

## 2001年度【未踏】「スーパークリエイター」

2001年度は461件の応募（提案テーマ数：322件）から71件を採択して事業を実施し、このうち下記の15名（11件）について担当プロジェクトマネージャー（PM）から「天才プログラマー／スーパークリエイター」クラスとの評価を得ました。

### 1. 天才プログラマー／スーパークリエイター認定者（敬称略、50音順）

- ・ 荒牧 英治※（上林 弥彦 PM）
- ・ 飯塚 豊※（大黒 晶議 PM）
- ・ 五十嵐 健夫（竹内 郁雄 PM）
- ・ 鶴川 始陽（新部 裕 PM）
- ・ 梅村 恭司※（松島 克守 PM）
- ・ 奥富 秀俊※（松島 克守 PM）
- ・ 金指 文明（松島 克守 PM）
- ・ 木村 健一郎（上林 弥彦 PM）
- ・ 桜井 雅史（上林 弥彦 PM）
- ・ 高井 幸輔（新部 裕 PM）
- ・ 高橋 大介※（平木 敬 PM）
- ・ 田畑 悠介（新部 裕 PM）
- ・ 信岡 孝佳（新部 裕 PM）
- ・ 本村 陽一（上林 弥彦 PM）
- ・ 和田 健之介※（竹内 郁雄 PM）

（注1）※の6名は、2000年度においても「天才プログラマー／スーパークリエイター」との評価を受けています。

### 2. 2001年度プロジェクトマネージャー（敬称略）

- 大黒 晶議 : ラオックス（株） 営業本部商品事業部ソフト・ゲーム・書籍仕入部  
（現在、同社 情報機器仕入部）
- 上林 弥彦 : 京都大学大学院 情報学研究科 教授
- 倉重 英樹 : PwCコンサルティング（株） 代表取締役会長 兼 社長  
（現在、日本テレコム株式会社 取締役 代表執行役社長）
- 黒崎 守峰 : （株）アイティーファーム 代表取締役社長
- 高田 広章 : 豊橋技術科学大学 情報工学系 助教授  
（現在、名古屋大学大学院 情報学研究科 教授）
- 竹内 郁雄 : 電気通信大学 情報工学科 教授  
（現在、東京大学大学院 情報理工学系研究科 創造情報学専攻 教授）
- 西岡 郁夫 : モバイル・インターネット・キャピタル（株） 代表取締役社長
- 平木 敬 : 東京大学大学院 情報理工学系研究科 教授
- 松島 克守 : 東京大学 工学部システム創成学科 教授  
（現在、東京大学 総合研究機構 俯瞰工学部門 教授）
- 村井 純 : 慶應義塾大学 環境情報学部 教授
- 湯浅 太一 : 京都大学大学院 情報学研究科 教授
- 金出 武雄 : カーネギー・メロン大学 ワイタカー記念全学 教授
- 新部 裕 : 独立行政法人産業技術総合研究所  
情報処理研究部門 グローバル情報技術グループ 主任研究員

（注2）各PMの所属・役職は、2001年度の事業実施時点での所属・役職です。

（注3）大黒晶議PMから湯浅太一PMの11名は、2000年度から継続のPMです。

(1) 荒牧 英治 氏 (東京大学医学部附属病院 企画情報運営部 特任助手)

荒牧氏は2000年度にも上林弥彦PMから天才プログラマー/スーパークリエイターと評価

テーマ名	パーソナライズドインターネット視聴システム (開発代表者。共同開発者の本村陽一氏もスーパークリエイターに認定)
略歴	1974年 神戸生まれ  1993年3月 兵庫県立 長田高等学校卒業 1994年4月 京都大学 総合人間学部 基礎科学科 入学 1999年9月 日本 IBM 株式会社 東京基礎研究所 学生研究員 2000年4月 京都コンピュータ学院 非常勤講師 2000年4月 京都大学大学院 情報学研究科 入学 2002年4月 東京大学大学院 情報理工系研究科 入学 2002年10月 ATR 音声言語コミュニケーション研究所 研修研究員 2005年3月 東京大学大学院 学位 (情報理工) 取得 2005年4月 東京大学医学部附属病院 臨床医学オントロジー研究ユニット 特任助手
テーマ概要	本テーマは、昨年度それぞれ独立したテーマで採択された荒牧氏、本村氏の二名が組み、新たに応募してきたという興味深いものである。また、テーマの核となるアイデアには同様に昨年度未踏で採択された灘本氏のテーマが用いられており、昨年度の未踏プロジェクトの結果の一つの発展例と考えることができる。 昨年度の受動的 WWW 視聴システムをより発展させるため、ユーザモデルに基づく情報検索モジュールと Web 変換モジュールを開発し、視聴者の好みに応じた Web 情報を簡単に視聴できるようなシステムを実現することが目的となっている。Web 変換モジュールでは、WWW ページから必要な情報のみを抽出し、さらに内容を三種類 (詳細化、要約、会話調にする) に変換する機能が実現された。これによって既存の WWW ページの情報を TV 番組化しやすい内容に変換することができている。ユーザモデルモジュールでは、各放送コンテンツについての特徴ベクトル、コンテンツを参照したときのユーザの反応、ユーザの特徴量に基づきベイジアンネットを利用してユーザモデルを構築している。
上林からの評価	提案されたシステムは荒牧氏の企画力やプログラム力、本村氏の理論といったそれぞれの特徴がよく出ているものとなっている。各モジュールの設計もそれぞれの得意分野を生かしたものとなっており、有用性は高いものとなっていると思われる。個々の機能を統合し、システムとして完成すれば実用性の高い、面白いものになると思われる。
開発者からのメッセージ	(非公開)  関連 URL : <a href="http://lab0.com/">http://lab0.com/</a>


(2) 飯塚 豊 氏 (株式会社エアフロント 代表取締役)

