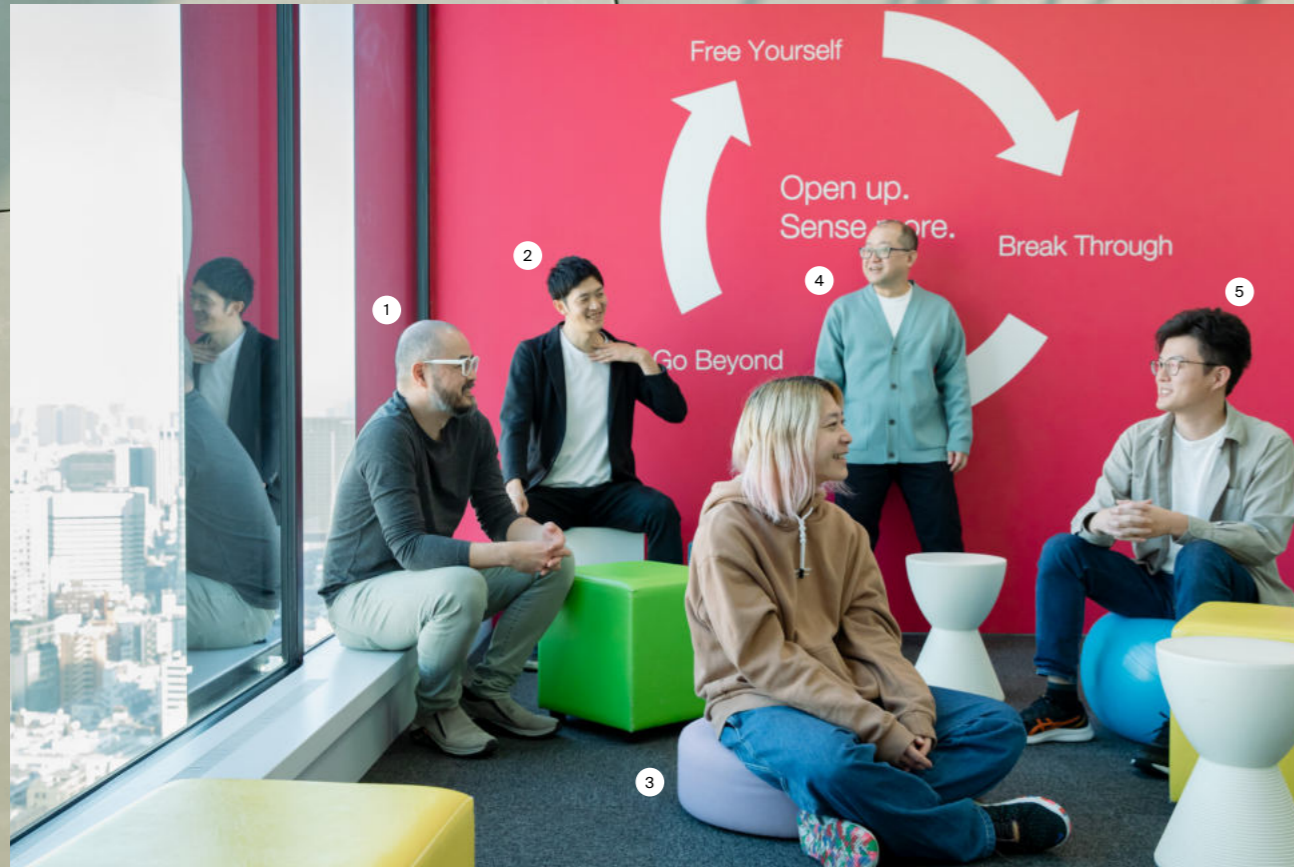




for  
**creators**

『筆が走る体験』をクリエイターに届ける

「Wacom® Cintiq® Pro 27」に代表されるワコムブランドの「顔」とも言うべき製品を通じてクリエイターに「最高のデジタルペン体験」をもたらすべく、ワコムのチームメンバーは日々挑戦を続けている。



