2006 年度上期【未踏本体】「スーパークリエータ」

2006 年度上期は 243 件の応募（提案テーマ数：143 件）から 32 件を採択して事業を実施し、このうち下記の 9 名について担当プロジェクトマネージャー（PM）から「スーパークリエータ」の評価を得ました。

１．スーパークリエータ認定者（敬称略、50 音順）

- 池長　慶彦　　（並木　美太郎 PM）
- 伊藤　冬子　　（河野　恭之 PM）
- 遠藤　拓己　　（北野　宏明 PM）
- 首藤　一幸　　（並木　美太郎 PM）
- 角　康之　　（河野　恭之 PM）
- 天白　進也　　（河野　恭之 PM）
- 野村　直之　　（黒川　利明 PM）
- 保呂　毅　　（美馬　義亮 PM）
- 松村　郁生　　（ディビット・ファーバーPM）

２．2006 年度プロジェクトマネージャー（敬称略）

北野　宏明：株式会社ソニーコンピュータサイエンス研究所　取締役副所長
黒川　利明：株式会社 CSK　CSK フェロー
高田　浩和：株式会社ルネサステクノロジ　システムコア技術統括部　CPU コア開発部
千葉　　滋：東京工業大学大学院　情報理工学研究科　助教授
並木　美太郎：東京農工大学大学院　共生科学技術研究部　助教授
David J. Farber（ディビットファーバー）：Distinguished Career Professor of Computer Science and Public Policy Carnegie Mellon University
ウィリアム　齋藤：株式会社フォーバル　取締役副社長
大川　恵子：株式会社スクールオンインターネット研究所　代表取締役所長
河野　恭之：奈良先端科学技術大学院大学　情報科学研究科　助教授
美馬　義亮：公立はこだて未来大学　情報アーキテクチャ学科　助教授

（注１）PM の所属・役職は、2006 年度の事業修了時点での所属・役職です。
（注２）北野宏明 PM から並木美太郎 PM の 5 名は、2005 年度から継続の PM です。

※ 以下に記載した各採択者の所属・役職は、事業修了時点の情報を基本とし、その後変更が確認されたものは更新してあります。

（1） 池長 慶彦　氏（ソニー株式会社）

テーマ名	実ネットワークに適応するオーバレイマルチキャスト放送基盤 （開発代表者。共同開発者の首藤一幸氏もスーパークリエータに認定）

略歴

1982 年　東京都生れ

2004 年　早稲田大学　理工学部　情報学科　卒業
2006 年　早稲田大学大学院　理工学研究科情報・ネッワーク専攻卒業
現在　　ソニー株式会社

テーマ概要

実ネットワーク上で、強力/大規模/高価な配信サーバやコンテンツ配信ネットワーク（CDN）が不要となり、極めて安価に大規模な放送を行うことを可能とし、視聴者の PC においても映像や音声の中継を行う放送基盤ソフトウェアを開発。

並木 美太郎 PM からの評価

大学におけるネットワーク研究は P2P が花盛りである。猫も杓子も P2P の観を呈しているが、どれくらいインパクトのある内容を持っているかは疑問を感じることが少なからずある。その理由は、明確な応用を持った上で各種方式を考察していないこと、それから評価のほとんどは実用に即しているか不明なパラメータとシミュレータで評価しているため、実用上有用かどうかが判断できないのである。

本プロジェクトは、産学の共同で行われた。アルゴリズムの発案、検討、ソフトウェアの実装は学の代表者が行い、評価実験の立案などはベンチャー企業の共同研究者がデータで行った。ソフトウェアの開発目標も企業が要求しているライブ配信となっており明確である。特に 1 万ノードが参加可能な目標は野心的であり、実用的に魅力的なことから採択した。

ノード管理、データ配送管理など各種アルゴリズムを検討し実装した上で、実際に実ネットワーク上で実験を行い方式の有効性を実証した。また、PlanetLab 上で本ソフトウェアを動作させ地球規模の広域ネットワークでも実行できることを示したこと、実ネットワークを模した帯域を制御したクラスタ上で最大 10000 ノードでの動作を検証した。これらの結果から、実ネットワーク上でも十分な配信性能を持っていることが期待できる。本プロジェクトは、未踏性も高い上実用的な水準に達しており、スーパークリエータに相応しいと判断し高く評価する。

池長君は、本プロジェクトにおいて、マルチキャストシステム、大規模実験用ノード群制御システム、可視化ツール・機能などのすべての実装、セグメント転送スケジューリングアルゴリズムの検討・実装・試験、隣接ノード数調整アルゴリズムの検討・実装・試験を行った。大学の利点である、モデル化およびアルゴリズムの発案・実装を担当し、その能力を十二分に発揮したと考える。