飯塚氏は 2000 年度にも大黒晶議PMから天才プログラマー/スーパークリエイターと評価

<p>テーマ名</p>	<p>パーソナルサイズのマルチエージェント統合環境 airWeb</p>	
<p>(非公開)</p>	<p>略 歴</p>	<p>1965 年 神奈川県生れ 1992 年 東京大学 理学部物理学科 卒業 1992 年 スーパースtring創立 1994 年 有限会社スーパースtring設立 2001 年 株式会社エアフロント設立 2016 年 4 月時点 株式会社エアフロント 代表取締役社長</p> <p>【主な受賞と栄誉】 1992 年 フリーソフトウェア大賞マスターネット賞受賞、(財) インターネット協会 1993 年 フリーソフトウェア大賞通信部門賞受賞、(財) インターネット協会 2011 年 節電スマートフォンアプリ大賞、経済産業省資源エネルギー庁</p>
<p>テーマ概要</p>	<p>本プロジェクトは、WWW においてサイトの違いを吸収し、必要な情報を自動で取得し、ローカルのデータベースエンジンで情報の正規化を行ない、閲覧や発信、検索、あるいは情報の自動抽出ができる統合型環境 AirWeb を開発することである。</p> <p>平成 12 年度の未踏ソフトプロジェクトの継続であり、平成 12 年度において実現した誰でも簡単に情報収集するツールを、実用化、事業化するために、弱点であった、セキュリティ、サーバの問題点を克服し、より使い勝手を向上させるためにプロジェクトにあたった。</p> <p>セキュリティ、サーバを強化した点として、エージェント配布用サーバに専用のサーバを用意し、安全なエージェント配布を可能にした。配布サーバでエージェントをチェックすることにより、エージェントの改竄等を防ぐことを可能とした。配布サーバ設置により、エージェントをユーザが探しやすくすることもできた。</p> <p>使い勝手の向上として、ユーザインターフェースの改善により操作性が向上した。予約機能のインターフェースを整備することで自動処理を向上した。また、キラーエージェントの開発も進んだことで使い勝手が向上した。具体的には 37 種類もの掲示板に対応し自動巡回する A u t o b o a r d 汎用掲示板エージェント。地方紙のニュースキャストや株価速報も収集できるヘッドライン型ページ収集エージェントがあげられる。</p>	
<p>大黒 からの 評価 晶議 PM</p>	<p>インターネットの上級者が得ている情報は、ある程度インターネットを歩き回らないと、同じような情報を手に入れることができない。飯塚氏は、全くの初心者であっても、上級者が得ているような話題の情報を、瞬時に収集することを可能とした。</p> <p>画期的な開発といえるので、飯塚氏をスーパークリエイターと呼びたい。</p>	
<p>開発者 からの メッセージ</p>	<p>経営する株式会社エアフロントでは Android アプリ開発と IoT デバイス開発、およびそれらを管理するクラウド開発をメインに行っています。インフラ企業や大手メーカー、ベンチャー企業向けの開発を多数行っていますが、自社アプリも 200 万ユーザーに愛用されています。ユーザーの立場に立った使いやすい製品作りを心がけて、事業を拡大中です。(2016 年 4 月時点)</p> <p>関連 URL : <a href="http://www.airfront.co.jp/">http://www.airfront.co.jp/</a></p>	

(3) 五十嵐 健夫 氏 (東京大学大学院 情報理工学系研究科 コンピュータ科学専攻 教授)

五十嵐氏は 2002 年度にも増井俊之PMから天才プログラマー/スーパークリエイターと評価


<p>テーマ名</p>	<p>初心者による 3 次元アニメーションの構築と利用のためのインタフェース</p>
	<p>略歴</p> <p>2000年 東京大学大学院において ユーザインタフェースに関する研究により博士号(工学)取得。 その後 2 年間、米ブラウン大学において博士研究員として研究活動に従事</p> <p>2002 年 3 月 東京大学大学院 情報理工学系研究科 講師 ユーザインタフェース、特に、インタラクティブコンピュータグラフィクスに関する研究に取り組む</p> <p>現在 東京大学大学院 情報理工学系研究科 コンピュータ科学専攻 教授</p> <p>【主な受賞と栄誉】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 2004 年 日本 IBM 科学賞「スケッチ入力によるユーザインタフェースに関する研究」</li> </ul>
<p>テーマ概要</p>	<p>計算機による 3 次元グラフィクス (CG) は、映画やビデオゲームに見られるように広く一般的に使われるようになってきている。しかし CG のコンテンツ作成は依然として困難な作業であり、技術を習得したエキスパートが膨大な時間をかけて作成しているのが現状である。</p> <p>本プロジェクトの目的は、このような負担の軽減を実現し、さらに子供を含むまったくの初心者でも取り扱えるような 3 次元 CG・アニメーションの構築・利用環境を実現することである。研究に際しては、内部のアルゴリズムに加えてインタフェースの設計を重視する。</p> <p>具体的には、手書きによる 3 次元モデリングシステムを拡張し、さまざまな形状を簡単に作成できるようにするほか、3 次元アニメーションを手軽に作成・利用できるような環境をデザインする。</p>
<p>竹内 郁雄 PM からの評価</p>	<p>このプロジェクトはまさに「百聞は一見にしかず」そのものであった。例えば、Squirrel はいくら絵入りの文書で説明されても、なかなか理解できなかったのだが、デモを一発見るだけで、その発想の本質的な面白さがただちに理解できた。</p> <p>この短期間にこれだけの成果が上がるというのはちょっと驚異であるが、いずれも突然天から降って湧いたものではない。これまでの五十嵐さんの研究の中で熟成されてきたものである。五十嵐さんと話をしているすぐわかることだが、彼の研究の目的と方法論には実にしっかりした筋が通っている。目的は「まったくの初心者でも取り扱えるような 3 次元 CG・アニメーションの構築・利用環境を実現すること」であり、方法論は、思いついたアイデアをごく短期間で (彼の場合、Java で) プロトタイピングして、すぐデモとして見せられるまでのレベルにしてしまうというものである。後者は、第一線の研究者たるべき者の足の速さを意味している。学界の競争の中で勝つために、若いうちに次々と湧くアイデアを貪り食うというこの姿勢は傍で見ているだけでも気持がよい。</p>
<p>開発者からのメッセージ</p>	<p>科学技術振興機構のさきがけプログラムより研究助成を受けて引き続き 3 次元グラフィクスのためのインタフェースの研究開発を続けています。先日も、コンピュータグラフィクスの世界的な権威である SIGGRAPHにて最新の研究成果の発表を行いました。</p> <p>関連 URL : <a href="http://www-ui.is.s.u-tokyo.ac.jp/~takeo/index-j.html">http://www-ui.is.s.u-tokyo.ac.jp/~takeo/index-j.html</a></p>

(4) 鵜川 始陽 氏 (電気通信大学 助教)

