



for
the future

『道具体験』の先にあるもの

ワコムは、デジタルペンやデジタルインクに関わるテクノロジーを研究・開発するという技術会社の本分を果たすと同時に、そのテクノロジーから生み出されるこれまでになかった「新しい体験の可能性の探求」へも歩み始めている。

BE INNOVATIVE

デジタルインクが変える【描く/書く】という体験

仲間と呼べるような「親しみ」を感じるテクノロジーを求めて

インクディビジョンは、デジタルインクを熟知し、コミュニティを構成するパートナーと共に【描く/書く】という体験価値を高める役割を担う。ハードウェア会社から【体験の旅】を届ける存在へと進化を続けるワコム。いま、「人に寄り添うテクノロジー」の追求を進めている。



製品チームと歩調を合わせ イノベーションを実現する

「インクディビジョン」はワコムのなかでもユニークな存在。デジタルインクの活用に関する技術開発を担いながら、新しい体験を提供するクラウドサービスやアプリケーションの開発、ライセンスの付与など、その業務範囲は広範におよぶ。デジタルペンやデジタルインクの利用シーンを定義し、改善を図るのも、この部門の役割だ。

100名近いこのチームを率いるのは、台湾にルーツを持ち、ドイツで育ったハイジ・ワン。ワンはインクディビジョンについて「【中期経営計画 Wacom Chapter 2】の一環として、2018年に発足した新しいチーム。ブランド製品事業やテクノロジーソリューション事業と共にビジネスモデルの変革を推進していま

す。ハードウェア中心の事業を一步進め、体験を届けるサービスへと進化させるサポートが私たちの役割です。そのため、組織編成上もブランド製品事業とテクノロジーソリューション事業の両方に重なる位置に存在しているわけです。各事業部門、部署との連携が不可欠なため、CEOをはじめ、各部門のリーダーとは日常的に密接なコミュニケーションを取っています」と語る。

これまでインクディビジョンは、各事業部門が求める技術を開発してきたが、近年は異なる動き方も増えている。実験的テクノロジーを提示し、そこから「新しい体験」を生み出すということが、現実になりつつあるのだ。創作過程で生まれる多元的なデータ、例えば、筆さばきの癖、筆圧の掛け方、【クリエイター/アーティスト】の感情の推移なども可視化する「KISEKI ART」(⇒P48



「KISEKI ART」について)などは、その典型だ。「テクノロジーはフィードバックを受けて進化するもの。具体的な用途が見えなくても、未来の可能性を広げるための挑戦を続けることに意義があるのです」。

【手描き/手書き】に宿る情報を 解き明かすデジタルインク というテクノロジー

デジタルインクは「厳密に言えばソフトウェアであり、接着剤のようなもの」。デジタルペンとアプリケーションをつなぐのがデジタルインクという存在である。ワコムが提唱し、普及を促進する「WILL™ (Wacom Ink Layer Language)」は、物理的なインクと同様の自然な【描き味/書き味】を、デジタルデバイスの画面上でも実現する。「誰もが使えるものにしたかったので、Language (言語) という言葉を使いました」というワンは、このテクノロジーの名付け親だ。

ユーザーの思考、感情の推移、その背後にある物語までも捉えるデジタルインクは、それ自体がコンテンツでもある。具体的体験と紐づけて理解できる情報は未だ少ないものの、デジタルインクには無限の可能性が秘められている。「【手描き/手書き】に対する思い入れが強いのは、漢字文化圏に出自を持つことに起因するのではないかと思います。

表音文字であるアルファベットとは異なり、表意文字である漢字は、文字により多くの情報が込められています。しかし、人が書く文字、人が描く線には、書き手の感情やその場の状況に起因する目には見えない情報が存在するので、デジタルインクであればアルファベットで

も、漢字でも、絵でも、付加される情報のレベルが上がるのです」

大きな価値を認めるからこそ、その保護にも必然的に目が向く。インクディビジョンが開発を主導した「Wacom Yuify」(⇒P49_「Wacom Yuify」については、デジタルインクで描かれた作品に創作の証を付与し、権利保護の支援を行う仕組み。自己主権型IDを活用し、永続的な創作の証を残すことを実現した画期的なシステムである。いつ、どこで、誰が創ったものか。描かれた刹那にその情報が作品に埋め込まれる。一人ひとりが持つ創造性や独創性を作品に刻み付け、その「証」を伴った作品データこそが唯一無二の価値を持つ。Wacom Yuifyが普及すれば、【クリエイター/アーティスト】は安心してデジタルでの創作活動に没頭できるに違いない。【手描き/手書き】の価値を大切にすワコムらしい試みと言えるだろう。