開発者からのメッセージ

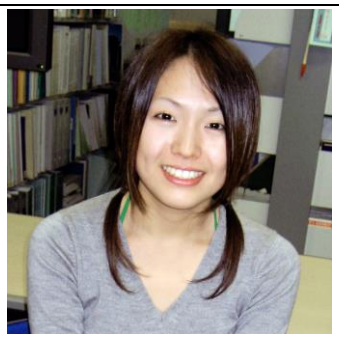
開発成果をウタゴエ社のライブ配信ソフトウェア Ocean Grid に組み込みました。ソリューションとしての商用化や Looc などのコミュニティサイトでの活用を進めているほか、誰でも大規模な配信ができるサービス Channel.is では視聴側だけでなく、配信側ツールの配布も行っています。

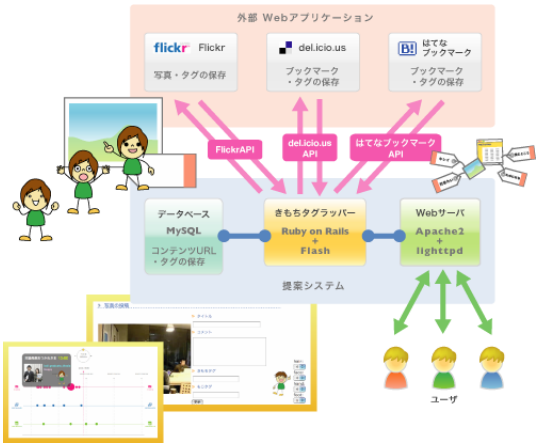
開発したソフトウェアはウタゴエ社から実用化していく予定です。

今後も本ソフトウェアの更なる性能向上に向けて、研究開発を続けていきたいと思っています。

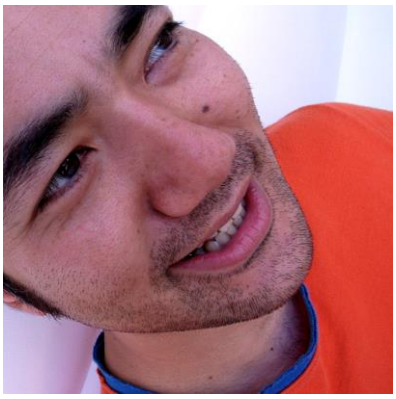
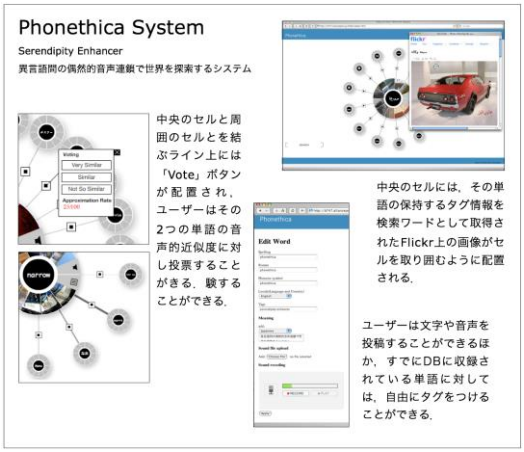
関連 URL：Looc - http://looc.jp/
Channel.is - http://channel.is/
ウタゴエ社 - http://www.utagoe.com/

（２） 松村（伊藤）冬子　氏（青山学院大学　理工学部 助教）

テーマ名	ふんいきロギング　-あの日あの時あの感じ- （開発代表者。共同開発者の天白進也氏もスーパークリエータに認定）	
	略 歴	1984 年　奈良県生れ 2005 年　同志社大学 工学部 知識工学科 3 年次修了(飛び級入学) 2007 年　同志社大学 大学院工学研究科 知識工学専攻 博士前期課程 修了 2010 年　同志社大学 大学院工学研究科 知識工学専攻 博士後期課程 修了。博士（工学)。 2010 年-2011 年　同志社大学 PD/日本学術振興会特別研究員(PD) /Visiting Researcher, IBM T. J. Watson Research Center. 2011 年　国立情報学研究所 特任研究員 2013 年　青山学院大学理工学部 助教

