

「描く」「書く」を極め、その先の「かく」を拓く

Wacom
Story Book
Issue 2

薄い本

コミュニティと
共に、生きる



Cover Art_ktym『日常』

Editorial Team : Emiko Yoshikawa (Wacom)
Design : Naoki Cross (grok Design)

wacom

ワコムが コミュニティの持つ力を信じる、 その理由。

“ 共通の目的や興味を持つ有志が集まった緩やかな共同体であるコミュニティの持つ力を、ワコムは信じています。コミュニティに関して、ワコムはひとつの考え方を持っており、それは $[E + C] \times S \div T$ という公式で表すことができます。Eはexchangeで「交換の原理（参加者の個々の益を追求）」、Cはcommonsで「コモンズ（コミュニティの全益を追求）」、Sはspecifyで「特化」、Tはtrustで「信頼」を表現しています。「それぞれのコミュニティに属する個々の参加者の利益」と「そのコミュニティ全体の利益」、その両方に貢献する「ペン＆インク体験」の技術やアイデアを世の中に問いかける。その結果としてコミュニティからの信頼が得られ、ワコムの企業活動へとシームレスにつながるサイクルを生み出す。こうしたコミュニティに対する考え方は、これからこの冊子でご紹介するコネクテッド・インクや、国立研究開発法人情報通信研究機構（NICT）との取り組み、ワコム パイオニアなどとして、形になりつつあります。 ”

「E」	「C」		「S」	「T」
交換の原理	+	コモンズ	×	特化
（参加者の個々の益）		（コミュニティ全体益）		÷
			（ペンとインクへの特化）	（コミュニティでの信頼）



なにかを創り出すことに魅入られた すべての人たちが集う実験的空間

ワコムのコミュニティに対する考え、そして企業としての関わり方を形にしたのが年次イベントのコネクテッド・インクだ。アート、人間表現、学び、そしてそれらを支える技術の新たな方向性を模索する場であると同時に、ビジネスを含めたさまざまな側面からワコムと各コミュニティとの共創関係を促す。本稿では、このイベントを通じてワコムが目指す世界について、2024年11月に開催された「コネクテッド・インク 2024東京」を多角的に振り返ってみたい。

「創造的混沌」が浮き上がらせるワコムの世界観

「ワコムによる文化と技術のコミュニティイベント」。コネクテッド・インクとは何かを端的に説明するのは、決して容易なことではありません。なぜなら創造的混沌(クリエイティブ・カオス)というコンセプトが象徴するように、繰り広げられるコンテンツは実に多彩で、技術×創作の磁場から生み出されるエネルギーやその波及効果を含めると、2日間という開催期間だけで全貌を掴むことはできないからです。

すべての始まりは2016年まで遡ります。米・ラスベガスで産声を上げた本イベントは、参加者わずか数十人と、静かに船出しました。以降、回数を重ねるごとに、参加者や協賛企業は増え続け、9回目となる「コネクテッド・インク2024東京」では、2日間で1,500名超の動員を記録。ステージパフォーマンスの数々、テクノロジーの未来に想いを馳せるプレゼンテーション群、新しい教育の在り方

今後のビジネスのヒントにつながるステージトーク、ワコムやビジネスパートナー各社による体験型ブース・ワークショップを幅広く展開しました。ここに集まったのは、何かを表現したいという想いを持った人たちで、そこに有名／無名という階層構造はもちろん、一切の上下関係は存在しません。

ワコムは、「描く」「書く」すべての人たちの一生を通じて支える(Life-long ink)という使命を自らに課しています。それは、タブレットやデジタルペンといったツールを提供するだけでは、決して満たせない情熱です。「ペンとインクの統合体験」を追い求め、ひたすら技術を磨き続ける道具屋・ワコムが、コミュニティに携わるあらゆる人々と手を取り合って課題解決に取り組み、それぞれが進むべき道を探る。それこそが、コネクテッド・インクという舞台なのです。



コネクテッド・インクが有するビジネスの可能性

冒頭で、開催期間だけでは、このイベントの全貌を掴めないと言いました。その理由のひとつとして、2020年以来、毎年更新する「問い」(テーマ)の存在が挙げられます。2024年は「日常：日常×クリエイティブ・カオス?」。とても難しくその場ですぐに答えを出せるようなものではありません。だからこそ、投げかけられた問いを参加者が取り込んで悩み抜き、翌年の開催までに自分なりの答えを導き出す猶予が与えられています。会期こそ2日間ですが、一年をかけて自らが繰り広げた思索と試行錯誤の過程を振り返る定点観測地点としての機能を持ち併せているのです。

