2006 年度下期【未踏本体】「スーパークリエータ」

2006 年度下期は 273 件の応募（提案テーマ数：178 件）から 44 件を採択して事業を実施し、このうち下記の 8 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）

- 安藤　英俊　　（高田　浩和 PM）
- 織田　英人　　（河野　恭之 PM）
- 海外　浩平　　（千葉　　滋 PM）
- 杉山　竜太郎　（美馬　義亮 PM）
- 鳥山　孝司　　（高田　浩和 PM）
- 中城　哲也　　（美馬　義亮 PM）
- 蓑輪　太郎　　（並木　美太郎 PM）
- 吉井　英樹　　（大川　恵子 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。

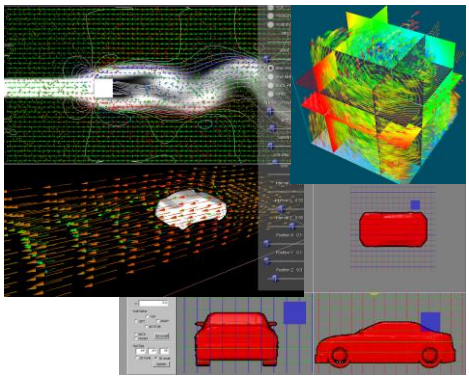
（1） 安藤　英俊　氏（山梨大学大学院　医学工学総合研究部　准教授）

テーマ名	GPU 上での CIP 法に基づく数値シミュレーション環境の開発 （開発代表者。共同開発者の鳥山孝司氏もスーパークリエータに認定）	
	略 歴	1963 年　東京都生れ 1990 年～1992 年 日本学術振興会特別研究員 1991 年 東京大学大学院工学系研究科 博士課程修了 1992 年 (株)オープンシステム研究所 1994 年 (株)トヨタケーラム 1997 年 山梨大学総合情報処理センター 助教授 2003 年 山梨大学大学院医学工学総合研究部 助教授 現在　　山梨大学大学院医学工学総合研究部 准教授 【主な受賞と栄誉】 1989 年　研究賞、IPSJ 2006 年　優秀研究発表賞、IPSJ

テーマ概要

本プロジェクトでは、一般の PC にも内蔵される身近で高性能な並列演算装置である GPU 上に、CIP 法に基づく本格的な数値シミュレーション環境を実装した。開発用件は主に以下の３点である。
・物体配置等のモデリングツール
・CIP 法に基づく高精度なシミュレーションコア
・高速・高品質な可視化ツール
これにより身近な PC 上で様々な数値シミュレーションを簡単に実行可能となった。また計算速度は CPU に比べ圧倒的に高速で、シミュレーション結果も GPU により高速・高品質に可視化することが可能である。

GPU上での統合数値シミュレーション環境：
モデリング、高速シミュレーション、高品質な可視化を実現



高田　浩和ＰＭからの評価

本プロジェクトでは、GPU をベクトル型並列演算装置として使用し、高性能な数値シミュレーション環境を実現した。応用範囲も広く、有用な技術であり、また学術的にも意義のある研究テーマであることから、今回の未踏プロジェクトで採択を行ったものである。地球シミュレータでも利用されている最新数値シミュレーション手法である　CIP 法を GPU 上に実装し適用することで、市販の PC を用いて数値シミュレーションを高速・高精度・安定的に解くことを可能にするなど、開発された成果は非常に有用なものとなった。ここで、GPU と CIP 法という最適とも言える組み合わせを見い出したのは安藤氏である。

本プロジェクトでは、GPU を用いた数値シミュレーション結果の高度な３次元可視化技術についても開発を行っており、数値シミュレーション結果をただちに表示できる点で GPU のメリットを最大限に利用したものとなっている。なかでも注目すべきは、数値シミュレーション結果を 2D/3D でリアルタイムに表示することの可能な可視化プログラムである。安藤氏の開発したこの可視化プログラムだけを見ても、非常に有用性の高いものとなっており、今回、開発されたプログラムについては、その完成度の高さに全く驚かされた。まさにスーパークリエータにふさわしい出来となっている。

