

特集 未踏ユースから育ったタレントたち

① 未踏ユースの人材に期待するもの

安村 通晃

慶應義塾大学環境情報学部

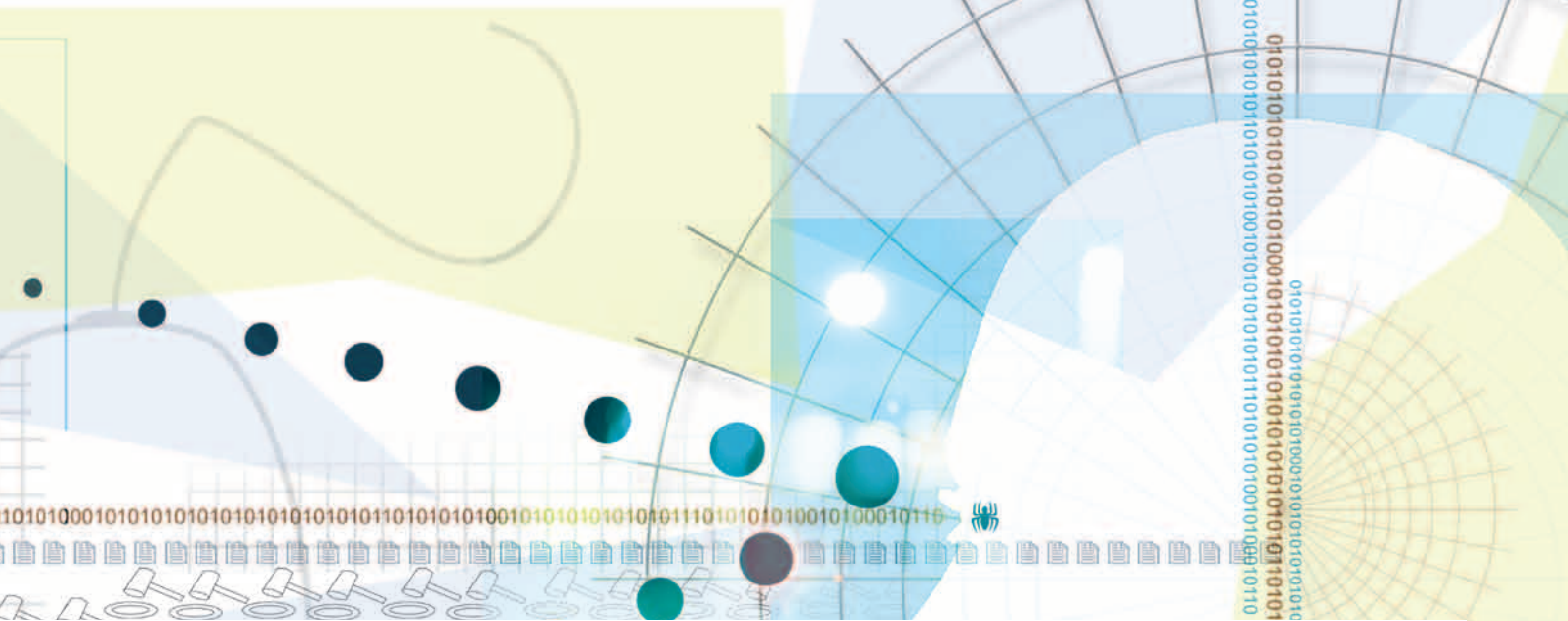
日本の情報技術をより一層振興し、特に情報技術開発にふさわしい人材を発掘し、育成しようとする目的で、2000年度より始まったのが「未踏ソフトウェア創造事業」である。この未踏ソフトウェア創造事業は、だれでもが開発者（クリエイター）として応募できるものであったが、これに対し一定年齢未満の若手開発者に限定して、人材を発掘・育成しようとして2002年度から始まったのが「未踏ユース」である（以下では、両者を区別するため、前者を「未踏本体」、後者を「未踏ユース」とし、両方を指し示す場合には「未踏」と記述する）。2002年度スタート時点では30歳未満が若手とされていたが、翌2003年には28歳未満、さらに2008年度からは25歳未満となり、より若い年齢層に対するフォーカスが強まった。また、当初の「未踏ソフトウェア創造事業」という名称が、2008年度からは「未踏IT人材発掘・育成事業」に変わり、人材の発掘と育成という視点がより明確なものとなった。また、開発者もクリエイターと呼ばれることとなった。