もうひとつ、コネクテッド・インクの波及効果として、リアルビジネスへの影響も見逃せません。イベントを通して、人間の持つ多面性に向き合い、未来を見据えたアクションを起こす。そんなワコムの姿勢に共感したビジネスパートナーたちと、新たな事業や投資案件への発展に至るケースも増えました。これは、コネクテッド・インクの実利的側面であり、机上では実現し得ないビジネスの新た

な可能性を示す好例と言えるでしょう。

コネクテッド・インクという名前には、ワコムが持つデジタルインク技術(ink)を通じて、創作に魅入られたすべての人が秘める創造性やアイデアをつなぎ(connect)、新たな地平を切り拓きたい—そんな想いが込められています。この秋、新たな「問い」が投げかけるのを待ちながら、コネクテッド・インクが紡ぐ壮大な物語の一端をワコムのnoteや、YouTubeのアーカイブ映像でお楽しみください。

コネクテッド・インク・ビレッジについて

コネクテッド・インク・ビレッジ(以下、ビレッジ)もまたイベントを語る上で欠かせない存在です。2021年に設立したビレッジは、新たな文化や価値を創出し、社会へ実装するための様々なプロジェクトを運営。コネクテッド・インクでは共催者として、主にクリエイティブ領域のサポートを担当しています。



note



YouTube

「かく」と脳波の意外な相互関係 共同研究の歩みと現在地、そしてこれから

国立研究開発法人情報通信研究機構(NICT)は、人が学習する際の効果を測るパラメータとして脳波を基準とした共同研究をワコムと進めている。未来ICT研究所 脳情報通信融合研究センター 脳機能解析研究室 室長の成瀬 康氏に話を聞いた。

チームアップのきっかけ

両者の邂逅は2016年に遡る。ワコムの掛晃幸(テクノロジー&エクスペリエンス R&D エキスパート)はある疑問を抱いた。「なぜ、漢字を習得するのに10回繰り返して書く必要があるのか?」。その答えを探るなかで脳波に興味を抱いた掛が、脳機能解析の専門家・成瀬氏に、「描く」「書く」と脳波の関係性について一緒に研究しませんかと声を掛けたことから共同研究がスタート。

成瀬氏は当時を振り返り、「基礎的な研究

から一緒に」という提案が新鮮だったと述懐する。脳機能解析に可能性を見出し、成瀬氏の元には多くの企業から声が掛かる。「企業の場合、成果物を発表するまでの時間が短いことが多い。私たちは研究機関なのでまず研究に専念し、論文にまとめる、という流れがないと難しいため、そのご提案は嬉しかったですね」(成瀬氏)。時間に縛られず、基礎からじっくり進めたいという掛の熱意が、共同研究を進める後押しとなった。

我慢が結実した共同研究の軌跡

順調な滑り出しに対し、研究の成果はすぐには出なかった。当初は「インクペンとデジタルペン、キーボードを使ったタイピングという異なる書字ツール及び、音読でどれが記憶の定着が進みやすいのか?」をテーマに研究を続けたが、明確な違いが得られない。

転機となったのは2018年。デジタルペンへの慣れが重要ではないかと考え、前述の3種の書字ツールの慣熟度が異なる人の比較測定実験が、状況を打破する。書いて覚えるという同じ実験を、デジタルペンに慣れている人とそうでない人で行った結果、ある傾向がデータによって顕在化し、記憶の定着に関す

るひとつの答えが導き出された。比較測定実験における「覚える」とは、単語が書けたから正解・不正解ではなく、間違っているときに被験者から出る違和感を感じている脳波を利用して「(記憶が)定着している」と判定される仕組みだ。実験の結果、デジタルペンに慣れている人はデジタルで書いた方が従来のインクペンより定着率が高いことが判明。この結果は2019年に論文として発表された。これまでは漢字の記憶についての研究を行っていたが、インドネシア語でも似たような結果が得られ、2021年に同じく論文にまとめることが出来た。

脳波から得たデータを還元・活用する

「私たちは脳波を測る技術のプロであり、ワコムさんはデジタルペンのプロ」。成瀬氏がそう語るように、それぞれの強みを活かした共同研究は、相互に好影響を及ぼす。現在は「描く」「書く」瞬間の脳活動を正確に測るための研究を行う。まだ途中段階ではあるが、ペンを置く瞬間に出る脳波に、描き手/書き手の描き心地/書き心地を反映する脳波が出てく

る発見もあった。掛曰く「NICTさんのすごいところは、0.001秒単位で脳波の機械とデジタルペンを同期できるところ。ここまで完全同期できるのは日本でNICTさんだけなのは」と、大きな信頼を寄せる。実験から得られたデータや成瀬氏の知見は、ワコムのものづくりへの還元に加え、その先に広がる体験をより豊かで価値あるものに高めてくれるに違いない。