近年の GPU の性能向上のスピードは、マイクロプロセッサ(※4)のそれを凌駕するものであるが、今回開発された技術が普及すれば、容易に入手可能なハードウェアを用いた高性能数値シミュレーションを誰もが利用できる環境が実現する。ゲームや CG 製作のみならず、その他の分野においても数値シミュレーションの活用と普及が一気に加速される可能性があり、今回開発された成果のインパクトは極めて大きい。

以上の理由から、安藤氏をスーパークリエータとして認定すべきと考える。

開発者からのメッセージ

プロジェクト期間内にシミュレーションのコア部分、可視化ライブラリ、環境設定・モデリングツールを開発し、一通りのシミュレーション環境として形にすることができました。

プロジェクト期間終了後まだ間もないですが、すでに次の段階へ向けて開発成果の拡張に取り組んでいます。シミュレーションコアに関しては大規模化への対応、より先進的な手法の実装に取り組んでいます。可視化についても様々な可視化手法への対応や大規模シミュレーションのための分散可視化を検討しています。

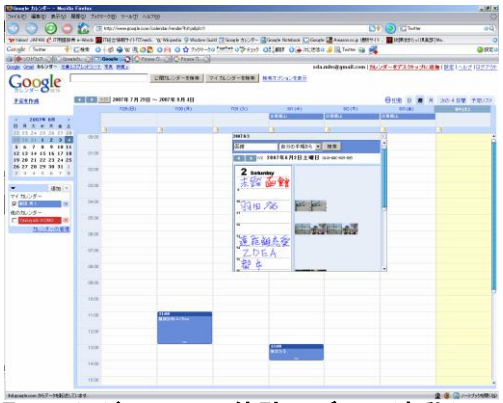
今後も学会や国際会議での発表だけでなく、展示会や各種イベント等でのデモンストレーションを通じて、様々な方々のご意見を頂きながら改良を加えてゆきたいと考えています。

関連 URL：http://live.yamanashi.ac.jp/

（２）織田　英人　氏（富士ゼロックス株式会社　研究技術開発本部/金沢医科大学 FDD-MB センター　協力研究員（兼務））

<table>
<tr><td>テーマ名</td><td colspan="3">スタイルフリーな統合日本語筆記環境の構築</td></tr>
<tr><td> </td><td>略

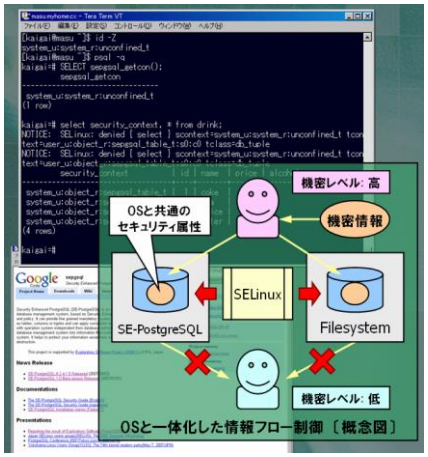
歴</td><td colspan="2">1981 年　石川県生まれ
2006 年　IPA 未踏ソフトウェア創造事業採択
2008 年　東京農工大学工学府　博士後期課程　修了
2008 年　株式会社 ACCESS　研究開発本部
2009 年　富士ゼロックス株式会社　研究技術開発本部
2011 年　金沢医科大学　FDD-MB センター　協力研究員(兼務)

