

深センのエリック・パンが Pixiv や Pepper に見た、日本のクリエイターの豊かさ

高須正和のアジアンハッカー列伝

2014 年 11 月 23,24 に開かれた MakerFaire Tokyo 2014(以下 MFT)に、第 1 回で紹介した「アジアの Maker スター」[エリック・パン](#)ほか、Seedstudio、[Makeblock](#)といった深圳の Maker たち、シンガポールの MakerFaire を運営する Maker たちなど、多くの Maker が海外から来日しました。僕も彼らの案内のためもある、ひさびさに東京に行き、チームラボ Make 部のブースで出展をしたほか、海外の Maker たちのために東京の Maker ツアーやイベントを行いました。

アジアの Maker たちが東京をどう見たか、まずエリック・パンほか、深センの Maker 達が Pixiv や Pepper に受けた印象を紹介します。

■イラストコミュニティ Pixiv に見る絵師さんクリエイティビティ

まず彼らに案内したのは、MFT の前日まで行われていた [Pixiv 祭](#)でした。

Maker Faire 発祥の地 アメリカのベイエリアでは、DIY の名前のもとに、絵を描くこと、服を作ることなども内包されていて、Maker Faire では養蜂や漬け物なども展示されています。とはいえ、電子工作のコミュニティと絵を描くコミュニティは距離があり、最近の Pixiv は海外ユーザもだいぶ増えてきたサービスですが、Seedstudio のメンバーは Pixiv を見たことがなかったようです。

2014 年 10 月 25 日-11 月 24 日で開催された Pixiv 祭は、六本木ヒルズに、Pixiv にアップロードされたイラストを整理してプリントアウトしたものを中心にしたイベントです。



キャプション：Pixiv 祭の様子。「ドット絵」「女の子」など、人気のタグごとに作品がプリ

ントされて展示されている。

日本にいと、クラスに何人か絵を描く人がいるのがあたりまえで、本屋の店頭 POP やモスバーガーの店頭などに置かれている黒板にちょっと絵が描いてあるのにも慣れてしましますが、海外からは異常な光景で、日本は「クオリティの高い絵をかける人がたくさんいる国」と言えます。

Pixiv ではそうした絵師さんたちがコミュニティを作っていて、そこでは **Maker** のコミュニティに見られるように、お互い作ったものを見せ合うことでモチベーションを上げたり、教え合ったりしている風景が見られます。

DIY をしていくなかで、コミュニティの存在は、全体のクリエイティブを上げる効果があります。

クリエイティブは細かい具体的な事の組み合わせです。たとえば「かわいい女子の顔を 100 回書いたことがある人たちの平均」の作品は、「10 回しか描いたことのない人たちの平均」よりも、総じて「よく」なります。一回一回にかけた情熱と、試行錯誤した回数が、作品のクオリティを上げていきます。

自分と縁が薄い世界のものは、「うまい」と「へタ」の差、「よい」と「悪い」の差、「どうすれば良くなるか」などを具体的に感じるができず、すべてが才能で最初から決まっているように思えますが、エリック・パンはクリエイティビティがそういう細かい工夫の積み重ねだと知っています。そしてコミュニティが一人ではキープするのが難しいやる気や刺激を与えてくれることにより、個人個人の DIY を続けることを助けてくれて、結果として「バラバラの 100 人の描き手」よりも「何かしらコミュニケーションしてる 100 人の描き手」のほうが、全体的なクオリティが高くなることも。



キャプション：「講座」タグ。絵としてアップされた画像データの中に、描き方講座が描か

れている。

3D プリンタで出力されたフィギュアに来場者がその場で絵を塗っていく展示や、描いた絵がその場で 3D になって動き出す[お絵かきピープル](#)など、テクノロジーに関連した展示もあったのですが、エリックは何より Pixiv のコミュニティそのものに興味を惹かれ、画集やクリアファイルを買って帰りました。

■ ユーザコミュニティに支えられる企業の形

別の日に新宿の Pixiv オフィスを訪問し、Pixiv のオフィスや運営についての説明を聞きました。今回来日した Maker 達は、自分たちが Seedstudio や Makeblock、シンガポール Science Center といった組織を率い、かつユーザー達のコミュニティを大きくするのを仕事にしている人たちです。はじめて実際に見たイラストコミュニティの姿や、それを実際に運営する会社の姿は、強い関心を惹くものでした。

Pixiv の盛り上がりは基本的にユーザの互恵的な相互作用に支えていて、絵のネタを提供する企画や絵の描き方を教える講座といった他のユーザを助ける機能はもともとユーザがそういう絵を投稿することで始まったことといった、コミュニティの成り立ちと成長の歴史。もともと収益プランも不明確な小さなプロジェクトとして始まった Pixiv がどんどん大きくなってきて、ついには会社のメイン業務になったことや今ではそのコミュニティの大きさと絵師のクオリティの高さからプロデビューする人もいるようになったこと、収益の大きな部分がユーザからの課金に支えられていること、コミュニティの盛り上がりから、経営方針を柔軟に変えて、コスプレ SNS [Cure](#) の運営や出版など別ビジネスが広がっていることなど、コミュニティをうまく企業活動に反映しながらユーザ重視・ユーザ主導で大きくなってきた Pixiv という会社の姿。