<p>テーマ名</p>	<p>GNU/Linux などにおける、よりよい日本語環境の実現 (共同開発者。開発代表者の田畑悠介氏もスーパークリエイタに認定)</p>
<p>略 歴</p>	<p>1978年 香川県生れ  2005年 京都大学大学院情報学研究科博士課程修了 2005年 京都大学大学院情報学研究科 特任助手、京都大学博士 (情報学) 2006年 京都大学大学院情報学研究科 特任助教 2008年 電気通信大学電気通信学部 助教</p>
<p>テーマ概要</p>	<p>GNU/Linux など、フリーソフトウェアのデスクトップ環境は近年開発が躍進したが、日本語入力システムが問題として放置されている。Unix システムで使用される日本語入力システムは 90 年代後半から開発が停止しており、性能やインタフェースの設計において、不十分な部分が放置されている。 本プロジェクトは、仮名漢字変換エンジン Anthy の改良による性能向上、および Emacs、XIM、GNOME 対応のインタフェースを開発し、日本語入力システムの性能や使いやすさの向上、さらにより良いインタフェースを作成を行い、フリーソフトウェアとして公開することである。</p>
<p>新部 からの 評価 PM</p>	<p>(新部 PM が採用した)日本を代表するようなフリーソフトウェアの開発者と比した場合、技術力は決して高いとは言えない。プログラミングの実力に関しては、稚拙と見える点もあり、これから精進し習得しなければいけない知識や技芸がたくさんある。このような短所はあるが、プロジェクトは当初の目標を実現し、成果をフリーソフトウェアとして公開することができた。 現時点で一般の使用に耐える有用なソフトウェアとしてまとめたことは、プロジェクト遂行能力の高さを示している。チームを組んで、いくつかのプログラム開発を並行して進め、最新のフリーソフトウェアの技術を取り込み、モダンなソフトウェアとして日本語入力システムを構築したことは、フリーソフトウェアとしての日本語環境の開発、ひいては日本のソフトウェア開発全般に喝を入れたと言える。 オープンな開発を志し、いくつものリリースを実現できたことも素晴らしい。ソフトウェアの国際競争力に関する考え方が的確であり、それに対して、率先して自らが問題に取り組むという姿勢が良い。知識が足りないからといって、引っ込んでしまうことなく、物怖じせずソフトウェア開発を進める点について高く評価できる。早い段階から開発版をリリースし、利用者を含めた開発体制を指向したこと、オープンな環境での開発の競争相手を望んだこと、地道に利用者の拡大に努めたことなども評価できる。 フリーソフトウェアに関する国際競争人間力を備えた開発チームである。たゆまぬ開発の持続、開放型の開発へのさらなる挑戦と躍進が期待される場所である。</p>
<p>開発者からの メッセージ</p>	<p>現在は、プログラミング言語処理系についての研究をしています。現在 Anthy の開発からは離れていますが、開発チームでは IME に組み込むための言語処理系を開発しているそうです。研究で転用できる成果があれば、開発チームに提案しようと考えています。</p>


(5) 梅村 恭司 氏 (豊橋技術科学大学 情報工学系 教授)

梅村氏は 2000 年度にも松島克守 PM から天才プログラマー / スーパークリエイターと評価

<p>テーマ名</p>	<p>未踏テキスト用シソーラスの自動構築システムの開発</p>	
	<p>略 歴</p>	<p>1959 年 静岡県生れ 1983 年 東京大学工学系大学院修士課程修了 1983 年 日本電信電話公社基礎研究所入所 1992 年 東京大学より博士 (工学) 1995 年 豊橋技術科学大学 助教授 2003 年 豊橋技術科学大学 教授</p>
<p>テーマ概要</p>	<p>新聞記事や WWW のテキスト情報には新しい概念を示す単語が含まれるが、新しい単語について辞書が整備されていると考えられない。辞書に記載されていないような単語について述べているテキストは、人間による整備がなされていないテキストという意味で未踏テキストともいってもよい。このようなテキストを理解するときに、新しい単語に関連する単語のリストがあれば、理解の助けになる。そのようなリストを作るシステムを開発するのが、本プロジェクトの目標である。 また、このリストは、未踏テキストのためのシソーラスと呼ぶこともできる。シソーラスには、テキストの理解の補助情報や、テキストに対する情報検索という応用があるが、このシステムは未踏テキストの処理に使えるシソーラスを実現するものとも表現できる。</p>	
<p>松島克守 PM からの評価</p>	<p>いままで「常識とされていた技術の限界」に対して果敢に挑戦し、それを独自の創意工夫により新たな技術の革新をもたらしたことの意義は大きい。いままで不可能とされていた適用分野においても新たな事業展開の可能性が期待される。</p>	
<p>開発者からのメッセージ</p>	<p>未踏の開発成果が、共同研究を生み、さらには製品につながりました。研究室のテーマとしても、その成果をさらに磨く研究を継続しています。  スーパークリエイターに認定していただいたおかげで、共同研究などがやりやすくなりました。認定という結果は、良い環境に恵まれた結果に過ぎないのですが、これがご縁で、プロジェクトマネージャーもやらせていただくことになり、いろいろな開発者のかたとご縁ができ、感謝しております。  関連 URL : <a href="http://www.ss.cs.tut.ac.jp/">http://www.ss.cs.tut.ac.jp/</a></p>	

(6) 奥富 秀俊 氏 (東芝情報システム株式会社/技術統括部 主務)

奥富氏は 2000 年度にも長谷川正治PMから天才プログラマー/スーパークリエイターと評価

<p>テーマ名</p>	<p>カオス暗号+認証方式での認証局提案とコンテンツ配信・購買応用</p>	
	<p>略歴</p>	<p>1971 年 神奈川県生れ            1997 年 4 月 日本大学大学院理工学研究科 博士前期課程修了            1997 年 4 月-現在まで 東芝情報システム株式会社に勤務.            1998 年 プライベートで未踏提案のもととなる研究を開始            2000 年-2001 年 未踏事業に従事            2007 年 4 月 千葉大学大学院理学研究科 博士後期課程 入学            2010 年 3 月 千葉大学大学院理学研究科 博士後期課程 修了,            博士 (理学).            2011 年 電子情報通信学会 C C S 研究会 専門委員            2012 年 日本応用数理学会応用カオス研究部会 幹事  <b>【主な受賞と栄誉】</b>            ・ 2010 年 千葉大学大学院理学研究科長表彰</p>
<p>テーマ概要</p>	<p>本提案は、昨年度 (H12 年度) 未踏事業にて開発した「カオス現象を応用し、暗号化+端末認証を同時に兼ね備えた機能統合型暗号方式」に対し、            (目的 1) 自己検証~安全性の説明の充実化を図ると共に、            (目的 2) 最適応用は「コンテンツ配信・購買システム」と考え、</p> <p>これら各部のセキュリティ要素を本方式のみで実現するという構想で、基本モデルの一提案と各部基本関数群の開発を行うものである。</p> <p>本暗号方式を簡単に説明すると、莫大鍵長を有する高速なストリーム暗号であると共にカオス乱波形を「指紋」と見立てた端末認証として機能する統合型の新方式である。同時に、整数演算、ビット演算のみで記述するなどプロセッサ依存性は無く、さらにコプロセッサを持たないシステム (IC カード、携帯端末、ゲーム機器、情報家電など) への幅広い展開が期待できるというものである。</p>	
<p>松島 克守 PM からの評価</p>	<p>カオス暗号における常識とされていた技術的限界に対して、自らの創意工夫により大きな革新をもたらしたことは賞賛に値する。いままで、カオス暗号の概念的可能性は高く評価されつつも、その実用化のボトルネックを解消する可能性を示すものでもあり、その社会的意義も大きい。</p>	
<p>開発者からのメッセージ</p>	<p>未踏での開発成果を含む、カオス数理に基づく擬似乱数生成系の安全性評価に関する研究に従事する。最近では、当該手法の解析法/解読法の開発とこれに基づく計算量的安全性に関する研究を遂行。並びに、解析法/解読法の効果を無効化させるための改良手段の研究を遂行中。</p> <p>2007 年 4 月から 2010 年 3 月まで千葉大学大学院理学研究科 博士後期課程に進学し、2010 年 3 月に学位 (博士 (理学)) を取得。その後、電子情報通信学会 CCS 研究会の専門委員、2012 年から応用数理学会応用カオス研究部会の幹事を務め、未踏での開発成果を含む研究分野の活性化を目指した活動を実施している。            (2012 年 10 月時点)</p> <p>関連 URL : <a href="http://www.tjsys.co.jp/tjplaza/tritium/index.htm">http://www.tjsys.co.jp/tjplaza/tritium/index.htm</a></p>	