【主な受賞と栄誉】
・2005 年　日立マクセル株式会社主催デジタルペンを利用した先端アプリケーションコンテスト特別賞
・2004 年度、2005 年度 東京農工大学産官学連携・知的財産センター 若手研究者によるベンチャービジネス創造研究開発プロジェクト 採択</td></tr>
<tr><td>テーマ概要</td><td colspan="2">現在、様々な手書き情報をデジタルデータとして扱う環境が提供されている。しかし、入力手段や管理手段の制約、閲覧環境の限定など、種々の機能的限界がその利便性を阻害し、普及には至っていない。我々は『スタイルフリー』と称して、これらの制約を取り払う環境の提案、具体的には、手書き文字列認識・検索ライブラリと、手書きアプリケーションの開発、手書きパタンデータベースの収集を行った。また、開発成果の有用性を示すことと、手書き情報環境を普及させることを目的として、開発成果の研究機関向け情報公開や商用化活動を行った。</td><td> 
手帳・スケジューラ・体験メディア連動システム</td></tr>
<tr><td>河野　恭之ＰＭからの評価</td><td colspan="3">提案時のアプリケーションが多種にわたっていたため、逆に完成度の高いアプリケーションの構築に目標を絞るようにした。ところが、本人は想定していた以上に開発力が高いだけではなくアイディアが豊富で、提案アプリケーションを結局すべて作っただけではなく、この技術を使って、大学生協への質問と回答のやりとりで有名な「生協の白石さん」の支援システムを作って実践してしまった。このようにアイディアと開発力だけではなく他の人も「巻き込む」実行力も兼ね備えており、スーパークリエータと認定する。</td></tr>
<tr><td>開発者からのメッセージ</td><td colspan="3">現在、ビジネスパートナーのポトス株式会社様と株式会社アイシンクス様を通して、本プロジェクトで開発した手書き文字列認識ライブラリのライセンシングビジネスを展開中です。現在、2,200 ライセンスを出荷しています。
今後は、関連研究機関へのライブラリの無償提供や共同研究など、アカデミックな分野へのアピールにも積極的に取り組み、『産学官連携によるイノベーションの創出』をテーマにビジネスと研究の両方のバランスをとりながら活動を続けていく予定です。

現在、金沢医科大学 FDD-MB センターが中心となって進めている、文部科学省・ほくりく健康創造クラスター「血液中の有核赤血球の回収・DNA 分析システムの開発」に参加しています。このプロジェクトは、国内 8 大学、研究機関、企業 8 社、50 人以上の研究者が参加する壮大なプロジェクトで、私の担当は、画像処理全般の研究開発です。未踏期間中は、学生の立場から取り組んでいた、『産学連携によるイノベーションの創出』に、今度は企業研究者としての立場から挑戦しています。

関連 URL：http://idm-world.com/FDD-MB/</td></tr>
</table>

（３） 海外　浩平　氏（HeteroDB, Inc / チーフアーキテクト 兼 代表取締役）

テーマ名	SELinux による PostgreSQL アクセス制御強化	
	略 歴	1978年　滋賀県生れ 2001 年　筑波大学　情報学類 卒業 2003 年　筑波大学大学院　経営・政策科学研究科 修了 2003 年～2017 年　日本電気株式会社勤務 （うち、2011 年～2013 年　NEC Europe, ltd 出向） 2017 年　HeteroDB 社　創業 【主な受賞と栄誉】 2014 年　日本 OSS 推進フォーラム『第 9 回 OSS 貢献者賞』受賞 2014 年　日本情報処理学会　『喜安記念業績賞』 受賞
テーマ概要	計算機上に”情報資産”を格納するための手段という点では、ファイルシステムもデータベースも同様である。 しかし、同じ”情報資産”を格納しているにも関わらず、これらのアクセス制御は全く独立に機能し、一元的に制御することは不可能であった。 本プロジェクトでは、PostgreSQL の機能強化を行い、SELinux をリファレンスモニタとして利用するアクセス制御機能を実装した。 成果物である SE-PostgreSQL を利用することで、OS/データベース双方に対するアクセス制御を、SELinux セキュリティポリシー下で一元管理し、情報フロー制御の枠組みに RDBMS を組み込むことを可能にした。	
千葉　滋 PM からの評価	開発成果のソフトウェアの質はもちろんのこと、普及に向けたドキュメンテーションの整備や国際的な広報活動など、「世界をめざす」プロジェクトにふさわしい成果であった。開発者は単に開発能力が高いだけでなく、開発したソフトウェアの普及のために、国際的なオープンソースコミュニティを巻き込んでの活動ができるなど、スーパークリエータとして認定できる。	
開発者からのメッセージ	未踏での開発成果を元にした SE-PostgreSQL 機能は、開発者コミュニティでの議論を経て PostgreSQL v9.1 の標準機能としてマージされた。 その後、PostgreSQL 周辺の開発へとのめり込み、FDW の機能拡張や CustomScan-Interface の標準化など一連の活動を経て Major Contributors の一人として認知されている。 2012 年以降はセキュリティ分野からヘテロジニアス・コンピューティング技術のデータベースへの適用へ活動の中心を移し、、GPU による PostgreSQL の高速化モジュール（PG-Strom）の開発に傾注。 だが、当時所属していた大手メーカーでの製品化を試みるも挫折。GPU を用いて高速かつ安価で使いやすいデータベースシステムの製品化を目指し、2017 年 7 月に HeteroDB 社を創業。 関連 URL：http://heterodb.com/	