ワコムのユニークな企業風土と今後の展望について

成瀬氏はワコムの企業風土に独自性を感じるのだと言う。「ワコムさんはフラットな印象が強いですね。実験結果が出たら、すぐにトップの井出さんにあげてくれる。実験の大変さを共有したり、結果をどう応用していくかまで同じ土俵に立って自由に議論できる会社はなかなかないですよ」。意思決定までのスピード感や柔軟性は、円滑な共同研究の一助となっているようだ。

成瀬氏によると、すでに先を見据えた研究も進められているという。「現在、基礎研究をベースに「描く」「書く」瞬間の描き心地/書き心地に関連する脳波を計測できるところまでは来ました、次のステップでは「描く」

「書く」人それぞれの個性を反映した脳活動を見つけることができたらいいですね。具体的には、プロフェッショナルなクリエイターの脳波。描く瞬間、クリエイター一人ひとりに異なる脳波が出るのか、あるいはクリエイター全体に共通する脳波が出るのかは、脳科学の中でも非常にホットな話題です。NICTとワコムの技術を融合させて、計測されたその脳波は一体何なのかを一緒に紐解いていきたいですね」。

脳波から紐解くプロクリエイターの頭のなか。想像するだけでも好奇心が掻き立てられる。NICTとワコムが描き出す未来はもっと面白くなりそうだ。



成瀬 康氏



東京大学大学院
新領域創成科学
研究科博士課程
修了後、情報通信
研究機構に入所。
脳波研究に長年
従事し、日常での脳波計測を可能とするためのウェアラブル脳波計の開発、ならびに、ウェアラブル脳波計を利用したアプリケーションの開発などを行う。

「ワコム パイオニア」って何する人たち？ ユースケース発掘や技術開発とともに推し進める存在

ワコムの製品を使ってクリエイションを切り開く外部クリエイターの集まりであり、今後、幅広いユースケース（使用事例）の発掘などを通じて、お互いに影響を与え合うことが期待されている「ワコム パイオニア」。2025年にワコムヨーロッパで発足したばかりだ。そのワコムとの関係性を説明するならば、寄り添いながら、ときに厳しい助言を与えてくれる“仲間”とさえよう。そんな、かけがえのない関係性を築く仲間たちについて、ワコムでシニア バイスプレジデントを務めるハイジ・ワンが紹介する。

「ワコム パイオニアのほとんどが、長年ワコムの製品を使った創作活動を続けており、VFXデザイン（CGを使った視覚効果のデザイン）、3Dコンテンツ制作、3Dデザイン、ストーリーボード、高度なフォトアート、ゲームデザインなど、それぞれの分野におけるスペシャリストたちです」。誇らしげに語るワンの言葉通り、パイオニアのそれぞれは紛れもなくクリエイティブ領域におけるトップランナーである。そして、そのパーソナリティには共通する一面がある。「自分の仕事に信念を持ち、情熱を傾けながら、そこから得た学びと感動を次の世代やコミュニティと積極的に共有する意識の高さが特徴です。全員が

ずっと右肩上がりのキャリアパスを歩んできたわけではなく、ときには浮き沈みを経験し、試行錯誤を重ねながら新たな方向性を模索することも少なくありません。それでも、常に好奇心旺盛で、挑戦することを恐れない資質を持ち併せています」。そうした彼／彼女らの飽くなき探究心とバイタリティは、ワコムというブランドの認知度向上という面でも一役買っている。「ワコムの技術が自身にもたらす価値を認めており、その魅力を広く伝えてくれる重要な存在でもあります」。ワコムの声を代弁してくれる頼もしい支持者でもあるのだ。

特別な絆で結ばれた仲間たちとの切磋琢磨

そもそも、ワコム パイオニア自体はどんな目的で立ち上げられたのだろうか？ メンバーの選出方法やそのアプローチ方法も含めて、興味は尽きない。「これまでにないユースケースを生み出せるクリエイターと協力することが最大の動機であり、売り上げにつなげようという、ビジネスを最優先とした取り組みではないことは確かです。メンバーは、

ここ数ヶ月間でのワコムとの関わり方で選んでいます。何か基準があるとすれば、ワコムとの間に特別な絆があるかどうかですね。これから共同でいろいろなプロジェクトに取り組み、ワコム自身も成長しながら、幅広いユースケースや技術の開発につなげていきたいと考えています」。互いに影響を与え、切磋琢磨しながら高め合う存在は、まさしく

“仲間”。ただ、彼／彼女らからワコムが享受するものは、さらに多岐にわたるとワンは言う。「例えば、パイオニアの一員である、クリエイティブ分野やワークフローの専門家と関わりながら、ワコムの技術がどのような価値を生み出せるのかを学ぶのも目的のひとつです。ワコム パイオニアには、3D制作のワークフロー、VFXや映像編集、ライブ映像の編集や放送、フォトタッチ、実在物を元にしたモデリングなど、さまざまな分野に熟練したメンバーが数多くいます。ワコムの技術が、特定のユースケースやアプリケーション、さらにワークフローにどのように紐付いているのかを知ることで、その“学び”はより深まるでしょう」。