テーマ概要	Web や PC 上に散在する情報を有効利用するためには、ユーザがその情報を取得・記録した時点での感情や利用意図などの主観を想起することが重要であると考える。そこで本プロジェクトでは、特にコンテンツへのアノテーション時の主観を記録し、それをキーとして情報提示や検索を行い、埋没している情報の取得・記録時の主観の再体験によってそれらの情報の有効利用を図ることが目的である。	
河野　恭之ＰＭからの評価	本開発成果はWebページをブックマークする、ビデオクリップを入手または撮影するといったユーザの日常的な記録行為の中で、その行為に至る文脈を記録情報にアノテーションする機能をWebベースの種々のサービスに付加できるものであり、ユーザは記録行為時点での記録者の状態（感情・モチベーションなど）を再体験・追体験するための枠組となっている。 当初は全サービスを自前で提供するという目標であったが、flickrやYouTube など既存のWebベースサービスのラッパーとして実装することで、これらの既存サービスが持つ膨大なコンテンツとタグ情報と共に、本開発成果の機能であるより主観的なアノテーション情報をユーザは利用できる。 試行錯誤を繰り返した末に、効率的に目標達成に至るラッパー形式の実装を見いだし、その後驚異的な「追い上げ」を見せて提案時の目標のほとんどを達成してしまった。開発成果の適用範囲も広範囲であり、普及可能性も提案時より向上している。必要な機能の取捨選択の適切さ、本質的な機能を見極めてからの粘りに感服すると共に、スライドやポスターのデザインやキャッチコピーを創り出すセンスも評価したい。	
開発者からのメッセージ	写真や動画、スケジュール、ブックマークなど Web 上にある体験記録にきもちタグとアバターで感情や意思等の情報を付与することで、思い出を振り返るときにその気持ちを蘇らせることを目指しています。体験記録、タグ、アバターは、Flickr やはてなブックマークなど、皆さんがいつもお使いのサービスに保存できます。現在は、対応サービスを増やすための取り組みや、インタフェースの改善などを行っており、なるべく早く外部公開する予定です。 未踏の開発期間が終了してからは、博士課程に進学し、開発と並行して、学術研究における開発成果の意義や位置づけ、評価を考えることが多くなりました。現在は提案システムで利用しているアバターの妥当性や、非言語インタフェースとしての有効性の検証を行っています。さらに次のステップとしては体験記録と主観情報を合わせて閲覧することがメタ認知の促進支援に繋がるのではないかと考えています。最後に開発期間を通じて得たことですが、様々な開発者の方々との交流が本当に大事だと感じました。現在も OG として未踏のイベントに積極的に参加し、知り合った開発者や研究者の皆さんとの交流や議論を楽しんでいます。	

（3） 遠藤　拓己　氏（メディアアーティスト）

テーマ名	Phonethica -Serendipity Enhancer-異言語間の偶然的音声連鎖で世界を探索するシステム	
	略 歴	1971 年　神奈川県生れ 1995 年　国立音楽大学音楽学部卒業 2002 年　文化庁派遣芸術家在外研修員（英国・フランス・インド） 2003 年　仏外務省招聘作曲家（フランス） 2004 年　財団法人ポーラ美術振興財団在外研修員（フランス） 【主な受賞と栄誉】 2005 年 The Artist in Berlin Programme of the DAAD (DAAD) 2006 年 Aschberg Bursaries (UNESCO) 2007 年 MapXXL-Pepinieres Europeennes pour Jeunes Artistes (EU)
テーマ概要	2006 年時点、6000 種とも 7000 種ともいわれる地球上の言語のうちの、50%から 90%が今世紀中にも消滅するという。 Project Phonethica は、私たち人類の言語の、特にその音声的な特質を媒介に言語の世界の多様性を探るプロジェクトであり、今回は、現行のアプリケーションとをシームレスに統合するユーザー参加型のウェブシステムを新たに構築。	
北野　宏明ＰＭからの評価	異言語間の音韻の近似性など感覚的に興味を覚える切り口から絶滅危惧言語というテーマを展開し、Phonethicaという独自の世界を創造した。音韻の偶然の一致から異言語を結びつけるPhonethicaの世界は、アートとして興味のある方向性を確立し、文化人類学的にインパクトを持ちうる着想である。このような世界を創造した力はスーパークリエータに値する。 また、WEB に連動し世界中から音韻情報・言語情報を集めるメカニズムを構築しつつあり、これが大きなうねりとなることが期待される。	
開発者からのメッセージ	2006 年度未踏事業では、前年度同事業の支援により開発した「異言語間の偶然的音声連鎖で世界を探索するためのアプリケーション“Phonethica System”」を拡張し、ユーザー参加型のウェブサイト「Phonethica Web System」を構築した。 本システムは今後“世界言語/文化情報ハブ”として機能し、「2 週間に 1 つ」（UNESCO. 2003）という現在の言語消滅の速度を少しでも緩和させることで、人類の文化的多様性の保全及び持続可能な発展に積極的に寄与する。 なお、プロジェクトは現在、NPO 法人「NPO Phonethica」に移管された。 開発者は 2008 年 4 月に株式会社ディヴィデュアルを共同設立し、代表取締役に就任。 株式会社ディヴィデュアル　http://dividual.jp ヘコむを楽しむウェブコミュニティ『リグレト』: http://rigureto.jp	