(7) 金指 文明 氏 (有限会社カラビナシステムズ 代表取締役)


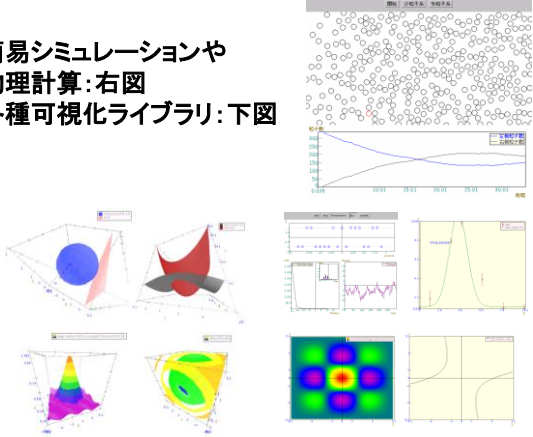
<p>テーマ名</p>	<p>資源適応型アプリケーション統合開発環境の提案</p>	
	<p>略 歴</p>	<p>1974年 静岡県生れ 2000年 有限会社カラビナシステムズ 設立 2002年 静岡大学大学院 理工学研究科 設計科学専攻 修了 現在 有限会社カラビナシステムズ 代表取締役 職歴: 2000年6月 有限会社カラビナシステムズ設立</p>
<p>テーマ概要</p>	<p>本提案の目標は「どこでも同じサービスを」という言葉を実現することである。どのような場所でも、どのような端末であっても、同様のサービスを提供でき、更にサービスを提供する側にとっても、開発コストを極力押さえることができる方法を実現することにある。</p> <p>現状ではインターネットブラウザがあれば、WEB アプリケーションのサービスを受けることができる。しかし、WEB アプリケーションは、HTML による画面作成が主であるため、スタンドアロンアプリケーション (MS-Word などのデスクトップアプリケーション) のような完成度の高い画面構成を実現するのは非常に難しい。もちろん Java などを利用することにより、完成度の高い画面を実装することができるが、各端末用に Java プログラムを作りこむ必要があるため、サービスを提供するためには、大きなコストが生じる。場合によっては、動作を想定している端末全てについての作りこみが必要となる。しかし、本提案のシステムを利用することにより、端末ごとに異なる処理を記述しなくても、一つのアプリケーション記述により、各端末 (または異なった資源) にあわせたアプリケーションを実現することが可能となる。</p>	
<p>松島 克守 P M からの評価</p>	<p>時代の要請に的確に応えたテーマの選定とそれを独自の技術的工夫により実現した才能は賞賛に値する。また、既存の技術的枠組みの常識に対しても果敢にチャレンジしたことは、将来の新たな可能性をも期待される。金指氏個人というよりも、そのチームの成果として評価したい。</p>	
<p>開発者からのメッセージ</p>	<p>未踏事業の成果物はシステムを開発するための「道具」となるシステムですので、現実的なシステム開発に適応することで「道具」を磨き上げる必要がありました。未踏修了後は、成果物を磨き上げるために、設立した会社で受注した現実的なシステム開発に応用することで完成度を上げる努力をしております。最近、成果物を利用してもっと人間に「やさしい」IT を実現すべく、まず作り手側に「やさしい」開発統合環境の整備を進めております。</p> <p>資源適応型アプリケーション開発環境 ISEN を未踏の成果物として開発致しましたが、現実的なシステム開発に適応するために様々な案件で応用を続けております。</p> <p>本環境の主な特徴は</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)コンパクトなアプリケーションサーバとリッチクライアントアプリケーション動作環境を提供している。</li> <li>(2)徹底したモジュール化と独自のコンポーネント結合技術により様々な「動作環境」に適応したアプリケーションを構築できる。</li> </ol> <p>ことです。</p> <p>結果的に事業修了直後の ISEN では現実的なアプリケーション開発は困難でした。そこで ISEN の開発成果を見直し、新たなコンセプト「やさしさ」を盛り込み、次期 ISEN となる XAIL アプリケーションプラットフォームの開発を進めております。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)開発フレームワーク、 方法論: アプリケーション開発を「やさしく」おこなえる</li> <li>(2)コンパクトアプリケーションサーバ: 多くの環境に簡単に設置でき、動作し、管理も「やさしい」</li> <li>(3)リッチクライアントアプリケーションブラウザ: 利用者にとって「やさしい」操作環境を提供</li> </ol> <p>これらの技術の開発を通して、どのようにすれば「やさしく」アプリケーション構築が可能なのかを追求しております。システム利用者、開発者にとって「やさしい」IT が提供できればと思っております。</p> <p>関連 URL : <a href="http://www.carabiner-systems.com/">http://www.carabiner-systems.com/</a></p>	



(8) 木村 健一郎 氏 (株式会社コム・アンド・コム 取締役 技術部部長)