互いの技術や感性を持ち寄り、異なるクリエイティブ領域を横断しながら拡張していく。言葉ではたやすいが、それが決して簡単でないことは、ワンの慎重な言葉選びからも明らかだ。「ワコムとしては、クリエイティブコミュニティと多くの接点を持つこと自体が目的ではなく、より質の高い関係性を重視しています。そのためには、世界中のコミュニティとの関係を築き、深め、信頼を得ていくことが大切です」。

一方、メンバー自身はどのような目的でワコム パイオニアに参加しているのだろうか？ 「ワコムと共に成長したいという想いがあるのではないのでしょうか。自分たちのフィードバックをワコムの製品開発に還元したいと考えていると思います」。

その自負に説得力を付与するのが両者の関係性だ。雇用関係や、上下関係にないフラットな関係が、風通しの良い自由闊達なモードと創造性を育む。「特定のプロジェクトやミッションへ参加をお願いした場合には、時間やコストに対する対価をお支払いしますが、基本的にワコム パイオニアとしての活動に

は、金銭的な援助や支払いはありません。だからこそ、彼／彼女らの間でワコムの信念が尊重されていると感じますし、今後もスポンサーシップではなく、対等で良好な関係を築いていきたいと考えています」。

ワコム パイオニアとは、あくまでメンバーが自発的に参加するものであり、参加する活動も個人の意思に委ねられている。それこそ、同じ目的や関心を持つ有志たちの緩やかな共同体という意味で、ワコムが考える「コミュニティ」を体現するものである。ただ、今後は活動の進展や拡大も視野に入れているとワンは語る。

「ワコム パイオニアは始まったばかりの取り組みなので、まずはメンバーとの関係を深めることが優先ですね。将来的には、彼／彼女らが製品開発に関わったり、共同制作者になる可能性も十分ありますし、欧州だけでなく世界中の国々と、またいろいろな分野のプロフェッショナルともつながっていききたいと考えています。それこそ、プライベートの友人関係と同じように、最終的な目標やゴールを明確に定めるのではなく、長い時間をかけてお互いにとって価値ある深い関係性を築いていくのが理想です」。

ハイジ・ワン ワコム シニア バイスプレジデント

ワコムのソリューション・ポートフォリオを通じて、「かく」という体験価値を高める役割を担うワコムのリーダーのひとり。自身のモットーは「価値はつながりによって生まれる」であり、そのためにコミュニティとの協業を重視する。



コミュニティと 共に、 次の扉を拓く

Wacom Story Book Issue 2



Chapter 4 サイドストーリー

Cover Art_Bunta『道具屋』

「描く」「書く」を極め、その先の「かく」を拓く。ワコムが描く「未来のカタチ」をCEOである井出信孝に問いかけ、これまでの振り返りとこれから先のビジョンに基づいて紐解く一冊。戦略的パートナーとの対談も収録。

コミュニティと共に、生きる

Cover Art_ktym『日常』

共通の目的や興味を持つ有志が集まった緩やかな共同体である、コミュニティとの共創関係を重視するワコム。[E+C]×S≡Tという公式で表されるその考え方を、具体例である、「コネクテッド・インク」等の取り組みと共に紹介。



わたしたちのサステナビリティ

Cover Art_日比野 茂木 (Wacom)『404 Not Found』

ひとやコミュニティが抱える課題に対して、ワコムは「かく」を通じてどのように寄与できるのか。コミュニティと共に生きるという覚悟から問い直す、ワコムのサステナビリティの現在地とこれから。

わたしたちのガバナンス

Cover Photo_Sho Kato (timeties)

本気で議論するというチャレンジの場になっているワコムの取締役会。3分の2を占める社外取締役メンバーの声や、各委員会(指名委員会、報酬委員会、監査等委員会)の紹介を通じて、その実効性を俯瞰する。



中期経営計画「Wacom Chapter 4」を補足／補完する目的で、Wacom Story Bookの第二号 (Issue 2)、上記4編を発行しました。今年度中にさらに2テーマ(ピープルとユースケース)を公開する予定です。Wacom Story Bookの世界観はそのままに、届け方・体裁で新しいチャレンジを試みた結果、この「薄い本」という形でお手元にお届けすることになりました。作者が自己表現や創作活動をする同人誌をイメージしたものとなっています。

Wacom Story Book Issue 2

Editorial Team_Wacom : Naoto Hatayama, Emiko Yoshikawa, Miki Amano, Akiko Tou Production_WRANC Inc.

本書に掲載されている部署名、役職名は2025年5月現在のものです

Photo_Sho Kato(Timeties)