（4） 首藤　一幸　氏（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）

テーマ名	実ネットワークに適応するオーバレイマルチキャスト放送基盤 （共同開発者。開発代表者の池長慶彦氏もスーパークリエータに認定）	
	略 歴	1973 年　神奈川県生れ 1996 年　早稲田大学 理工学部 情報学科　卒業 1998 年　早稲田大学 メディアネットワークセンター 助手 2001 年　早稲田大学 大学院理工学研究科 情報科学専攻 博士後期課程　修了 2001 年　産業技術総合研究所　研究員 2006 年　ウタゴエ株式会社 取締役最高技術責任者 2008 年 12 月　東京工業大学 大学院情報理工学研究科　准教授 博士（情報科学） 【主な受賞と栄誉】 2006 年　SACSIS2006　最優秀論文賞 2007 年　情報処理学会　平成 18 年度　論文賞 2008 年　Tech Venture 2008（CNET Networks Japan 主催、 ウタゴエ社が受賞） 2008 年　情報処理学会　平成 19 年度　山下記念研究賞 2010 年　平成 21 年度 船井学術賞 2010 年　平成 22 年度 東工大挑戦的研究賞 2012年　平成24年度 科学技術分野の文部科学大臣表彰　若手科学者賞 2013年　情報処理学会　2012年度 長尾真記念特別賞
テーマ概要	実ネットワーク上で、強力/大規模/高価な配信サーバやコンテンツ配信ネットワーク（CDN）が不要となり、極めて安価に大規模な放送を行うことを可能とし、視聴者の PC においても映像や音声の中継を行う放送基盤ソフトウェアを開発。	
並木 美太郎 PM からの評価	主な理由は、代表者の池長君と同じである。 本プロジェクトは、二人のうちどちらかが欠けても達成できなかったであろう。首藤君は方式の策定、実験の立案、ノード群制御システムの設計、PC クラスタ利用の立案、PlanetLab 利用の立案・準備、実地試験の立案・機会の提供を行った。大学の池長君では実現不可能な部分を補完した。特に、企業の環境を有効に活用し、各種パラメータの設定などについて実用的側面を考慮できたこと、実ネットワークでの評価は企業ならではの強みである。 本プロジェクトが成功した理由の一つとして、過去の経験や知識をそのまま使うのではなく、反省や再考した上で新しいアイデアを生み出せるよう池長君を導いたことがあげられる。また、各種実験の立案やノード群制御などの担当部分に「首藤節」が垣間見える。今後もさらなる発展と成長を期待したい。	
開発者からのメッセージ	開発成果をウタゴエ社からライブ配信ソフトウェア UG Live として御提供しており、各所で御利用頂いております。 ・ウタゴエ社 - http://www.utagoe.com/	

2006.上 本体

（５）角　康之　氏（京都大学大学院 情報学研究科 准教授）

テーマ名	互いの視点に「書き込む」ことによる体験共有支援システムの開発

略歴

1968 年　神奈川県生れ

1990 年　早稲田大学理工学部電子通信学科　卒業
1995 年　東京大学大学院工学系研究科情報工学専攻　修了、博士（工学）
1995 年-2003 年　（株）国際電気通信基礎技術研究所（ATR）研究員（2000 年から主任研究員）
2003 年-現在　京都大学大学院 情報学研究科 助教授（2007 年から准教授）

【主な受賞と栄誉】
2001 年 10 月　Best Paper Award by the 2001 WI/IAT Joint Conference (WebIntelligence and Intelligent Agent Technology)
2006 年 4 月　平成 18 年度科学技術分野の文部科学大臣表彰 若手科学者賞
2007 年 5 月　情報処理学会平成 18 年度長尾真記念特別賞

テーマ概要

複数のユーザがそれぞれ興味を持った対象やシーンを撮影した写真データを無線通信により実時間で共有し、それらの写真の上に文字や絵を書き込めるシステム PhotoChat を開発した。単なる写真の共有だけでなく、創造的・発展的なコミュニケーションを支援するために、互いのアクティビティ（誰がどの写真を閲覧し、どの写真への書き込みが多いか）を直感的に可視化する機能や、写真整理のためのハイパーリンク機能を実現した。また、継続的なコミュニケーションを支援するために、PhotoChat データを閲覧・編集するための簡易的な blog システムも開発した。