特に運営のやり方やコミュニティの盛り上げについて、多くの質問が飛びだし、「そこまでユーザ任せにしてコミュニティが成長するというのが、ちょっと真似できそうに思えない。このコミュニティはスゴイし、会社には勇気がある」という感想も飛び出しました。



キャプション：Pixiv のオフィス。訪問者も絵師さんが多く、彼らが書いた絵馬が壁を覆っている。（提供：チームラボ）



キャプション：Pixiv オフィスは、全員が一つの同じテーブルに座る、
オフィスや会社の雰囲気そのものが社員の自発的な活動を大事にし、かつ社員同士のコミ

コミュニケーションを重視していることも興味を惹きつけたようです。チームラボがデザインした、全員が 250m の長い一つのテーブルに座る構造の Pixiv オフィスは、[designboom](#) などの有名な海外メディアでも取り上げられていて、彼らも知っていました。Seedstudio のオフィスはアメリカのカルチャーにすごく影響を受けていますが、オフィスにパーティーションはなく、社員同士がお互いに話しやすい環境になっています。入口の絵馬については「何かしら同じようなコンセプトを自分たちのオフィスにも取り入れたい」と言っていました。

深センのエリックも、シンガポール **MakerFaire** の運営者たちも、個人が何かを創作する動きと、長いこと一緒にいて、どうやれば盛り上がるのか日々活動してきた人たちです。PIXIV 祭で見られる、「講座」というタグで、「金属の質感の出し方」「風に揺れるスカートの描き方」のような知識をシェアしている様子や、お題を出しては描きあっている様子を見て、他の国ではプロになりえるようなクオリティの作品が、毎日数千枚アップロードされていて、それは膨大な数の絵師とコミュニティからしか生まれないことを感じ、PIXIV ユーザ達のクリエイティビティに深く感じ入っていました。その影響がどうか分かりませんが、今年から **Maker Faire Shenzhen** の出展カテゴリに、「絵」が加わりました。

■Pepper から感じた未来

ちょうどこの日、僕は[ニコニコ技術部向け Pepper ハッカソン](#)の主催のために、ツアーの引率を途中で抜けることにしていました。[Facebook グループ](#)で募集したボランティアの人たちにお願ひして、ツアーはそのまま続ける予定だったのですが、深セン組が「そのロボットのことは知っていて、友達の **Maker** 達からもぜひ見てきて欲しいと頼まれていた。ぜひ見たい」とのことで、エリック・パン達がハッカソンに飛び入りすることになりました。



キャプション：飛び入りした Seeedstudio のエリック・パン社長、MakerFaire Shenzhen 実行委員長の Kevin、Seeedstudio の Brian。後ろで見ているのは Makeblock のエンジニア。

ハッカソンを訪れた彼らが驚いたのは、**Pepper** そのものに加えて、システムのあり方でした。単なるプログラミングできる高品質なロボットと思っていた **Pepper** が、

- ・プログラムはボックス（「手を上げる」「発声する」など）をグラフィカルに組み合わせることによって簡単に作れる
- ・ボックスそのものを **Python** で作ることもでき、ボックスはインターネット上で共有され、すべての **Pepper** は能力を共有している状態にある
- ・**Pepper** は「介護ロボ」のように何か特定の目的のために開発されたのではなく、楽器のような表現手段か、むしろコンピュータのような「プログラム次第でいろいろなことがで

きる道具」として開発されている。だからハッカソンが開かれていて、最初のユーザはクリエイターが想定されている

・Pepperを開発したフランスの Aldebaran は、感情表現をするために人型のロボットをずっと開発していて、表情、顔の形、ボディーランゲージなどについて知見を積んでいる

などなど、これまでのどのプロダクトとも異なるところを目指していることを聞いて、エリックの目が輝きはじめました。ユーザコミュニティを前提として、開発ツールとしてロボットを販売する。ここでのロボットは初音ミクや Arduino といった、ユーザの表現活動に使われることを前提にしたツールです。そういうツールを市場に出すためには、クリエイティブを楽しむ人が多くいる文化圏が必要になります。ましてや Pepper は個人向けの開発ツールの中では段違いに多くの投資が行わないと市場に出ないようなものです。

エリックが、会場であるソフトバンク・Pepper アトリエのエンジニアや、ハッカソンに参加していたエンジニア達と話し、Pepper の開発環境を自分の PC にインストールしたあと漏らした感想は、

「I felt Future.....」

でした。

世界の Maker シーンを引っ張る Seeedstudio の CEO から見ても、多くのクリエイターがいる社会の中で毎日を過ごす僕らは、未来の中にいるのです。

今回はギーク大臣の国、シンガポール Maker Faire の実行委員達が見た、Maker Faire Tokyo のレポートをお届けします。

■告知です。

[Maker Faire 台北 2015](#) が、5 月 30,31 の土日として告知されました。東京からは最も安く行ける Maker Faire として、身近な所なので、日本の Maker を集めて共同出展を考えています。ご興味ある方は[こちら](#)。

[Maker Faire 深セン 2015](#) は 6 月の 19-21 日に行われます。こちらについては実行委員をやっているの、[日本語で申し込み](#)できるようになっています。

[Mini MakerFaire シンガポール](#) が、7 月の 11-12 で開かれます。こちらでも日本語で申し込みができるようにするつもりです。

科学未来館での『[チームラボ 踊る！アート展と、学ぶ！未来の遊園地](#)』展、来場 10 万人を超えて、まだまだ人気です。3 月 1 日までです。