日本のソフトウェア産業は欧米に比べて立ち遅れ

ていると一般的には思われがちであるが、実際には創造性に優れた若くて優秀な人が日本にも数多くおり、またそのように実感もしている。ところがこれらの人々が十分活躍する場が与えられてこなかった。これは、従来のソフト開発の方式や情報処理振興の方策だけでは不十分であるためと考えられる。これに替わり、ソフトウェア産業の新たな展開を図るには、いまだ世に知られていない若い優秀なソフト開発者を発掘し、支援・育成することは本質的に必要不可欠な方式である。

このような背景のもと、未踏ユースでは若い人々が、その独創性を早い段階で発揮できるよう、開発のチャンスを与えて支援し、開発プロセスを経験してもらうことで、開発者（クリエイター）が世に打って出られるようにすることを目的としている。

未踏ユースは、開発者／クリエイター（個人またはグループの場合は全員）が25歳未満としていること、組織ではなく個人を対象としていることなど、制度的にも工夫している。このため、例年大学生、大学院生を中心とした若い才能から多くの応募がある。年齢に下限はなく、高校生、高専生や、まだ実績はないが小中学生でも原理的には応募可能な、自由度の高い事業となっている。



未踏ユースでは応募時に PM（プロジェクトマネージャ）を選択できない代わりに、採択分野に関して詳細な指定を設けていないため、広くさまざまな分野からの応募が可能である。制限が少ないからこそ、独創的でインパクトのある、多少荒削りなさまざまな提案が出てくることが期待されており、これも未踏ユースの面白いところである。

2002 年から竹内郁雄 1 名の PM 体制で始まり、2004 年からは寛捷彦が加わり 2 人体制となり、さらに 2006 年下期からは安村通晃も加わり 3 名体制となった。2009 年には、後藤真孝、首藤一幸の 2 人が加わり、竹内がメタ PM となって PM から抜けて、4 人体制となった。さらに、2010 年には寛と安村が抜け、新たに増井俊之と原田康徳が加わった。3 人体制のときからは、いずれかの PM が強く支持すれば採択の可能性が高まるが、最終的には 3 名（4 名）の PM の合議で採択を決める仕組みとした。また、どの PM が担当となるかは、3 名（4 名）の PM の阿吽の呼吸で決まる。また、PM メッセージにもあるように、未踏ユースでは成果も重要であるが、

- 若い才能を伸ばすこと
- 仲間たちとの交流を深めること

が特に重要である。そこで、担当 PM ごとに独立的に運用するのではなく、常に連携をもって各プロジェクト合同での会議や報告会を行うようにした。開発者は、自分の開発案件について説明したり、同期の開発者や未踏ユースの先輩方から意見を聞いたりすることはもちろん、他の開発案件を理解したり、積極的に発言したりすることによっても、自身の開

発案件の内容をより深めるきっかけになる。

また、プレゼンテーションや、それに対するレビューやコメントは、相互コミュニケーションを一層深め、開発者たちの自信にも繋がるはずである。評価し合える仲間を作ることは、今後も切磋琢磨して成長していく若い開発者たちにとって、大きな財産になると考えられる。

博士とは自律的に研究を遂行する者に与えられる称号である。同じように、未踏のクリエイターとは、自律的にソフトウェアやシステムの開発を行う者に与えられる称号である。中でも、スーパークリエイターとは、世の中に抜きん出た、「未踏」のソフトウェアやシステムの開発を提案し、実行できる者に与えられる称号である。

未踏のクリエイターやスーパークリエイターには、これからの日本を支え、21 世紀の道しるべとなるようなソフトウェアやシステムの開発を期待したい。ベンチャーとして身を起こしていくのもよし、新たなソフトウェアやシステムの実践者となってもよし、それぞれの道を思う存分歩いてもらいたいと思う。

(2011 年 8 月 30 日受付)

安村通晃（正会員） yasumura@sfc.keio.ac.jp

1971 年東京大学理学部物理学科卒、1973 年同大学理学系大学院修士課程修了、1978 年同博士課程満期退学。同年（株）日立製作所中央研究所入社。同主任研究員を経て、1990 年より慶應義塾大学環境情報学部助教授。1994 年同教授。実世界指向インタフェース、インタラクションデザイン、ユニバーサルデザイン等の研究に従事。ヒューマンインタフェース学会、ソフトウェア科学会、ACM 各会員。理学博士。