奥野氏をお招きし、講演して頂くとともに、議論に御参加頂いた。

6月16日(土)～17日(日)には、藤井PMと合同で合宿を行った。場所は、一部クリエイターのホームグラウンドであるつくばである。つくば開催ということで、PM経験者の筑波大 加藤先生に御講演を御願した。2010年度は、当PMが初めて未踏ユースに合宿を持ち込んだため、定常化しておらず、合宿の開催は1度にとどまったが、2011年度はこの通り2度開催することができた。合同で行うPMを1回目 増井PM、2回目 藤井PMと変えることができたのも、クリエイターにとって交流相手のプロジェクトが変わって、よかったのではないかと考えている。この合宿は、成果報告会まで残り1ヶ月半という、これからラストスパート、というタイミングで催されたため、内容もそれを反映したものとなった。方針が定まり切っていない点が残っていた場合、藤井PMの指導スタイルにならって、とにかく、この合宿中に決断および宣言をさせるようにした。それが最善の選択かどうかはその時点ではわからずとも、いずれにせよ、最後の1ヶ月半は方針を揺るがせている余裕はない。

8月4日(土)～5日(日)の2日間、秋葉原コンベンションホールにて、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。反省点として、毎回同様だが、未踏関係者ではない聴衆を呼び込む努力がもっとできたのではないかと、ということがある。TwitterやFacebookを用いた宣伝は毎度個人的に行っているものの、発表するプロジェクトの内容やクリエイターの顔ぶれを踏まえて、興味を持ってくれそうな聴衆候補に個別に連絡を入れる、というくらいは、もっとできたのではないかと反省がある。

続いて、8月中旬から、各プロジェクトの成果概要・成果詳細・成果報告書を受け取った。それらを確認し、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。

当PMが担当した3プロジェクトともに、それぞれの目標を達成した。しかし今回、当PMがスーパークリエイターに相当すると評価したクリエイターはいなかった。審査当初より、どのクリエイターも、意欲・開発のための技能、ともに、申し分なかった。どのプロジェクトも、周囲の

意見などによって開発方針に迷いが生じたが、これは普通のことであり、大事な出来事・経験でもある。しかし結果として、当 PM の想定や期待を超えるところまで見せてくれたプロジェクトが現れなかった。そのため、スーパークリエイターとしての推薦は行わないこととした。素晴らしい成果物ができたことは事実であるし、想定内であったということは、PM の洞察力の高さもしくはクリエイターの意見吸収力の表れであるのかもしれない。担当プロジェクト数が昨年までと比べて半数となったことも影響しているだろう。また、逆に、PM を含む先達が高く評価する者と未踏が輩出すべきイノベーターがどのくらい共通するものか？という原始的かつ解のない疑問もある。いずれにせよ、今回スーパークリエイターを出せなかった、出さなかった経緯を、未踏のスーパークリエイター認定、はたまたそれを含む後進のクオリファイ・プロモート手段や基準について考えていくための材料としたい。