

## 「ファブリケーション」の担い手とともに 日常に豊かで自由な体験を届けていく。

### 「ファブリケーション・カンパニー」とは？ ものづくりにいま、起きていること

いま、自動車メーカーや家電メーカーなど、大手製造業で働いていた人たちが続々と起業し、数人規模と小さいながらも、かつては資金・設備面などで実現が難しかった新しいアイデアやデザインを製品化して、熱い注目を集めています。大量生産が前提の電化製品やハイテク電子機器を、このような少人数のベンチャー企業が小ロットで生産すること自体、かつては考えられないことでした。製造に関する高い技術を持った企業はそのほとんどが大手の下請けの部品製造に追われている状態で、小規模なベンチャーなどは、ほとんど相手にしてもらえなかったのです。変化の発端は、大手家電メーカーを中心とする構造的な業績不振でした。下請けから脱却し、技術を活かして新しい道を模索したい業界全体で、かつてない自立の機運が生まれたのです。一方で、アイデアや企画を持った人々の側も、劇的な変化を迎えていました。3Dプリンタやレーザーカッターなどの工作機械が廉価になり、かつては莫大な予算を必要としたプロトタイプングが、DIY感覚で素早く低コストで可能になったのです。「作りたい」という人々の“ウオンツ”と、それを「ほしい」と思う人々の“ニーズ”、さらに優れた技術を持つ製造業者の“想い”が合致して、小規模でも独創性に富んだものづくりを自由に展開できる時代へ。「デジタル・ファブリケーション」、あるいは「メイカーズ・ムーブメント」と呼ばれるものづくりの革命が、いままさに起きつつあるのです。

### 分野や業種を超えたコラボレーションで、 かつてないアイデアを実現する

「こういう製品を作りたい」というアイデアがあり、それを叶える要素技術を持った企業を展示会やネット上で見つけたら、コンタクトを取って共創する。僕自身も、スティーブ・ジョブズの言葉「connecting dots」のように、かつてはドット(点)として分断されていたアイデアや技術が、分野や業種を超えて互いに結びつき、

まったく新しいライン(線)を描きはじめているのを実感しています。僕たちの製品『びかびかPina』を例に挙げるなら、まず最初にiPhoneのイヤホンジャックに差し込むアクセサリを見て、「単なる飾りではなく、アプリと連動して何か動きを表現できるようなものがあればいいな」というアイデアが浮かんだ。でも、僕たちはアプリを作ることはできるけれども、ハードウェアと連携する技術を持っていない。そこで、その技術を持ったエンジニアをTwitter上で探し出し、声をかけ、そこからプロジェクトがスタートした。分野の壁を越え、驚くほどスピーディに進展していった、このプロジェクトのあり方自体が、ソーシャルメディアのなかった数年前には想像すらできなかったことです。僕たちのものづくりはすべてが、こうした領域横断型のコラボレーションによって成り立っています。僕たちが入居している“シェアード・コラボレーション・スタジオ”[co-lab渋谷アトリエ]には、ファブリケーションのための工作機械が設置され、新しいものづくりを展開している多業種のクリエイターが同居していますが、この場所もまた、分野を超えて刺激を与え合うのにふさわしい環境といえるでしょう。

### 企画し、製造し、人々の手に届けるまで そのすべてをワンストップで実現

僕がこうした新しいものづくりを指向するに至ったすべてのきっかけ。それは、子どもの頃に触った任天堂のゲームウォッチやファミコンの十字キーの操作体験でした。手元の物理ボタンによる操作と、画面の中のキャラクターの動きが完全にシンクロしている感覚。この未体験の「ユーザーインターフェイス(UI)」に、大きな衝撃を受けました。その影響から、美大を経てIAMASを卒業した後は、任天堂でキャラクターデザインを手がけることに。単に見た目の造形だけでなく、敵キャラクターであれば弱点を決めたりヒットポイントを調整するなど、ゲームバランスの視点からプレイヤーが気持ちいいと感じる設定を、エンジニアとともに設計。技術によってユーザにどのような体験を与えるかという、いまで言うところの➔



## pina

Pinaは、アプリ連動のイヤホンアクセサリブランドです第1弾プロダクトとして、テクノ手芸部、Generative Idea Flowと共同で、光るイヤホンアクセサリの工作キット「びかびか PinaKit」を開発しました。