# CROSSTALK

ETCチームが実現する、これからの製品開発  
慣習や前例にとらわれないモノづくりを目指して

イノベーションを起こすためには、遠いところにある知と知を引き合わせる事が何よりも重要だ。新しいアイデアを組織的に生み出そうというのが、ワコムが新しく取り入れたETCチームという新たな取り組み。この導入で何が起きているのか。Wacom® Cintiq® Pro 27を送り出したチームをモデルケースに解き明かしてみたい。

## 1. 西澤 直也 | Naoya NISHIZAWA

テクノロジー アンド エクスペリエンス  
ディレクター オブ デザイン

2012年入社。主にコンシューマー向けスタイラス、スマートパッドや小型ペンタブレットなどのデザインを担当。今回ETCメンバー兼デザイナーとしてプロジェクトに参加。Wacom Cintiq Pro 27開発では製品デザインおよびパッケージデザインディレクションを担当。

## 2. 塩川 浩章 | Hiroaki SHIOKAWA

クリエイティブ ビジネス ユニット  
エンタープライズ/デザイン教育グループ  
マネージャー

2007年入社。量販店営業にてB2C向けに、その後ソリューション営業を経て現エンタープライズ/デザイン教育グループへ異動しB2B向け活動をするともに、ETCチームに参加。顧客の声を直接聴き、社内へ届けていく。

## 3. 田内 文太 | Bunta TAUCHI

テクノロジー アンド エクスペリエンス  
エキスパート

2018年入社。液晶ペンタブレット製品の電気設計チームを経てETCチームに参加。技術者としての視点と、一人のユーザーとしての視点から製品開発に携わる。現在はワコム関連イベントなどのアート作品制作も手掛ける。

## 4. 加藤 龍憲 | Tatsunori KATO

ソフトウェア エンジニアリング  
シニアマネージャー

2017年入社。タブレット内部で動作するソフトウェア開発に従事するとともに、ETCチームに参加。前職でのエンターテインメントロボットや組込機器向けOSの開発経験を活かして、クリエイティブな活動を下支えするベストな方法・システムを日々模索している。

## 5. 松本 健太郎 | Kentaro MATSUMOTO

JPAPカスタマーエンゲージメント  
テクニカルサポート シニアスペシャリスト

2013年入社。法人営業および量販店営業に従事し、現在はコールセンターのサポート業務をしつつETCチームに参加。社内外問わず中継地点のような役割を担い、幅広くお客様の声を収集し製品に反映している。

創造性を解き放ち、すべてを超越する。液晶ペンタブレットのフラッグシップモデルである「Wacom Cintiq Pro 27」は、プロフェッショナルの声を反映した洗練されたデザインと直感的な操作感でクリエイターの創造力を羽ばたかせ、没入感のある制作環境を実現する。

## 今後のモノづくりを支える ワコムの新たな取り組み

ETCチーム。これは、ワコムが近年採用している製品開発プロセスとそれをリードするメンバーたちのこと。Extended Coreチームの略称であり、部門を横断して集まった有志から構成されるチームを指す。特定の課題解決のための時限的組織、いわゆるタスクフォースだ。「日常業務で培った専門領域の知識・経験を持ち寄り、ある一つの製品を開発する」ことを任務とする。メンバーは本来の業務と並行して、ETCチームでの新たなプロジェクトに参加することになる。すべての製品開発でETCチームが発足するわけではないが、その割合は年々増加している。

ETCチームを取り入れた背景には、モノづくりの新しい潮流がある。あらゆる製品が急速にコモディティ化する現代において、私たちは「その製品でなければ得られない体験」を重視するようになってきた。多種多様な新機能を盛り込めば喜ばれた時代とは隔世の感がある。「体験」を得るために「モノ」を求め