2006.下 本体

（４） 杉山　竜太郎　氏（株式会社 LoiLo　 取締役）

テーマ名	一億総放送局化を実現するノンレンダリング映像ソフト“回向”開発	
	略 歴	1977 年　伊豆生れ 日本大学芸術学部映画学科映像コース　卒業 1999 年、株式会社　ＳＥＧＡ 2006 年　慶應藤沢イノベーションビレッジ（SFC-IV）入居 2006 年　ＩＰＡ未踏ソフトウエア事業採択 2007 年　ＩＴベンチャー企業育成・支援プログラム 2007 年、株式会社 LoiLo 設立　取締役就任 【主な受賞と栄誉】 ・2007 年　Microsoft Innovation Award 2007 優秀賞
テーマ概要	＜すべての想像者を創造者へ＞近年 YouTube や、にこにこ動画など、動画を手軽に公開できるようになりつつあります。しかし、肝心の動画を製作するには、市販や搭載されている動画編集ソフトでは操作が煩雑で動作も重く、不満に思っている人々が多くいます。また、デジカメや携帯など動画を撮影できるデバイスも増え、動画を扱ったことのない人々が、新たに動画に接するような機会も増えてくるものと考えられます。ノンレンダリング映像ソフト LoiLoScope は、子供からシニア、パソコンを苦手とする多くの女性までもがとにかく手軽に映像編集が楽しめるソフトウエアです。超高速な映像処理エンジンを開発、モードレスな直感的インタフェースを実現し、どんな操作をしても決して映像が止まらない。誰でも手軽に扱える新感覚映像ソフト LoiLoScope。 2008 年春登場です！http://loilo.tv/	
美馬　義亮ＰＭからの評価	映像処理をリアルタイムに処理することが可能な高速なエフェクタのライブラリを用いて、映像処理操作ためのユーザインタフェースをそのコンセプトを含めて開発した。一般家庭での利用から映像編集のプロフェッショナルまでを想定し、ズーミングや並列映像表示などの機能を取り入れることにより、上記ライブラリの自然な形で生かしてモードレスの、「さわった瞬間から使える」新しいユーザインタフェースコンセプトをデザインした。さらに、未踏プロジェクト期間中に、ほぼ事業化したといえる段階までプロジェクトを進展させた点が、スーパークリエータとして評価できる。	
開発者からのメッセージ	LoiLoScope は、子供からシニア、パソコンを苦手とする多くの女性までもがとにかく手軽に映像編集が楽しめるソフトウエアです。超高速な映像処理エンジンにより、モードレスな直感的インタフェースを実現し、どんな操作をしても決して映像が止まらない。誰もが触ったその瞬間から映像を楽しみながら制作できる新感覚映像ソフト LoiLoScope。これで、あなたもクリエイター!!! 株式会社 LoiLo は IPA(情報処理推進機構)の未踏ソフトウェア創造事業をきっかけに設立された会社で現在、Microsoft Innovation Award 2007 優秀賞を受賞しました！2007 年 4 月に設立されたまだまだこれからの若い会社ですが、一緒にやっていく仲間を募集しています。一緒に次世代のサービスで世界を楽しく！詳細は ryu@loilo.tv までまってます。 関連 URL：http://loilo.tv	

（５） 鳥山　孝司　氏（山梨大学大学院　医学工学総合研究部　助教）

テーマ名	GPU 上での CIP 法に基づく数値シミュレーション環境の開発 （共同開発者。開発代表者の安藤英俊氏もスーパークリエータに認定）

略歴

1974 年　愛知県生れ
1997 年　山梨大学工学部機械システム工学科　卒業
1999 年　山梨大学大学院工学研究科機械システム工学専攻　修了
2007 年　山梨大学大学院医学工学総合教育部情報機能システム工学専攻　修了
1999 年-2003 年　山梨大学工学部　助手
1994 年-2006 年　山梨大学大学院医学工学総合研究部　助手
現在　山梨大学大学院医学工学総合研究部工学学域情報システム系助教