<p>テーマ名</p>	<p>移動通信体等の情報配信による危機管理システムプロトの構築</p>	
	<p>略歴</p>	<p>1975年 福岡県生れ          1999年 九州大学システム情報科学府情報工学専攻博士前期過程修了          1999年 九州大学システム情報科学府知能システム学専攻博士後期過程 進学          2007年 同課程修了          現在 株式会社コム・アンド・コム 取締役 技術部部長</p>
<p>テーマ概要</p>	<p>風水害、地震、国家有事等の危機管理情報の配信は、その配信経路に穴があってはならない。この種の情報はあらゆる媒体を通じて報じられ、同時に人々の安否の確認が行われるべきである。携帯電話は、文字通り携帯性が非常に高く、情報の入手手段としては極めてすぐれている。しかし、電話としての機能は、回線の混雑する状況下に於いては、有線と何ら変わる事はない。</p> <p>そこで昨今の携帯電話の持つもう1つの通信手段である「パケット通信」に注目した。情報を瞬時に送付するため接続時間の極めて短い「パケット通信」の特性、情報の伝達に対して常に無数の迂回経路を有するインターネットの特性、さらに呼び出し音による告知が可能な電話の特性に加え、リアルタイムなPUSH型の配信と双方向性を利用することで、危機管理情報のスタンダードとなりうるシステムの構築を目指す。</p> <p>利用者は自分の住む地域とメールアドレスを登録しておくこと、該当地域の災害発生時に自動的に携帯電話に通知メールが送られてくることになる。このメールには生存確認を行うためのURLが記述されており、このURLを選択することでデータベースに自分の生存確認情報が登録されることになる。</p>	
<p>上林 弥彦 PM からの評価</p>	<p>本テーマは最も実用化が進んだプロジェクトであり、そのスピードは思いのほか早く、当初の予定以上に商品化のための作業が進むこととなった。ソフトウェアシステムとしてはシンプルな構成であるが、このように実際の場面での応用を進めることによって新たな問題点や課題などが発見され、共同研究の話なども出始めてきている。未踏の成果が分かりやすい形で社会に浸透していった例として、本テーマは興味深い結果となったと考えている。</p>	
<p>開発者からのメッセージ</p>	<p>本プロジェクトでプロトタイプを作成した危機管理システムは、その後多くの企業や自治体様でご採用いただきました。</p> <p>東日本大震災をはじめ、多くの実際の災害時の稼働実績を高く評価されています。</p> <p>関連 URL : <a href="http://www.project-com.com/">http://www.project-com.com/</a></p>	

(9) 桜井 雅史 氏 (正晃テック株式会社 取締役技術本部長)

<p>テーマ名</p>	<p>可視化・疑似体験教材作成システム</p>	
	<p>略歴</p>	<p>1976年 山口県生れ          1995年4月-1999年3月 九州大学 理学部 物理学科          1999年4月-2001年3月 九州大学大学院 理学研究科 凝縮系科学専攻 修士課程          2001年4月-2007年 九州大学大学院 理学府 凝縮系科学専攻 博士課程後期 中退          2003年12月- 正晃テック株式会社 取締役技術本部長</p>
<p>テーマ概要</p>	<p>特定の分野に的を絞らず、コンピュータで実習させることで効果的な成果が得られる分野での可視化・疑似体験教材作成システムの開発である。従来の市販パッケージソフトウェアにみられるような個別の機械へのインストールや、複雑な汎用化や習得性を取り除き、利用者側々に必要な教材を Web ブラウザ上の Java Applet で実現するシステムを開発する。</p> <p>利用者は Java の動作する Web プインタラクティブ教材の作成をブラウザのみ用意するだけで本システムを利用でき、ネットワーク環境下であれば作成した教材をどこにでも持ち運ぶことが可能である。</p> <p>本システムは、理工系分野に限らず、生態や数理生物などのバイオ分野や、数学を駆使する現代の経済分野、文系分野でのシミュレーションやアンケートなどのデータ集計にも応用が出来、利用者自ら教材作成可能となる。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="879 685 1422 750" style="width: 45%;"> <p><b>可視化・疑似体験教材作成システム Pure Javaによる可視化・教材作成ライブラリ</b></p> </div> <div data-bbox="879 801 1182 898" style="width: 45%;"> <p><b>簡易シミュレーションや 物理計算:右図 各種可視化ライブラリ:下図</b></p> </div> </div> 	
<p>上林 弥彦 PM からの評価</p>	<p>桜井氏は非常にプログラムの開発能力が高く、Java、XML といった技術にも精通している。また、理科系の学問の教育を魅力的なものにしたいという意欲を持っており、今回のテーマは本人の持ち味が十分に生かされたものではないかと思われる。</p> <p>作成されたソフトウェアについても、Java や XML の十分な理解に基づいて開発されており、ソフトウェア技術者の観点から見ても高水準なものになっていると思われる。今回開発されたソフトウェアは GPL に基づいて公開される。これによって、非常に有用なソフトウェアを広く社会に提供することができると考えている。</p>	
<p>開発者からのメッセージ</p>	<p>本プロジェクトで開発したプロトタイプの教材を用いた本が出版されました。          「統計力学」 <a href="http://www.shokabo.co.jp/mybooks/ISBN4-7853-2220-9.htm">http://www.shokabo.co.jp/mybooks/ISBN4-7853-2220-9.htm</a></p> <p>未踏事業の後、大学院で本業の物理の分野と、物理・数学教育のソフトウェアの研究を続けるかたわら、福岡市の正晃テック株式会社にて、医療の分野で物理の知見を生かしたソフトウェアの研究開発を行っている。現在、同社の社外取締役として在籍している。</p>	

(10) 高井 幸輔 氏

テーマ名	GNU/Linux などにおける、よりよい日本語環境の実現 (共同開発者。開発代表者の田畑悠介氏もスーパークリエイタに認定)
略歴	(非公開)
テーマ概要	<p>GNU/Linux など、フリーソフトウェアのデスクトップ環境は近年開発が躍進したが、日本語入力システムが問題として放置されている。Unix システムで使用される日本語入力システムは 90 年代後半から開発が停止しており、性能やインタフェースの設計において、不十分な部分が放置されている。</p> <p>本プロジェクトは、仮名漢字変換エンジン Anthy の改良による性能向上、および Emacs、XIM、GNOME 対応のインタフェースを開発し、日本語入力システムの性能や使いやすさの向上、さらにより良いインタフェースを作成を行い、フリーソフトウェアとして公開することである。</p>
新部からの評価 裕 P M	<p>(新部 PM が採用した)日本を代表するようなフリーソフトウェアの開発者と比した場合、技術力は決して高いとは言えない。プログラミングの実力に関しては、稚拙と見える点もあり、これから精進し習得しなければいけない知識や技芸がたくさんある。このような短所はあるが、プロジェクトは当初の目標を実現し、成果をフリーソフトウェアとして公開することができた。</p> <p>現時点で一般の使用に耐える有用なソフトウェアとしてまとめたことは、プロジェクト遂行能力の高さを示している。チームを組んで、いくつかのプログラム開発を並行して進め、最新のフリーソフトウェアの技術を取り込み、モダンなソフトウェアとして日本語入力システムを構築したことは、フリーソフトウェアとしての日本語環境の開発、ひいては日本のソフトウェア開発全般に喝を入れたと言える。</p> <p>オープンな開発を志し、いくつものリリースを実現できたことも素晴らしい。ソフトウェアの国際競争力に関する考え方が的確であり、それに対して、率先して自らが問題に取り組むという姿勢が良い。知識が足りないからといって、引っ込んでしまうことなく、物怖じせずソフトウェア開発を進める点について高く評価できる。早い段階から開発版をリリースし、利用者を含めた開発体制を指向したこと、オープンな環境での開発の競争相手を望んだこと、地道に利用者の拡大に努めたことなども評価できる。</p> <p>フリーソフトウェアに関する国際競争人間力を備えた開発チームである。たゆまぬ開発の持続、開放型の開発へのさらなる挑戦と躍進が期待される場所である。</p>
開発者からのメッセージ	—