[www.pina.do](http://www.pina.do)



## trica

Tricaは、iPadにピタッとタッチするだけで、素早く簡単に、アプリ内のコンテンツと連動可能な、カードシステムです。カードをトリガーにすることで、アナログメディアとの連動やデバイス間の連携が可能になります。

[www.trica.do](http://www.trica.do)

## Company Statement

「ユーザーエクスペリエンス(UX)」を日々、考えていたわけです。その後、USENでコンテンツ調達の担当を経て、クリエイターとともにデザイン系の商品を制作展開するガスアズインターフェイスに入社。世界的デザイン集団tomatoとのプロジェクトや、オランダのデザイナー、スーザン・ベルがデザインしたエコバッグの日本展開を担当し、ECサイトを通じて流通の現場を体験しました。つまり、コンテンツの企画・デザインに始まり、製造から、さらにその流通の現場までを体験したことで、ものを作り、人々の手に届けるまでをワンストップで実現するノウハウを得たのです。そうした経験と、時代とともに登場した新しいものづくりのインフラとが結びつき、自分の作りたいものを人々の手に届ける方法を、自分のものにする事ができました。

### 「枯れた技術の水平思考」と、iPhoneをめぐる新しいステージ

僕が2008年にAgを立ち上げ、ものづくりのための研究開発に着手するにあたって、大きな影響を与えてくれた開発哲学があります。任天堂を支えた伝説のゲームクリエイター、横井軍平による「枯れた技術の水平思考」です。新しいものを作るために、必ずしも新しい技術の登場を待つ必要はない。世の中を見渡し、普及して当たり前になった技術(枯れた技術)を組み合わせることで、大きなヒントを見出すことができる。じつはこの考え方は、いまという時代を象徴するデバイスであるiPhoneにも当てはまります。iPhoneはもちろん最新技術の結晶ですが、そこには、かつてカメラやゲーム機など、それぞれに個別の発展を遂げてきた技術が数多く集約されています。GPSや加速度センサなど、これほどまでに多種多様な機能を備えた統合デバイスが、世界中で約5億台も普及し、さらに誰もがそのアプリ開発に参入できるこの状況自体が、本当に革新的なことなのです。

### ドラえものの秘密道具のように もっと自由なものづくりの時代へ

「こんなものがあつたらいいな」というドラえものの“S・F(少し不思議な)秘密道具”のような、豊かな体験(UX)届けたい。いまという時代は、子供の頃想い描いていた願いを、自らの力で叶えられる可能性に満ちています。あらゆるものが、iPhoneという1つの汎用機に集約されていくことで、かつて専用機が担ってきたはずの多様性が失われていく側面はあります。しかし一方で、サードパーティが自由に参入可能なプラットフォームという、かつてないものづくりの仕組みが生まれてきている。例えば、新しい電子玩具を作ろうとしたときに、いままでなら莫大な費用と労力を必要としたことが、すでに汎用品として普及したiPhoneにプラスワンすることで、簡単に安く実現できるようになったのです。『びかびかPina』や、iPad用のスマートカード『Trica(トリカ)』、さらに続々と発表予定の新しいiPhoneアクセサリなど、iPhoneやiPadにプラスワンすることで、毎日がちょっと楽しくなる。誰もが四六時中、肌身離さず触れているデバイスに、もっと愛着を感じられるようになる。僕たちの製品が決して最先端性を前面に打ち出したものではないのは、大切なのはあくまでそれによってもたらされる豊かな体験であり、技術はその裏方に過ぎないと考えているからです。個人・法人の枠を超えた横断領域型のコラボレーションによって、もっと自由に、豊かな体験を提供すること。そこそが僕らの目指すところです。同じ時代の新しいムーブメントを担う仲間として、お互いにクリエイティブな刺激を与え合い、楽しみの輪を広げながら、この自由なものづくりの潮流を、ぜひ一緒に盛り上げていきましょう。

### 飯野 健一

ファブ리케이션・プロデューサー

1973年、東京生まれ。東京造形大学を卒業後、国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS)卒業。任天堂、ガスアズインターフェイスを経て、2008年にエージーリミテッド設立。『it's more fun to iPhone』をテーマに掲げ、スマートデバイスの画面を飛び出したその先に、もっともっと楽しい体験と驚きを提供できるようなアクセサリ、インターフェイス、アプリケーションを企画・開発している。

2012年11月