テーマ概要

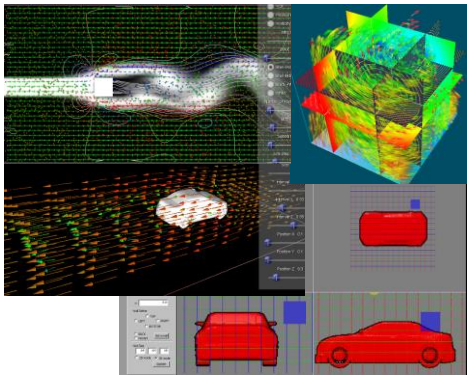
本プロジェクトでは、一般の PC にも内蔵される身近で高性能な並列演算装置である GPU 上に、CIP 法に基づく本格的な数値シミュレーション環境を実装した。開発用件は主に以下の３点である。

・物体配置等のモデリングツール
・CIP 法に基づく高精度なシミュレーションコア
・高速・高品質な可視化ツール

これにより身近な PC 上で様々な数値シミュレーションを簡単に実行可能となった。また計算速度は CPU に比べ圧倒的に高速で、シミュレーション結果も GPU により高速・高品質に可視化することが可能である。

GPU上での統合数値シミュレーション環境：

モデリング、高速シミュレーション、高品質な可視化を実現



高田　浩和ＰＭからの評価

本プロジェクトでは、GPUをベクトル型並列演算装置として使用し、高性能な数値シミュレーション環境を実現した。応用範囲も広く、有用な技術であり、また学術的にも意義のある研究テーマであることから、今回の未踏プロジェクトで採択を行ったものである。地球シミュレータでも利用されている最新数値シミュレーション手法である　CIP法をGPU上に実装し適用することで、市販のPCを用いて数値シミュレーションを高速・高精度・安定的に解くことを可能にするなど、開発された成果は非常に有用なものとなった。

近年のGPUの性能向上のスピードは、マイクロプロセッサのそれを凌駕するものであるが、今回開発された技術が普及すれば、容易に入手可能なハードウェアを用いた高性能数値シミュレーションを誰もが利用できる環境が実現する。ゲームやCG製作のみならず、その他の分野においても数値シミュレーションの活用と普及が一気に加速される可能性があり、今回開発された成果のインパクトは極めて大きい。

本プロジェクトでは、鳥山氏が、中核をなす数値計算プログラムのコーディングを担当した。メモリアクセスに非常に制約があることから、GPUをベクトル型計算機として使用するのは決して容易ではない。数値計算に関する深い見識と経験を駆使することにより、ハードウェアの性能を完全に引き出すことに成功したのは全く素晴らしい。ハードウェアが新しく、デバイスドライバやツールなどの開発環境も決して枯れているとは言えない中、困難を克服しながら開発を進めた点も高く評価できる。

以上の理由から、鳥山氏をスーパクリエータとして認定すべきと考える。

開発者からのメッセージ

今回の開発を通して、GPU の計算には向き不向きがあり、開発期間内では GPU の計算速度がそれほど生きない部分（Poisson 式の計算）があることが分かりました。今現在、この問題に対しアルゴリズム全体を見直しながら取り組んでいます。

本開発では流動現象のみの解析でしたが、今後、熱の含まれた解析（沸騰など）にも取り組みたいと考えています。

（６） 中城　哲也　氏（株式会社 Live2D CEO/CTO）

<table>
<tr><td>テーマ名</td><td colspan="2">表現手法「３Ｄ＋」および「キャラクタ作成システム」の開発</td></tr>
<tr><td> </td><td>略