(11) 高橋 大介 氏 (筑波大学 計算科学研究センター 教授)

高橋氏は 2000 年度にも平木敬 PM から天オプログラマー / スーパークリエイターと評価

<p>テーマ名</p>	<p>高速化した計算機システムにおける高速フーリエ変換ソフトウェア</p>	
	<p>略 歴</p>	<p>1970 年 広島県生れ 1991 年 呉工業高等専門学校電気工学科卒業 1993 年 豊橋技術科学大学工学部情報工学課程卒業 1995 年 同大学大学院工学研究科情報工学専攻修士課程修了 1997 年 東京大学大学院理学系研究科情報科学専攻博士課程中退 同年 同大学大型計算機センター助手 1999 年 同大学情報基盤センター助手 2000 年 埼玉大学大学院理工学研究科助手 2001 年 筑波大学電子・情報工学系助手 2004 年 同大学大学院システム情報工学研究科講師 2006 年 同助教授 2007 年 同准教授 2011 年 同大学システム情報系准教授 2012 年 同教授 2016 年 同大学計算科学研究センター教授</p> <p>【主な受賞と栄誉】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1998 年 情報処理学会山下記念研究賞</li> <li>・1999 年、2004 年 情報処理学会論文賞</li> <li>・2010 年 科学技術分野の文部科学大臣表彰 若手科学者賞</li> <li>・2011 年 ACM Gordon Bell Prize</li> </ul>
<p>テーマ概要</p>	<p>本プロジェクトでは、高速化した計算機システムで使われる基幹的ソフトウェアとして、高速フーリエ変換 (FFT) のソフトウェアを作成する。FFT は、画像処理や音声信号処理など、人間に役立つ情報処理を高速に行う上で必要不可欠な処理である。したがって、高速化した計算機システムにおいて広く使われることが予想される。</p> <p>2000 年度の未踏ソフトウェア創造事業においては、2 基底の並列一次元 FFT のみをターゲットにしていたが、これだけでは汎用並列ライブラリとしては不十分である。今年度は混合基底 (例えば 2、3、5 基底) で多次元のデータを対象にした混合基底並列多次元 FFT の高速化を行う予定である。そしてこれらの FFT ライブラリを Web 等にて世界に広く普及させるために、ドキュメント等を整備し、汎用の並列ライブラリとしてパッケージ化する予定である。</p>	
<p>平木敬 PM からの評価</p>	<p>数値計算にとり、最も基本であり、広く使われる操作について、汎用性、性能ともに未踏領域のソフトウェア開発に成功した。これは、基本原理に対する理解、想像力と、プログラム開発での創造力が揃ってはじめて実現することであり、我が国が誇れるソフトウェアとして育つ可能性を持っているため。</p>	
<p>開発者からのメッセージ</p>	<p>開発成果を国際会議や雑誌論文で発表した。未踏ソフトウェア創造事業で開発した高速フーリエ変換 (FFT) のライブラリである、「FFTE」はその後さらなる改良を加えており、現在 <a href="http://www.ffte.jp/">http://www.ffte.jp/</a> で公開している。</p> <p>また、スーパーコンピュータ上位 500 ランキング (Top500) で著名である、米国テネシー大学の Innovative Computing Laboratory (ICL) が公開している、スーパーコンピュータ向けのベンチマークテストである、HPC Challenge Benchmark (HPCC) に、FFTE がその一つとして、組み込まれている。</p> <p>平成 12 年度の未踏ソフトウェア創造事業において、スーパークリエイターに認定して頂いた後、筑波大学電子・情報工学系に異動となり、平成 13 年度の未踏ソフトウェア創造事業においても、スーパークリエイターに認定して頂きました。その後、平成 14 年に文部科学省の在外研究員として、スーパーコンピュータ上位 500 ランキング (Top500) で著名である、米国テネシー大学の Innovative Computing Laboratory (ICL) に客員研究員として滞在する機会を与えて頂きました。現在は、筑波大学システム情報系に所属し、計算科学研究センターに勤務しております。</p> <p>未踏ソフトウェア創造事業での経験を生かして、主に並列数値計算アルゴリズムの研究や、性能評価の研究に取り組んでいます。</p> <p>関連 URL : <a href="http://www.ffte.jp/">http://www.ffte.jp/</a></p>	

(12) 田畑 悠介 氏 (富士通株式会社 LSI 事業本部)

<p>テーマ名</p>	<p>GNU/Linux などにおける、よりよい日本語環境の実現 (開発代表者。 共同開発者の鶴川始陽氏、高井幸輔氏、信岡孝佳氏もスーパークリエイタに認定)</p>
<p>略歴</p>	<p>1976年 大阪府生れ 2000年 京都大学 工学部 情報学科 卒業 2002年 京都大学大学院 情報学研究科 修了 2002年 富士通株式会社 入社</p>
<p>テーマ概要</p>	<p>GNU/Linux など、フリーソフトウェアのデスクトップ環境は近年開発が躍進したが、日本語入力システムが問題として放置されている。Unix システムで使用される日本語入力システムは 90 年代後半から開発が停止しており、性能やインターフェースの設計において、不十分な部分が放置されている。 本プロジェクトは、仮名漢字変換エンジン Anthy の改良による性能向上、および Emacs、XIM、GNOME 対応のインターフェースを開発し、日本語入力システムの性能や使いやすさの向上、さらにより良いインターフェースを作成を行い、フリーソフトウェアとして公開することである。</p>
<p>新部からの評価 PM</p>	<p>(新部 PM が採用した)日本を代表するようなフリーソフトウェアの開発者と比した場合、技術力は決して高いとは言えない。プログラミングの実力に関しては、稚拙と見える点もあり、これから精進し習得しなければいけない知識や技芸がたくさんある。このような短所はあるが、プロジェクトは当初の目標を実現し、成果をフリーソフトウェアとして公開することができた。 現時点で一般の使用に耐える有用なソフトウェアとしてまとめたことは、プロジェクト遂行能力の高さを示している。チームを組んで、いくつかのプログラム開発を並行して進め、最新のフリーソフトウェアの技術を取り込み、モダンなソフトウェアとして日本語入力システムを構築したことは、フリーソフトウェアとしての日本語環境の開発、ひいては日本のソフトウェア開発全般に喝を入れたと言える。 オープンな開発を志し、いくつものリリースを実現できたことも素晴らしい。ソフトウェアの国際競争力に関する考え方が的確であり、それに対して、率先して自らが問題に取り組むという姿勢が良い。知識が足りないからといって、引っ込んでしまうことなく、物怖じせずソフトウェア開発を進める点について高く評価できる。早い段階から開発版をリリースし、利用者を含めた開発体制を指向したこと、オープンな環境での開発の競争相手を望んだこと、地道に利用者の拡大に努めたことなども評価できる。 フリーソフトウェアに関する国際競争人間力を備えた開発チームである。たゆまぬ開発の持続、開放型の開発へのさらなる挑戦と躍進が期待される場所である。</p>
<p>開発者からのメッセージ</p>	<p>現在、IPA の「オープンソースソフトウェア活用基盤整備事業」に採択された下記プロジェクトにもアドバイザー的に参加しています。 (<a href="http://www.ipa.go.jp/software/open/2004/saitaku/goodday.html">http://www.ipa.go.jp/software/open/2004/saitaku/goodday.html</a>)  Linux 等のフリーで国際的に使われている OS 上ではフリーで国際的に使える日本語入力システムが必要であると考えられます。未踏ソフトウェアでの開発によって、その条件を満たす実用的で安全なかな漢字変換エンジン Anthy を作成することができました。現時点で 10 近い Linux 等のディストリビューションに収録されています。  関連 URL : <a href="http://anthy.sourceforge.jp/">http://anthy.sourceforge.jp/</a></p>