デジタルインクが捉える 「感情の共有」を通じて 新しい自分を見出す

インクディビジョンの目指すところ、それは「感情の共有です」と語るワン。ワコムが志向するのは、捉えた情報をユーザーに開放し、新たな気付きにつなげること。未知の情報によって、ユーザーの潜在意識にある「何か」を呼び覚まし、新しい発見を促そうという考えだ。「もしかしたらあなたの心の中でこのようなことが起こっているかもしれません。それを見て、あなたは どう思いますか?」と問いかけるようなイメージだろう。

「感情はあくまで個人のもの。それを勝手に解釈することは傲慢です。反応や交流を生み出し、新しい発見に役立ててもらうことに、私たちのテクノロジーを役立てたいのです」

新しい発見を届けるために、大切にしている言葉がある。それは「お客様視点に立ち返る」「創造的混沌を楽しむ」「形にして届ける」の3つだ。「お客様視点に立ち返る」ことが、紛糾した議論の着地点を見

極め、拡散する発想を収束させる原点となる。「創造的混沌」はワコムを象徴する言葉のひとつ。「たしかに創造的混沌はストレスも大きく、物事が進むのに時間も要します。でも、最終的には創造的混沌が必ずやクリエイティブな方向に働くと信じています。だから私たちは、意識的に創造的混沌という言葉を用いているのです」。

「形にして届ける」はお客様やパートナーに対する姿勢を示すもの。イノベーションを起こすには、誰もやったことのない実験的な取り組みが欠かせない。一方で、その努力が実を結び、世の中に体験価値として提案されて初めて存在が認められるのも、また事実だ。「面白い挑戦であっても、価値を提供できなければ意味がない。だから私は、経験の浅いチームメンバーであっても成果を出すことを求めます」

さまざまなプロジェクトに深く関与するインクディビジョンから、ワコムはどのように見えているのか。「ワコムは決して特別ではありません。ビジョンを持ち、コミュニケーションを密にし、試行錯誤し、想像力と勇気を持つ。それ自体に難しいことはない。ユニークであるとするば、『個人の成長を促すことに熱意を注いでいる』ということ。私はヒーローでも天才でもない。そうなりたいとも思っていません。大切なのは個人の成長を促すこと。チームメンバーが成長し、新しい価値を提供するのを目の当たりにする。それこそが、私にとって最もインスピレーションが湧く体験なのです」

親しみが湧くような 自由なテクノロジーで 「人に寄り添いたい」

テクノロジーに対するワンの想いには、「人に寄り添いたい」という温かい感情が滲む。

「今よりもっと自由なテクノロジーを作りたいと考えています。単に付加価値をもたらすだけではなく、人を助けるものになりたい。それが私の夢です。子どもでも、芸術家でも、作

家でも、その人がなりたいたい願う姿へと成長する助けになって欲しいのです。次から次に誕生する新しいテクノロジーは、ともすると、私たちに命令するかのよう振る舞い、しばしば違和感を覚えます。AIについても、人間との競合が懸念されていますが、いかに人間と人工知能(AI)が仲間になれるのか? という哲学的な側面から探求したいですね。テクノロジーは人々にとって親しみが湧くもの、仲間のようなものであるべきだと思っています。「私にとっての創造性とは、異なるものの中にある『つながり』を発見すること。ユーレカ!の瞬間ですね」と語るワン。【生命体・ワコム】が、これから先、どのようにイノベーションを起こしていくのか。インクディビジョンの飽くなき挑戦は続く。



ハイジ・ワン | Heidi WANG

インクディビジョン
シニアバイスプレジデント

インクとイノベーションに情熱を注ぎ、インクを魂と心を反映し、反応するものであると感じている。インクディビジョンの責任者として、ワコムのインク技術とサービスを指揮。モットーは「価値はつながりによって生まれる」であり、そのためにパートナーシップを重視する。