歴</td><td>1975 年　長野県生まれ

1995 年 4 月　京都大学工学部 入学
1997 年　大学を休学し、(株)ＧＴＢに就職
2001 年　京都大学工学部情報工学科を中途退学
2006 年 5 月　株式会社ＧＴＢを退職（最終役職、取締役）
2006 年 8 月　株式会社サイバーノイズを設立
2014 年　社名を株式会社サイバーノイズから株式会社 Live2D に変更</td></tr>
<tr><td>テーマ概要</td><td colspan="2">イラストやマンガなどの 2D らしい表現、画風、形状を 100%保ったまま 3D のように動かすことのできる表現方法を実現するため、3D 空間を用いずに 2D の映像を構造化するアプローチを採用し「Live2D(旧 3D+)」と名付け、そのためのエディタを開発した。
また、成果を示すためのサンプルとして「キャラクタ作成システム」を開発し公開した。また、表現力はビジネスの可能性を十分感じられるレベルに到達することができた。

 </td></tr>
<tr><td>美馬　義亮ＰＭからの評価</td><td colspan="2">2次元アニメーションを効率化するための新たな枠組みを提案し、それを3つのアプリケーションプログラムとして完成させた。この開発過程においては、新たな描画プリミティブ のアイディアを出し、それが機能的に有効と考えられるまで改良を加えるという、ニーズの実現への建設的なこだわりは、並のプログラマーを大きく凌駕している。
また、既存のライブラリである程度提供されている機能でも、システム構築のために足りない部分があるとスクラッチから作り出したり、ある程度の機能のあるアプリケーションも平気で作ってしまったり、という馬力も併せ持っている人である。すでに、成果物に対してはいくつかの商談の引き合いがあり、事業化がなされつつある。まさに、スーパークリエータにふさわしい。</td></tr>
<tr><td>開発者からのメッセージ</td><td colspan="2">2006 年の創業以来、未踏の支援を受けて開発した Live2D だけに注力し続け、世界的なゲーム会社を含む国内・海外 300 本以上のゲーム、アプリで採用されるなど順調に発展しております。
最新版の Live2D Euclid では高品質な 2D 表現でありながら全方位に動く技術を開発しており、3D(トゥーンレンダリング)とは全く違う新しい分野を築き、世界標準を目指しております。

10 年目を迎えた 株式会社 Live2D はスタッフも 50 名を超え、海外出身スタッフも増えて世界的な販売も加速しております。

関連 URL：http://www.live2d.com</td></tr>
</table>

（7）蓑輪　太郎　氏

テーマ名	Mona OS における次世代 Scheme シェルの開発

略歴

1977 年　福井県生れ

2001 年　慶応義塾大学理工学部物理学科　卒業
2001 年 4 月～2005 年 3 月 某システム会社
2005 年 4 月～2007 年 10 月 株式会社はてなで Rimo やはてな RSS を担当
2008 年 1 月～ サイボウズ・ラボ

テーマ概要

2002 年からオープンソースで開発を続けている Mona OS 用に実用的な次世代 Scheme のシェルを開発する。
従来のシェルの問題点である、「再利用性が少ないこと」「柔軟性が低いこと」を、この Scheme のシェルを Mona OS のデフォルトのシェルとして使うことで解決する。
またこのシェルには Scheme から簡単に OS のリソースを扱えたり、並列処理が簡単に書けるなどの特長がある。

Mona OSにおける次世代 Scheme シェル：

・柔軟な表現力
・高い再利用性
・並列処理
・OSリソースへの簡単なアクセス

並木　美太郎ＰＭからの評価

日本国内では、独自のOS開発のプロジェクトは学術分野でも多くない上に、草の根的にOSを開発しているプロジェクトは少ない。Mona OSは２ちゃんねるから生まれた独自OSであるが、このMona OSをより普及させる手段として、Scheme シェルを搭載し、Mona OSをより洗練されたものにする提案である。草の根OSのOS開発プロジェクトとして、未踏性があることから採択したプロジェクトである。

Mona OSそのものが独自開発カーネル、そして本Schemeシェルの処理系もC++(※14)を用いた独自開発となっており、会社で勤務しながらこれだけのソフトウェアを開発したコーディング能力は極めて高い。また、独自OS上に、UNIXのシェルを移植するのではなく、Schemeをシェルとする着想は未踏性も高い。いくつかのコマンドとOSリソースで有効性を示している。