PhotoChat:
写真とコメントの共有によるチャットシステム
写真を撮って、その場でメモ！その場で共有！！

河野　恭之ＰＭからの評価

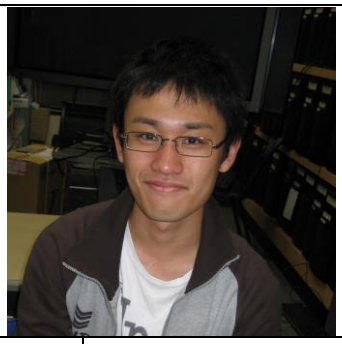
開発成果は「撮影された写真に書き込みをする」という極めてシンプルなインタフェースとして実現されており、よく考えて本質的な機能に絞り込んで作り込まれた体験記録・知識共有環境であることが使用すればするほど認識させられ、ほぼ完成の域にある。本開発成果の秀逸さは実装するべき機能の取捨選択を含むインタフェースデザインに寄っており、本質的な機能を見極め、開発を主導した代表者をスーパークリエータと評価する。

開発者からのメッセージ

PhotoChat は、デジカメや手帳のように日常的に利用される道具を目指して開発されたものです。日常的な道具にするためには、専用端末の開発や、あるいは通常のデジカメに PhotoChat が組み込まれることが望ましいと思っており、現在はその実現可能性を模索しています。その一方で、PhotoChat と連携する blog システムの開発や、また、音声記録・再生による体験共有支援の機能拡張に取り組んでいます。システムは段階的に公開していく予定なので、プロジェクトのホームページ（http://www.ii.ist.i.kyoto-u.ac.jp/photochat/）をご覧ください。

関連 URL：http://www.ii.ist.i.kyoto-u.ac.jp/~sumi/index-jp.html

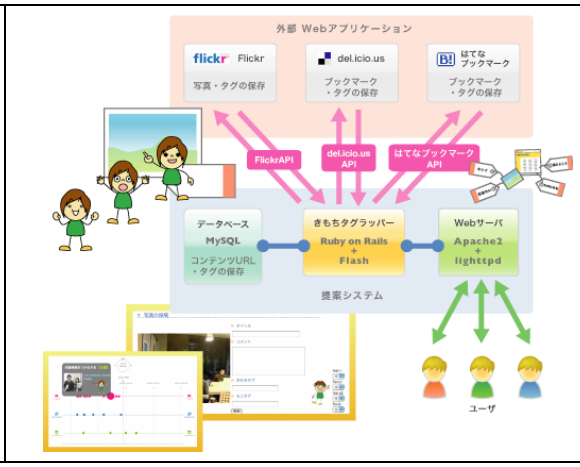
（６）天白 進也　氏（同志社大学大学院　工学研究科　知識工学専攻）

<table>
<tr><td>テーマ名</td><td colspan="2">ふんいきロギング　-あの日あの時あの感じ-
（共同開発者。開発代表者の伊藤冬子氏もスーパークリエータに認定）</td></tr>
<tr><td>  </td><td>略

歴</td><td>1984 年　兵庫県生れ

2004 年　同志社大学工学部知識工学科　卒業

現在　　同志社大学大学院工学研究科 知識工学専攻
修士課程</td></tr>
<tr><td>テーマ概要</td><td colspan="2">Web や PC 上に散在する情報を有効利用するためには、ユーザがその情報を取得・記録した時点での感情や利用意図などの主観を想起することが重要であると考える。そこで本プロジェクトでは、特にコンテンツへのアノテーション時の主観を記録し、それをキーとして情報提示や検索を行い、埋没している情報の取得・記録時の主観の再体験によってそれらの情報の有効利用を図ることが目的である。