る時代となったことは、モノづくりのプロセスが根本的に姿を変えていることを意味する。ETCチームの発足も、時代の流れを汲んだ必然的な挑戦と言えるだろう。

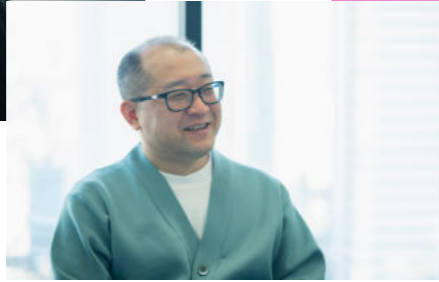
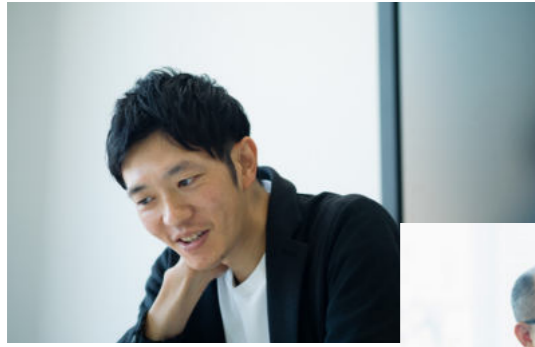
## 最高の製品をつくるために Wacom Cintiq Pro 27 ETCチームの発足

2022年10月12日に発売した液晶ペンタブレット「Wacom Cintiq Pro 27」は、ETCチームによる取り組みから生まれた最新のフラッグシップモデルだ。開発が始まったのは2019年12月のこと。世界がコロナ禍に見舞われる直前のことだ。【クリエイター/アーティスト】に最高の【デジタルペン体験】を届けるべく、代表取締役社長兼 CEOである井出信孝はETCチームによる新製品開発を宣言した。ワコムユーザーから寄せられる貴重な声を反映させるには、従来のやり方を根本的に変える必要があった。

あるコードネームで呼ばれたプロジェクトに、社内の各部署から5名のチームメンバーが抜擢された。誰一人として同じ背景を持たない、







多様性に富んだ人員構成だ。このETCチームを主導する立場であった田内文太は、入社以前からのワコムユーザーであり、現在もワコム製品での作品づくりに勤しむ。「作品をつくる側の人間として、最高のワコム製品を手掛けたという想いを持ち続けてきた」ことがこのETCチームへの参加を後押しした。

プロダクトデザインを担ったのは西澤直也。プロジェクト発足時、井出に掛けられた言葉が忘れられないと言う。「『守るものなんて何もない』と。これまでの開発プロセスの焼き直しでは意味がないのだと強く感じました」。

塩川浩章は、クリエイティブ・ビジネス・ユニットで法人顧客に対応している。今回のETCチームへの参加について「開発段階から関わることで、カタログスペック以上の製品特徴を自分の言葉で伝えられる。創作やコンテンツではなく、製品を軸に顧客と話せるのは大きな強み」と振り返る。

テクニカルサポート担当として日々多くのユーザーの声に触れてきた松本健太郎。自主的にユーザーボイスや課題を集約して井出に報告したこともあるという。「Wacom Cintiq Pro 27に限らず、ETCチームへの参加は新しい知見を得る機会。技術情報を深く知ることは、日常業務にも必ず活かされる」と、ETCチーム参加の価値に触れる。

加藤龍憲は、ソフトウェアに詳しいメンバーが欲しいとの要請に応

え、このETCチームに途中参加した。保存されていた議論の過程すべてに目を通し、「それぞれのメンバーがどんな想いを抱えていたのか。普段は見ることができない一面に触れ、とても多くの気づきがあった」と語る。

### すべてに根拠を — ETCチームだからできたゼロベース思考

ETCチーム導入以前、「製品のコンセプトを決める企画部門と設計・開発部門の連携が有効に機能していない状況が見られた。その結果、本来は常時タイムリーに行われるべきユーザーやチームメンバーのフィードバックを、製品の仕様や提供価値として落としこむことが難しくなってしまう」(田内)という。トレンドへの対応を重視するが故に、ユーザーの実情に合わない仕様を採用することも少なくなかった。

「Wacom Cintiq Pro 27」の製品開発では徹底的にユーザー視点に立ち、「本当に求められている製品とは何か?」という議論を重ねた。当然のことながら、ワコムの製品は世界中で販売される。同じ製品があるあらゆる場所で、あらゆる人に使われるため、ともすれば「誰のための製品をつくれればいいのかわからない」ということにもなりかねない。その点において、「Wacom Cintiq Pro 27」のETCチームは明確なゴールを持っていた。それは「自分たちが