以上の理由から箕輪氏をスーパークリエータとして認定する。今後もLinuxやWindowsを越える志で本シェルとMona OSを育ててほしい。

開発者からのメッセージ

未踏ソフトウェアで開発した Mona OS とその Scheme シェルは普及に向けて高速化や機能追加を行っています。

オープンソースカンファレンス 2007 Fall に Mona OS として出展し成果を発表する予定です。
Mona OS の実用化に向けて、ユーザーが実際に日常的に使えるような MP3 再生機能やメーラー、ブラウザなどの開発を継続して行っています。

関連 URL：http://www.monaos.org

（８）吉井　英樹　氏（ソフトバンクテレコム株式会社　研究本部）

テーマ名	統計データを通して地域を知り、日本を知る

略歴

1972 年　大阪府生れ

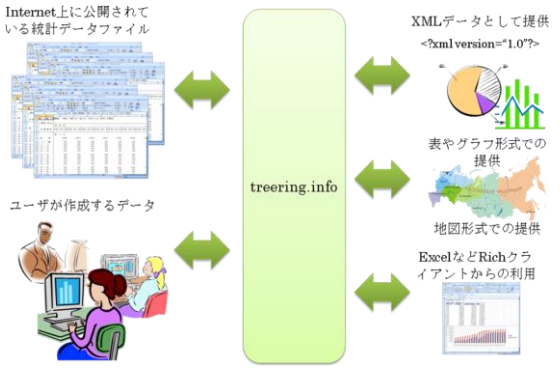
1996 年　大阪大学工学部通信工学科卒業
1998 年　大阪大学大学院工学研究科通信工学専攻修士課程修了
1998 年　日本テレコム株式会社　情報通信研究所
2000 年　British Telecom 研究所（当時 BTexact）出向
2002 年　日本テレコム株式会社　研究所
現在　　ソフトバンクテレコム株式会社　研究所

テーマ概要

総務省統計局や国連統計局などが様々な統計データを公開しているが、その利活用に関し、Internet 上では十分に進んでいないと考えた。例えば、各新聞社が発行するインターネット上の新聞に掲載される統計データ、及びグラフの数は、紙の新聞に比べると非常に少ない。

そこで、公開されている統計データを収集、加工、保存し、それらをデータやグラフの提供､ランキング検索､キーワード検索 Web サービスとして公開することで、第三者が統計データを容易に利用できる環境を構築し、統計データの利活用の促進に貢献する。

目的
●Web上での統計データの利活用を促進すること
●統計データを使って、人々の知的好奇心をくすぐること



大川　恵子ＰＭからの評価

本プロジェクトは、世界中に分散する大量の統計データに容易且つ楽しくアクセスでき、活用していける仕組みを構築することにより、ユーザの知的好奇心を刺激し、社会に目を向ける端緒を開くことを目的としたものである。

学習のプロセスへの貢献として統計データを使った学びの楽しさを上手く実現すること、及び統計データの活用範囲の広がりを期待できたことが、採択の理由であった。

開発内容としては、Web上での統計データ利活用を促進するため、統計データをMashupリソースとして様々なサイトが利用可能なWebサービスAPIとして公開し、さらに外部のアプリケーションが統計データを利用するための様々な機能（ランキング・グループ化・グラフイメージ・地図・検索）を提供した。

公開中のサイトは実際の教育現場でも十分活用可能なクオリティであり、その完成度及び実用性が評価できる。

また、当初の目的であるあらゆる年代に「わくわく」感を感じさせるような、学びのプロセスへの貢献を大きく予感させるソフトウェアとなったことから、吉井氏をスーパークリエータとして認定する。

今後日本地図版から世界地図版へのバージョンアップなど、益々の発展を期待する。

開発者からのメッセージ

本プロジェクトでは、統計データを総務省統計局の都道府県別データに限定したが、現在、市区町村別データ、国連や EUROSTAT などが公開している国別データを同様に利用できるよう週末に作業を継続している。

近いうちに、皆さんに Mashup リソースの一つとして利用していただけるよう環境を準備したいと思います。

プロジェクトの成果は以下の URL で一部公開しています。現時点では、ID/Password で利用制限を設けておりますが、ご連絡いただければ用意させて頂きます。

関連 URL：http://dev.treering.info/