NEW VENTURES

case_1

KISEKI ART

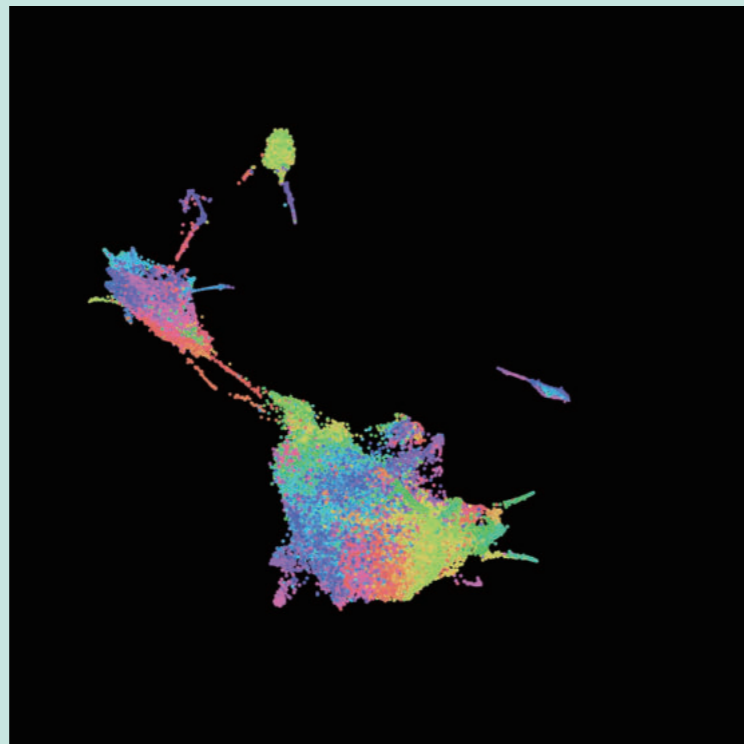
キセキアート

創作の“軌跡=KISEKI”が
付加価値の概念に
「奇跡的」変化をもたらす

クリエイターが脳内に持つ創造のアイデアを、作品として具現化する役割を担うワコム製品。まさに作者と一心同体といえる近距離にあるからこそ可能となる画期的な取り組み、その名も「KISEKI ART」とは？



ジェフ・コウ | Jeff KO
インクディビジョン
ビジネス開発マネージャー



ワコムという企業を端的に表す言葉があるとすれば、その一つは「道具屋」ということになるだろう。

そしてこの「道具屋」であること——つまりクリエイターが想像力をたくましくし、未知の作品を制作する過程にダイレクトに寄り添う存在であること——が、誰も想像し得なかった次世代の付加価値を生む土台となる。その強い信念のもと2021年に立ち上げられたのが「KISEKI ART」と呼ばれる取り組みだ。

ワコムの代表取締役社長兼CEOを務める井出信孝も、「ペンで入力された情報を単なる線として捉えるのではなく、時間、場所、さらには文脈などの情報を付加することで、創造の軌跡を可視化することができます。この情報をクリエイターに還元する体験をつくることができれば、大きな価値が生まれるはず」と語っている。

この取り組みの中で大きな役割を果たすのが、デジタルインクデータを表示・保存する技術「WILL」だ。

アーティストの筆圧、ペン角度・スピード・ストローク、描き直しの履歴など、まさに創作の“軌跡”(=KISEKI)を記録することができるのである。

「創作に関する各種情報をRAWデータとして収集し、さらに人工知能(AI)を駆使することで、アートのような視覚的表現へと変換する“絵紋”^{えもん}がその一例ですが、創作の背景やストーリーを可視化するサービスを生み出せると考えています」と語るのは、インクディビジョンでビジネス開発マネージャーを務めるジェフ・コウ。AI開発で高い評価を得るPreferred Networksと、イラストやアニメーションの制作アプリで、世界中のクリエイターをサポートするセルシスを含めた3社のコラボレーションで、“軌跡”が内包する無限の可能性の探求が進んでいる。

クリエイターへの還元を端緒に始まったプロジェクトではあるが、ユーザーテストなど開発の過程で

新たなビジネスの息吹も見えてきたという。「その一つが、アニメーターの新人教育です。アニメ業界では、プロの経験を若い世代へと継承し、共有するのが難しいという課題があります。こういった点においても、KISEKIの有用性が高いと考えています」。