(13) 信岡 孝佳 氏 (株式会社トランス・ニュー・テクノロジー)

テーマ名	GNU/Linux などにおける、よりよい日本語環境の実現 (共同開発者。開発代表者の田畑悠介氏もスーパークリエイタに認定)
略歴	1978年 愛知県生れ 1996年 京都大学理学部入学 2001年 京都大学理学部卒業 2001年 株式会社トランス・ニュー・テクノロジー入社
テーマ概要	GNU/Linux など、フリーソフトウェアのデスクトップ環境は近年開発が躍進したが、日本語入力システムが問題として放置されている。Unix システムで使用される日本語入力システムは 90 年代後半から開発が停止しており、性能やインターフェースの設計において、不十分な部分が放置されている。 本プロジェクトは、仮名漢字変換エンジン Anthy の改良による性能向上、および Emacs、XIM、GNOME 対応のインターフェースを開発し、日本語入力システムの性能や使いやすさの向上、さらにより良いインターフェースを作成を行い、フリーソフトウェアとして公開することである。
新部からの評価 PM	(新部 PM が採用した)日本を代表するようなフリーソフトウェアの開発者と比した場合、技術力は決して高いとは言えない。プログラミングの実力に関しては、稚拙と見える点もあり、これから精進し習得しなければいけない知識や技芸がたくさんある。このような短所はあるが、プロジェクトは当初の目標を実現し、成果をフリーソフトウェアとして公開することができた。 現時点で一般の使用に耐える有用なソフトウェアとしてまとめたことは、プロジェクト遂行能力の高さを示している。チームを組んで、いくつかのプログラム開発を並行して進め、最新のフリーソフトウェアの技術を取り込み、モダンなソフトウェアとして日本語入力システムを構築したことは、フリーソフトウェアとしての日本語環境の開発、ひいては日本のソフトウェア開発全般に喝を入れたと言える。 オープンな開発を志し、いくつかのリリースを実現できたことも素晴らしい。ソフトウェアの国際競争力に関する考え方が的確であり、それに対して、率先して自らが問題に取り組むという姿勢が良い。知識が足りないからといって、引っ込んでしまうことなく、物怖じせずソフトウェア開発を進める点について高く評価できる。早い段階から開発版をリリースし、利用者を含めた開発体制を指向したこと、オープンな環境での開発の競争相手を望んだこと、地道に利用者の拡大に努めたことなども評価できる。 フリーソフトウェアに関する国際競争人間力を備えた開発チームである。たゆまぬ開発の持続、開放型の開発へのさらなる挑戦と躍進が期待される場所である。
開発者からのメッセージ	開発成果は、 <a href="http://anthy.sourceforge.jp/">http://anthy.sourceforge.jp/</a> で公開しており、uim の開発とともに実際に使用されている方からのバグ報告も寄せられています。 また当初の目標でした開発者を増やすということも達成されてきているようです。  私自身は、会社での業務が忙しく全く開発を見ているだけしかできずに、申しわけなくおもっております。  関連 URL : <a href="http://anthy.sourceforge.jp/">http://anthy.sourceforge.jp/</a>

(14) 本村 陽一 氏 ((独) 産業技術総合研究所 サービス工学研究センター 副研究センター長)

<p>テーマ名</p>	<p>パーソナライズドインターネット視聴システム (共同開発者。開発代表者の荒牧英治氏もスーパークリエイタに認定)</p>	
	<p>略 歴</p>	<p>1993年 電気通信大学大学院電気通信学研究科電子情報学専攻 修士課程 修了 1993年 通産省工業技術院電子技術総合研究所 情報科学部 2001年 (独)産業技術総合研究所 情報処理研究部門 2008年 (独)産業技術総合研究所 サービス工学研究センター 大規模データモデリング研究チーム長 2010年 統計数理研究所客員教授/東京工業大学連携准教授を兼務 2011年 (独)産業技術総合研究所 サービス工学研究センター 副研究センター長</p> <p>【主な受賞と栄誉】 1998年 人工知能学会 ベストプレゼンテーション賞、JSAI 1999年 人工知能学会 研究奨励賞、JSAI 2007年 ドコモモバイルサイエンス賞 社会科学部門奨励賞 2007年 人工知能学会全国大会優秀賞 2010年 人間工学会大島正光賞 2011年 インタラクシオン 2011 ベストペーパー賞 2011年, 2012年 人工知能学会研究会優秀賞 2012年 スケジューリング学会技術賞</p>
<p>テーマ概要</p>	<p>本テーマは、昨年度それぞれ独立したテーマで採択された荒牧氏、本村氏の二名が組み、新たに応募してきたという興味深いものである。また、テーマの核となるアイデアには同様に昨年度未踏で採択された灘本氏のテーマが用いられており、昨年度の未踏プロジェクトの結果の一つの発展例と考えることができる。</p> <p>昨年度の受動的 WWW 視聴システムをより発展させるため、ユーザモデルに基づく情報検索モジュールと Web 変換モジュールを開発し、視聴者の好みに応じた Web 情報を簡単に視聴できるようなシステムを実現することが目的となっている。</p> <p>Web 変換モジュールでは、WWW ページから必要な情報のみを抽出し、さらに内容を三種類(詳細化、要約、会話調にする)に変換する機能が実現された。これによって既存の WWW ページの情報を TV 番組化しやすい内容に変換することができている。ユーザモデルモジュールでは、各放送コンテンツについての特徴ベクトル、コンテンツを参照したときのユーザの反応、ユーザの特徴量に基づきベイジアンネットワークを利用してユーザモデルを構築している。</p>	
<p>上林 からの 評価 PM</p>	<p>提案されたシステムは荒牧氏の企画力やプログラム力、本村氏の理論といったそれぞれの特徴がよく出ているものとなっている。各モジュールの設計もそれぞれの得意分野を生かしたものになっており、有用性は高いものとなっていると思われる。個々の機能を統合し、システムとして完成すれば実用性の高い、面白いものになると思われる。</p>	
<p>開発者 からの メッセージ</p>	<p>開発成果の後継として開発されたベイジアンネットワークソフトウェアは、商用化後、毎年 20 社以上に利用され、さらに 2010 年から新たに開発されたビッグデータ時代に対応したユーザの行動モデリングを行うシステムは、情報推薦やサービス工学のためのデータ活用技術として、潜在クラス分析機能やクラス間の構造化モデルの構築が可能になりました。その成果は「コト」をモデル化し経験価値を向上する仕組みとして 10 社以上に提供され様々なビッグデータ関連プロジェクトに発展しています。(「ベイジアンネットワーク技術」、「サービス工学の技術」東京電機大学出版局)</p> <p>「コト」の価値を高めるための工学技術として、大規模に持続的に観測される人の行動系の電子データを活用することが期待されている現在、スーパークリエイター認定時のテーマであったユーザモデルを用いたパーソナライズド視聴システムのコンセプトは、スマートホンやタブレットの普及によって一層利用場面が広がってきています。さらに情報を適切に選択するだけでなく、「コト」を適切に制御するためにコミュニティやサービスを提供するチームの中での意志決定、行動支援技術に発展した技術開発、研究を進めています。</p> <p>関連 URL : <a href="http://staff.aist.go.jp/y.motomura/">http://staff.aist.go.jp/y.motomura/</a></p>	