  </td></tr>
<tr><td>河野 恭之ＰＭからの評価</td><td colspan="2">本開発成果はWebページをブックマークする、ビデオクリップを入手または撮影するといったユーザの日常的な記録行為の中で、その行為に至る文脈を記録情報にアノテーションする機能をWebベースの種々のサービスに付加できるものであり、ユーザは記録行為時点での記録者の状態（感情・モチベーションなど）を再体験・追体験するための枠組となっている。
当初は全サービスを自前で提供するという目標であったが、flickrやYouTube など既存のWebベースサービスのラッパーとして実装することで、これらの既存サービスが持つ膨大なコンテンツとタグ情報と共に、本開発成果の機能であるより主観的なアノテーション情報をユーザは利用できる。
試行錯誤を繰り返した末に、効率的に目標達成に至るラッパー形式の実装を見いだし、その後驚異的な「追い上げ」を見せて提案時の目標のほとんどを達成してしまった。開発成果の適用範囲も広範囲であり、普及可能性も提案時より向上している。
共同開発者である天白君は、本開発成果の核であるストリームデータへのアノテーションを担当し実現した。他の開発要素についても開発代表者と議論の末に必要な機能を取捨選択し提案システム実現に至った設計・実装力を評価したい。</td></tr>
<tr><td>開発者からのメッセージ</td><td colspan="2">写真や動画、スケジュール、ブックマークなど Web 上にある体験記録にきもちタグとアバターで感情や意思などの情報を付与することで、思い出を振り返るときにその気持ちを蘇らせることを目指しています。体験記録、タグ、アバターは、Flickr やはてなブックマークなど、皆さんがいつもお使いのサービスに保存できます。現在は、対応サービスを増やすための取り組みや、インタフェースの改善などを行っており、なるべく早く外部公開する予定です。

現在は修士課程での研究を行っております。未踏での開発内容とは関係ない分野ですが、開発期間中に得た経験、技術は現在の研究にも生かされていると思います。最近は、社会学や心理学に興味があり、新しい視点から技術、社会の動向をとらえ、いろんなアプリケーションを作っていこうと考えています。

関連 URL：http://pakpak.jp</td></tr>
</table>

（7）野村　直之　氏（メタデータ株式会社　代表取締役社長）

テーマ名	Web ベースの医療情報システムの要求開発 ～メタデータ抽出応用へ

略歴

1962 年　東京都生れ
1984 年 東京大学工学部計数工学科・数理専修 卒業
1984 年-1996 年 NEC C&C 情報研究所、1991-3：EDR (ICOT)、1993-4 MIT AI Lab.
1997-2001 年　ジャストシステム開発本部；　2005 年- 慶應大 SFC 研・上席所員
2001 年-　法政大学イノベーションマネジメント研究科 (現在客員教授)
2003-2005 (株)リコー　ソフトウェア研開本(欧州共同研究)
現在　メタデータ株式会社 代表取締役社長

【主な受賞と栄誉】
1989 年　情報処理学会学術奨励賞
2001 年　AAAI 主催 ICCBR2001 にて
ICCA (Innovative Customer-centered Computer Application) 賞
2002 年　情報処理学会山下記念研究賞
2007 年　第 3 回マッシュアップ・アワードにて"Mashupedia 賞"
2011 年　Interop2011 メタデータ社製品 SocialAD99 により、ベンチャー部門 "グランプリ"

テーマ概要

１．プロジェクト概要
・診療報酬請求用のコンピュータおよびソフト、いわゆるレセコンでは初めての Web ベース版を中心に、電子カルテ他と Web[2.0]ベースで連携した総合医療情報システムについて、一部プロトタイピングとその評価結果をフィードバックしつつ、要求開発を実施。
・[成功の秘訣] 医療事務の専門資格と長年の経験を備えた人物と毎日議論できる環
境を作り、ユーザの立場、視点にたった要求分析を徹底。
２．要求を扱うどの作業を対象にしているか
・患者情報、診療情報の入力に始まる医療情報処理の業務プロセス、制約の自動解
決、集計・統計分析、医事会計部門から外部への情報出力。

黒川利明 PM からの評価

「要求」そのものの開発を未踏プロジェクトとして応募したのは、これが初めてである。ソフトウェア開発での要求開発の重要性を訴えるだけでなく、実践で示そうという着眼点が優れている。また、実社会において大きな課題となっている医療レセプトを取り上げて、魅力的な要求開発を実際に行ったのは、今後の波及効果が大きい。さらに、要求開発環境において、Wiki や SNS（Social Network System）など革新的な要素を取り入れただけでなく、「ペア要求開発」及び「アナロジー要求開発」という手法を作り出したのは、期待以上の成果だった。