プロジェクト開始より2年。今後は、具体的なサービス・ソリューションへと磨き上げる作業が続くが、アウトプットの形を突き詰めていく過程においては、コウの個人的な想いも方向性を左右する。「どんな形になるにしろ、究極的には15年前に絵を描く練習を始めたときの自分に喜んでもらえるサービスを提供したい。同時に今の時代に日々絵を描く人々・友だちを本当に支えることができるサービスに仕上げたいというのが常々感じている私個人の想いです」。

KISEKIの次なる展開にぜひとも注目したい。

日進月歩のスピードで技術革新が続くテック業界。なかでも急速に注目度が上昇しているのが「Web3」だ。このWeb3の世界では、ソーシャル・ネットワーキング・サービス(SNS)などに代表されるプラットフォーム事業者にも必ずしも頼ることなく、個人の間で情報やコンテンツのダイレクトなやりとりが可能になるP2P(=Peer to Peer: Peerは「同僚・仲間」の意)が現実のものとなる。例えば、自分で創作したデジタルアート作品のライセンス提供をする際、これまではアセットストア(=プラットフォーム)などを介して行われるのが一般的であったが、Web3では、クリエイター個人が希望するユーザーに直接ライセンス提供することもできるようになるのである。

しかし、このとき問題となり得るのが、真贋や来歴だ。実際には他人が創作したアート作品を不正に入手しライセンス取引をしている可能性も払拭できない。信頼できる創作者証明情報と合わせて作品の権利管理やライセンス取引、さらには共同制作プロジェクトの管理を可能にするため、ワコムが開発を進めているサービスがある。「Wacom

Yuify」だ。「Web3の世界ではすでに広がっている(改ざん困難な)ブロックチェーン技術を使って作品の独自性や権利の保護に貢献するというプロジェクトとして始まりました」。そう語るのは、Wacom Yuifyのプロジェクト・マネージャーを務める石井亮次。「個人間で作品の使用許諾のようなライセンス契約を行ったり、チームで共同制作した際、メンバーごとの担当した作業に関する記録や役割の管理が可能になります」。

個々の作品に振り当てたユニークなIDを、作品の画像データに埋め込む独自技術を活用したこのサービス。「マイクロマーク」と呼ばれる“電子透かし”を埋め込むことで、いつでも作品を公開しても、IDに紐づいた創作の証明、権利情報、ライセンスの条件などを常に確認・参照できる仕組みになっているという。

「デジタルデータの場合、いくらでもコピーできてしまうし、それ自体はデジタルの良いところであるとは思いますが、独自性の証しや制作の背景にあるクリエイター固有のストーリーと『相即不離』になっているデー

タ(作品)にこそ唯一無二の価値がある——。そういう世界観を作っていきたいと思っています」。

文字通り“クリエイターのエコシステム”を創造する試みと位置付けられたWacom Yuify。しかし同時に、現時点のワコムにとって未知のビジネスチャンス創造する可能性を秘めると石井は力説する。

「今まだワコムが着手していない事業への足掛かりとしての役割をWacom Yuifyが担うこともできると考えています。ワコムのビジョンと親和性があり、シナジーもある関連ビジネスの企業が一緒になって事業を拡大していく展開も模索できるのではないかと。周辺への広がりをもたせていくことができれば、会社や投資家が期待する新規ビジネスへの拡大や成長という期待値に対して、Wacom Yuifyが解を提供できる可能性も高まると思っています」。

現在、エンジニア、デザイナー、マーケティング、ビジネス開発、ファイナンス、カスタマーサービス、法務などワコム社内の部署の垣根を超えて集められたチームが、2023年度内の第一弾リリースを目指して、懸命に開発に取り組んでいる。

case_2

Wacom Yuify

ワコムコイファイ

クリエイターの権利を守る
エコシステム構築の挑戦

「Web3」の登場によってデジタル世界の可能性が急速に拡大する一方、創作に関するクリエイターの権利保護の必要性もかつてないほど大きくなっている。この現状に解をもたらすのが急ピッチで開発が進む「Wacom Yuify」だ。



石井亮次 | Ryouta ISHII
Wacom Yuify
プロジェクト・マネージャー