思い描ける、身近に存在する特定の一人のユーザーに喜んでもらえる製品をつくる」こと。万人に受け容れられる製品は、誰も欲しくない。この考え方を参加メンバーで共有することで、結果的に「非常に尖った製品に仕上げられた」(西澤)。太さや重さ、重心をカスタマイズできるデジタルペン「Wacom Pro Pen 3」も、ユーザーの声に耳を傾け、使用実態を観察した貴重な情報を反映したからこそ実現できたものだ。

製品開発の方向性に関するETCチーム内での議論は極めて自由で、制限らしい制限はなかった。議論の拡散を防ぐため、「stability(安定性)」「immersive(没入感)」「amplifying(増幅)」という3つの基準を設けた程度だ。日頃の業務が違えば、モノづくりの視点も異なる。多様な知見が触媒となり、予期せぬ化学変化を生み出した。ETCチームのメンバーは必ずしもモノづくりの専門家ではない。だからこそ、曇りなき眼であるべき姿を見つめることができる。慣習や前例踏襲で決定されていた細かな項目に至るまでゼロベースで考え、専門外から見ても理解できるよう、後で遡ってその意図が確かめられるよう、すべてに根拠を与えた。結果としてこの姿勢が製品の完成度を高め、「完成したWacom Cintiq Pro 27についても、微に入り細に入り、その特徴を語るできるようになった」(塩川)という。



イメージを形にするにはエンジニアとの信頼関係は欠かせない。とはいえ、ETCチームの中には技術に関しては門外漢のメンバーもいた。最初は専門用語を理解することもままならなかったが、「技術的説明に対して真摯に耳を傾け、少しずつ共通言語を増やしていったことで、ある時から熟練のエンジニアらも対等に話してくれるようになった」(松本)という。元来、「ユーザーに喜ばれる製品をつくりたい」という想いは、ETCチームのどのメンバーもエンジニアと何ら変わりがない。「技術的には本当に難しく、挑戦の塊のような製品となった」(加藤)という「Wacom Cintiq Pro 27」誕生の裏には、モノづくりに懸ける熱い想いの交換が重ねられていた。完成した「Wacom Cintiq Pro 27」は、国内外の関係者から高い評価を受けた。開発過程で侃侃諤諤の議論を交わした海外チームからも賞賛の声が届けられた。

### 感覚的表現を技術的言語へ ETCチームという取り組みがもたらすものは

ETCチームという新たな取り組みは、ワコムの製品開発にどのような革新をもたらすのであろうか。最大の功績は「ユーザーを見てモノづくりを進めるのだという『気概』がワコムの中に定着しつつあること」(田内)だろう。これまで、ユーザーから届く声は「ブレずに描きたい」「ピタッと描けるようにしてほしい」といった感覚的なものが多く、技術開発に反映することが難しかった。「Wacom Cintiq Pro 27」のETCチームでは「感覚的表現を技術的

言語に翻訳する」ことに積極的に挑戦した。この試みを社内の新しい文化として根付かせることができれば、ワコムの製品開発は一つ上の段階に達するに違いない。ユーザーを対象とした体験会も、これまで以上に活気を帯びている。過去のやり方にとらわれることなく、挑戦を繰り返したETCチーム。この実験的プロジェクトに参加したメンバーたちが残したものは、後に続く者たちへ有形無形の恩恵を与えることだろう。

「Wacom Cintiq Pro 27」を送り出した後でも、「もっと追求できたと感じることもある」(田内)という。しかしながら、これは「伸びしろ」だ。実験的性格を帯びるETCチームによる取り組み。その成功要因の可視化が、次のプロジェクトの精度を高めることにつながる。今、ワコムでは数多くのETCチームが立ち上がっている。その一つひとつが、想いが込められた愛すべき製品を世に送り出すまでの「小さな物語」なのだ。

### ワコムの新しい旅の始まり



ファイブ・カラオグル | Faik KARAOGLU  
ブランド製品事業  
エグゼクティブバイスプレジデント

お客様のフィードバックを真摯に受け止めることは、製品に説得力を与える重要な要素です。「Wacom Cintiq Pro 27」は、クリエイティブのプロのフィードバックを得ながら、クリエイティブのプロに向けて、ワコムならではの付加価値をご提供する旅の始まりに過ぎません。私たちは、テクノロジー、お客様の視点、経験を組み合わせることで、将来のイノベーションに道を生み出しています。