(15) 和田 健之介 氏 (株式会社アントラッド 代表取締役)

和田氏は 2000 年度にも竹内郁雄 PM から天才プログラマー / スーパークリエイターと評価

<p>テーマ名</p>	<p>双方向通信型 3D ワールドシミュレーター (3D-NWS プロジェクト)</p>	
	<p>略歴</p>	<p>1957 年 新潟県生れ          1993 年 京都大学大学院 理学研究科 生物物理学専攻 博士課程 満期退学          1987 年～1990 年 富士通 (株) 国際情報社会科学研究所 研究員          1990 年～1993 年 中京大学 情報科学部情報科学科 助手          1993 年～2000 年 (株) ATR 人間情報通信研究所 客員研究員          2000 年～2002 年 I P A 未踏ソフトウェア創造事業に採択          現在 (株) アントラッド 代表取締役、総合研究大学院大学 葉山高等研究センター センター研究員</p> <p>【主な受賞と栄誉】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2003 年 情報処理学会 山内奨励賞 (共同受賞)</li> <li>・2004 年 情報処理学会 山内奨励賞 (共同受賞)</li> </ul>
<p>テーマ概要</p>	<p>平成 12 年度の未踏ソフトウェア・プロジェクトにおいて、ネットワークを通じてユーザが好きなようにオブジェクトをカットしたり、新規の 3D オブジェクトを追加して新たな 3D ワールドをリアルタイムで創造できるシステムを開発した。3D ワールドをよりリアルにするために衝突や落下などをその場で計算するための物理シミュレーション機構が搭載されている。</p> <p>本プロジェクトでは、このシステムをさらに改良して、ユーザがよりワールドの構築を容易にできるように支援する 3D モデラーや、キャラクターを単なるユーザの代理人 (アバター) として操作するだけではなく、ワールドの中で自立して行動できるように、視覚センサーや感情などを含む認知システムを導入する。</p> <p>また、本システムではネットワーク上で多くのオブジェクトの位置情報が飛び交うため、通信コストが極めて高くなる。同時に衝突や落下などの物理シミュレーションを行っているため、CPU 負荷も大きくなる。このため、通信帯域が狭い場合には、通信コストの削減と CPU の負荷分散が大きな課題となり、極めて複雑な環境の中での負荷分散などの問題にチャレンジする。</p>	<p><b>3D-NWS (3D Network World Simulator):</b></p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 初心者でもブラウザ上で簡単にインタラクティブな 3D コンテンツが制作可能</li> <li>■ 数フレームのポーズをつけるだけで滑らかなアニメーションを自動生成</li> <li>■ ブラウザ上にアイコンを配置するだけでキャラクターが自律的に動き回る Python スクリプトを自動生成</li> </ul> <p><a href="http://untrod.jp/">http://untrod.jp/</a></p>
<p>竹内 郁雄 PM からの評価</p>	<p>ネットワーク上で仮想世界や仮想現実の散策を楽しむといったソフトはいくつもあがるが、その完成度の高さがわずか数人の合宿を通じて月代りで上がっていくというのは、こういったソフト開発を日常的に激しく行っているゲームソフト業界の人々も驚くのではなからうか。</p> <p>このプロジェクトの成果の凄さは、簡易なわりにリアリティの高い物理シミュレーション、オブジェクトに対するスクリプト、自律エージェントの仮想センサー・知能エンジン・進化エンジン、さらにはネットワーク経由で複雑な仮想世界を共有するための通信制御が、それらとうまく融合していることである。これがこの 3D 世界にとって鬼に金棒であり、世界の深みを一挙に増している。このような統合ソフトは世界に類例がないと PM は信じている。</p> <p>このプロジェクトの PM をやらせてもらって本当に得をしたとお礼を述べたいくらいである。</p>	
<p>開発者からのメッセージ</p>	<p>日本原子力研究所のスーパーサイエンスセミナーにおいて小学生から高校生までを対象とした 3D-NWS セミナーを 4 回実施。文部科学省の ICT スクール 2004、2005、2006 において全国の高校生を対象とした合宿セミナーを実施 (<a href="http://itschool.nttts.co.jp/">http://itschool.nttts.co.jp/</a>)。2005 年度は京都府木津高校において、2006 年度は京都府立京都すばる高校において、3D-NWS を活用した通年授業を実施。</p> <p>現在は、未踏プロジェクトで開発した、コンテンツ制作統合環境: 3D-NWS の普及や、ゲノム情報解析システムの開発を行っています。特にゲノム情報解析については、総合研究大学院大学: 葉山高等研究センターのセンター研究員として、スーパーコンピュータなどを活用した高次元ゲノム解析に取り組んでいます。超並列マシンの計算パワーを生かしつつ、結果をビジュアルかつ直感的に把握できるシステムの開発を行っています。</p> <p>関連 URL : <a href="http://untrod.jp/">http://untrod.jp/</a></p>	