開発者からのメッセージ

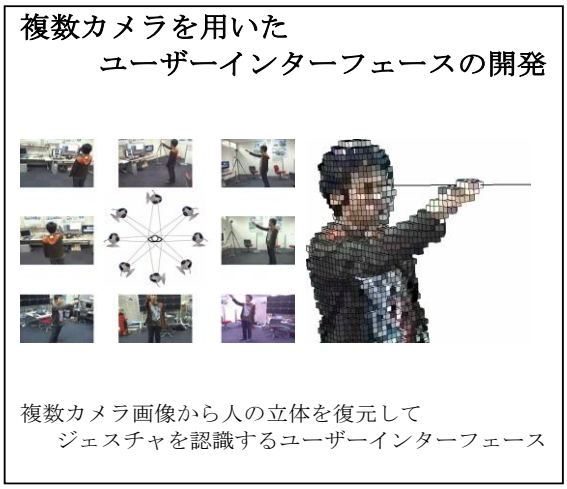
医事会計システムを"卒業"した後、メタデータ(株)は、社名本来のメタデータ自動抽出エンジンと、その応用サービスの事業化にシフトしました。自然言語処理の要素技術に、Web 3.0 の本命と言われるセマンティック・サービスの開発と市場開拓に邁進しています。
ビジネスモデルは、BtoB, BtoC で役立つ有用なサービス(例：口コミを解析して法人や個人の競争戦略を描く"ポジション・マッパー")を自社ならびに WebAPI 提供先の 3rd party で開発し、使ってもらいつつ、その企業向け版を販売、代理店へ供給するものです。

6 回連続で Mashup Award に参加し、協賛 API を提供しています。恒例の 5W1H メタデータ（個人情報）抽出 API に加え、文脈上で積算して-3.00 から+3.00 まで 601 段階の肯定度・否定度を識別する高精度のネガポジ判定 API、感情解析 API(好悪、悲喜、怒怖)、そして、汎用の意味検索を専門特化させた「したいこと検索 API」を提供しています。　（2012 年 10 月時点）

関連 URL：http://www.metadata.co.jp
https://www.facebook.com/realtime.crm

2006.上 本体

（８）保呂　毅　氏（株式会社野村総合研究所　情報技術本部）

テーマ名	複数カメラを用いたユーザーインターフェースの開発	
	略 歴	1983 年　大阪府生れ 2005 年　京都大学　工学部　情報学科　卒業 2007 年　東京大学大学院　情報理工学系研究科　創造情報学専攻　修了 現在　株式会社野村総合研究所 【主な受賞と栄誉】 2007 年　東京大学大学院 情報理工学系研究科 研究科長賞
テーマ概要	複数カメラからの画像を用いて、視体積交差法によって人の立体形状を復元し、その立体形状をもとに手招きや、パンチやキック、ジャンプなどを認識できるユーザーインターフェースプラットフォームを開発。	 複数カメラ画像から人の立体を復元して ジェスチャを認識するユーザーインターフェース
美馬　義亮ＰＭからの評価	本システムは、対象物にセンサーをつけることなく3次元立体の動きを立体的に知ることができるものである。このセンシングのアイデア自体は既知のものであったが、安価な市販のWEBカメラを複数用いて、リアルタイムに動作する立体形状認識システムを、高速化、高機能化を並行して進め、着実にパッケージにまとめた。 また、このパッケージを用いた複数のアプリケーションプログラムを提示し、本システムの有効性を示すことに成功した。社会の中にまだ定着していない新たな概念にもとづくプロジェクトを完了し、今後の飛躍的な可能性を秘めた成果を得たことを持ってスーパークリエータとしたい。	
開発者からのメッセージ	手に何も持たずに身振りだけで情報世界にアクセスできる、そんな未来のユーザーインターフェースを目指して本開発を行っていました。関連 URL にてソフトウェアや動画を公開していますので、ご興味のある方はご覧ください。 私自身は、2007 年 3 月に大学院を無事修了し、現在は野村総合研究所に勤めております。 関連 URL：http://www.jsk.t.u-tokyo.ac.jp/~horo/	

（9）松村 郁生　氏（日本アイ・ビー・エム株式会社）

テーマ名	End-user Initiated Light-weight Semantic Web Services Platform （エンドユーザ主導軽量セマンティック Web サービスプラットフォーム）

略歴

1983 年　三重県生れ

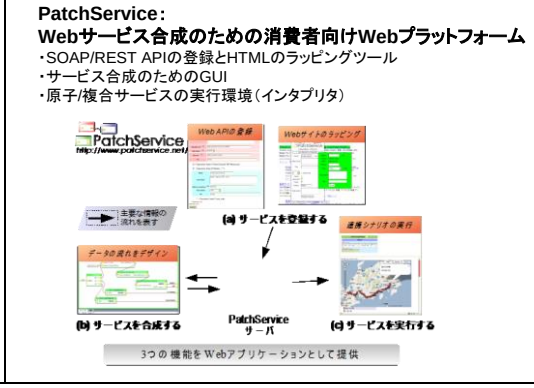
2006 年　京都大学 工学部 情報学科　卒業
2008 年　京都大学 大学院 情報学研究科 卒業
2008 年　日本アイ・ビー・エム株式会社 入社