## GEMI

げみ

ストレスフリーで  
よりクオリティの  
高い作品制作を  
実現する

「今回の進化はとても良く、理想にかなり近づきました」。開口一番そう答えてくれたのは書籍の装丁をはじめさまざまなフィールドで活躍するイラストレーターのげみ氏。まるでアナログ画材で制作したかのような繊細さと独特の世界観で数多くのファンを持つ。

げみ氏は、『Wacom® Cintiq® Pro 27』を使い始めてまだ数カ月の段階というが、そのポジティブな違いを日々感じているという。

「特に魅力的に感じたのは画面サイズの大きさです。全体はコンパクトになったのに画面の大きさは変わらない。ストレスなく、クオリティの高い絵が描けるというのは大きな魅力です。例えばキャンパスに絵を描いているとき、一度その絵から離れて検証する作業をするじゃないですか。それはデジタルでも必要だと思っていますが、小さいサイズではやっぱり限界があります」

また近年は、広告関連の制作依頼も数を増しているというが、ここでも画面サイズの大きさがプラスの効果を発揮しているという。

「広告となるとポスターなど大きな媒体に印刷されることを前提に作品のクオリティを保つことが要求されます。当然、『なんか雑』という印象を与えてしまうと、仕事になりません。その意味でもこのサイズで作品を隅々までチェックできるのは嬉しいですね」

さらには、「ペン先と液晶の距離感が離れ過ぎてしまうと、液晶のガラス越しに作品が浮いているように感じて気持ちが悪いのですが、それも全くないです。またペンも軽くて持ちやすく、充電も不要なのでとても気に入っています」。



げみ | GEMI

書籍の装画、企業広告などを制作。教科書「新しい国語」(東京書籍)、内閣府修学支援制度「学費のエール」、代々木ゼミナール、近畿日本鉄道ラッピング列車「ならしかトレイン」、ポケモンカードゲームのイラストレーションなど。著書に画集『夜の隙間に積もる雨』ほか乙女の本棚シリーズなどがある。

## STUDIO COLORIDO

スタジオコロリド

「これ以上何を  
望むのか？」  
そう思えるほどの  
仕上がりに満足

『雨を告げる漂流団地』や『泣きたい私は猫をかぶる』『ペンギン・ハイウェイ』などのアニメーション作品を世に送り出してきたスタジオコロリド。ポルトガル語で「色彩に富んだ」との意味をもつこの名を冠したスタジオでアニメーション監督を務めるのが石田祐康氏だ。これまでも映画制作でワコムの液晶ペンタブレットを駆使してきた人物としても広く知られている。

日本アニメのクリエイティブ最前線で活躍する石田氏。その観点から『Wacom Cintiq Pro 27』についてのファーストインプレッションを聞いてみると……。

「(性能面で)これ以上何かしてほしいと言えないくらいの仕上がりとのこと。

「27型という画面サイズがあるので、縦軸でレイヤーを確認して、横軸でタイムラインも確認できるのが嬉しいです。監督としての仕事においては、複数人の仕事の受け渡しなどで扱う情報量が増えます。作画監督や演出など異なる仕事の進捗を把握しながら、適切な絵をいれていくという作業をしなくてはならないので、大画面化の恩恵はありますね」と石田氏。

「特に気に入ったのは、新しいペンのWacom Pro Pen 3です。アニメ業界は紙と鉛筆の文化が根強いので、ペンも細いほうが好きという人は多い。Wacom Pro Pen 3は、Wacom Pro Pen slimよりさらに細くなっていて、軽さも細さも鉛筆のような状態で描けるのが嬉しいですね。ペン先も鋭角になっていて、デッサンのように寝かせた描き方ができるのも良いですね」。



石田 祐康 | Hiroyasu ISHIDA

スタジオコロリド所属のアニメーション監督。大学在籍中の2009年に発表した自主制作作品『フミコの告白』で注目を集める。2013年に『陽なたのアオシグレ』で劇場デビュー。2018年に監督を務めた初の長編映画『ペンギン・ハイウェイ』では第42回日本アカデミー賞 優秀アニメーション作品賞を受賞。最新作は2022年公開の映画『雨を告げる漂流団地』。





## Phillip Boutte Jr.

from US

コンセプト・アーティスト

フィリップ・ブーテ Jr. は、米国をベースに活躍するコンセプト・アーティスト。『ブラックパンサー』をはじめとするマーベル映画や歌手・マドンナのコスチュームデザインなども手がけている。「ワコム製品を選ぶ理由は、ワコムはペンタブレットづくりにおける経験が豊富で製品のクオリティが高いから。僕たちアーティストに寄り添って、こちらのニーズを実際に聞いてくれる。『Wacom Cintiq Pro 27』の印象は、まず第一にペン先の精度が格段に高くなっていると感じる。ものすごく自然で、まるで紙に描いているかのようなんだ。またペンの重量を好みの重さに変更できるのも気に入ってる。いかにもプロ専用のペンといった趣きで、直感に従って作業できるのがいいね」。



## Massimo Borrelli

from ITALY

自動車デザイナー

数々の名車を世に送り出してきた自動車の名門デザイン会社、イタリアデザイン。ここでシニア・デザイナーを務めるマッシモ・ボッレリは自らを「ワコムの“アーリーアダプター””と呼び、胸を張る。「自動車デザインの世界が、マーカーペンやパステルといった伝統的な手法からデジタルの時代へとシフトするのを目の当たりにしました。まず最初は『Intuos』から始まり、その後私自身も『Cintiq Companion』『Wacom MobileStudio Pro』を入手しました。現在、新しく出た『Wacom® Cintiq® Pro 27』のポテンシャルを試していますが、小さなデスクでも収まるサイズながら十分なスクリーンサイズを確保し、また先代モデルのソリッド感もそのまま満足しています」。



## Tony Washington

from US

アーティスト、音楽プロデューサー

コミック、ビデオ・ゲーム、長編映画など幅広いジャンルにおいて、コンセプトアーティスト、イラストレーター、さらには音楽プロデューサーとしてマルチな才能を発揮するトニー・ワシントン。「無限のクリエイションを可能にするため、ミュージックやコンセプトチュアルアートの制作においてはアナログとデジタル双方のツールを使います。音楽がもつ波長や、アートを描く際のスケッチが、制作の過程で自ずと大きさやスタイルを変えて、僕が思い描く世界に自然とフィットして作品へと昇華するのです。音楽やデジタルアートで描く世界が形になっていく過程で、ワコムの液晶ペンタブレットを使用することで限らない創造力が刺激され、音やビジュアルコンテンツのそれぞれに没頭することができています」。



## Kang Gyoung Hun

from SOUTH KOREA

ウェブトゥーンアーティスト

「ウェブトゥーン」と呼ばれる、韓国で始まったデジタルコミック・ウェブコミックを制作するKENAZに所属するカン・ギョンフン。KENAZは、約400名のアーティストを擁し、ハイクオリティのアートワークで韓国内外から高い評価を得ている。「『Intuos』『Cintiq 21UX』『Cintiq 22HD』『Wacom Cintiq Pro 32』など15年以上にわたってワコム製品を使っています。ワコム製品の特徴は、優れた筆圧性能にあると思います。特に私は、作品を制作する際、ペンのストロークが描き出す線にこだわっているため、この点はとても重要です。今はデリケートかつセンシティブに筆圧をコントロールできるワコムしか使っていません!」。

## Raj Khatri

from INDIA

ポスター・アーティスト

インド・ムンバイで、映画やテレビ番組のポスター制作を主に手がけるラージ・カトゥリ。創作活動はもちろんのこと「TED Talks」でスピーチするなど積極的に活躍しているアーティストの一人だ。「ワコム製品を最初に入手したのは、2010年6月です。そのときのことを今でも鮮明に覚えています。ワコムのペンタブレットを購入しようと貯金をしていたのですが、当時のガールフレンド（現在の妻）が、誕生日プレゼントにと『Intuos 4』を買ってくれたのです。その瞬間、私の世界は一変しました。のちに『Cintiq 27QHD』も購入しました。ワコム製品の強みは、究極の耐久性と安定性。さらにはアーティストに制作のインスピレーションをも与えてくれるのです」。