現在 日本アイ・ビー・エム株式会社 東京基礎研究所

テーマ概要

非専門家の利用を想定した Web サービス合成のためのビジュアルプログラミングモデル（パッチワーク）を開発し、(a)Web サービスの登録、(b)サービス連携シナリオのグラフィカルな作成、(c)連携シナリオの解釈実行をすべて Web ブラウザで行うことができるシステム(PatchService)のプロトタイプを構築した。

Web 上、コミュニティーベースで API を登録・管理することで、WSDL の提供されない REST 形式の Web サービスや、一般の Web ページからの情報抽出処理も自動実行可能となり、さらにこれらをユーザが組み合わせることで Web 上の様々な機能を実現することが可能となる。



ディビット・ファーバーPMからの評価

The substance of the effort: The project titled "End-user Initiated Light-weight Semantic Web Services Platform" was clearly the best planned and executed project of the 2006 efforts I managed. In fact based on my experience it was one of the best focused and executed projects undertaken by people of that age and experience. The notions that underlie Semantic Webs are very important for industry but are mostly beyond the capability of the average end user. This effort went down a path of flexibility, the Patch Service model which could contribute to the use of Semantic Webs.
The substance of the results: The project delivered all that was expected and indeed much more than I expected. The substance of the system design and the implementation of the prototype was at least at a level I would have expected from a considerably more mature group. Clearly the group worked well together and was lead by Matsumura in a very professional manner.
The excellence of the exposition: Matsumura did a spectacular job of presenting the work and answered with clarity and maturity questions raised. He was aware of the limitations of what they had done to date and understood what was needed to advance this effort into the commercial　product arena.　He was clearly a person who one would expect to become a major player in the Japanese IT industry given proper guidance and help.
I believe that designating Matsumura as one of the 2006 super-creators is not only well deserved but will be a major help in advancing his future. I would be happy to help his future in any way I can.　He deserved it.

【参考和訳】取り組み自体について：「エンドユーザ主導軽量セマンティック Web サービスプラットフォーム」は今年私が扱った取り組みのなかで、明らかに最もよく計画され実行されたプロジェクトであった。より具体的に、私の経験上、このプロジェクトは彼らのような年齢と経験をもつ人々によるプロジェクトの中で、最もよくフォーカスされ実行されたプロジェクトのひとつである。セマンティック Web の基礎となる考え方は産業にとって非常に重要であるが、たいてい平均的なエンドユーザにとってはこれを使いこなすのは難しい。彼らの取り組みは、柔軟性を重視し、PatchService モデルによってセマンティック Web の実用に貢献することを目指した。取り組みの成果について：このプロジェクトは私の期待をはるかに上回る成果を達成した。成果であるプロトタイプのシステム設計と実装は、少なくとも、彼らよりかなり成熟したグループに期待されるレベルであった。このグループは明らかによく連携して機能し、松村氏によって非常に専門的な手法でリードされた。
成果の説明について：松村氏のプロジェクトの成果発表には目覚しいものがあり、挙げられた質問に対しては明確で賢明な説明を行った。彼はこれまでに実現できた成果に対する限界を認識しており、この成果をビジネスの場で事業化するためには何が必要であるかを理解している。彼は明らかに、適切な指導と援助の下に、日本の IT 産業の主要なプレーヤーとなることが期待される。以上より、松村氏は「スーパークリエータ」に値する。
松村氏をスーパークリエータとして認定することは、彼がそれに値するだけでなく、彼の今後の活躍の助けになると信じている。どのような形であれ、私は彼の今後の活躍を支援できることを嬉しく思う。

開発者からのメッセージ

2006 年度上期未踏ソフトにおける PatchService プロジェクトの開発成果は 2006 年 2 月末に http://www.patchservice.net/ にてαバージョンとして公開しました。同時期に開催された「京都大学 ICT イノベーション 2007」に出展し大変好評を頂いた他、IPAX 2007 への出展も予定しています。また、PatchService の携帯端末インタフェースとコミュニティー形成支援機能に関して、2007 年度 I 期の未踏ソフト事業として開発が始まりました。

現在、夏ごろに予定している PatchService のβバージョンの公開に向けて不具合の改善とコアコンテンツの開発を行っています。また、開発成果のコア機能の 1 つであるパッチワークをベースに、Web を通して蓄積されるラフなメタデータを利用した Web サービス合成についての研究開発を行っています。

関連 URL：http://www.ai.soc.i.kyoto-u.ac.jp/~matumura/